



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGÓN

EE. UU. vs Japón
Un análisis ideológico comparativo
de los dibujos animados.

Tesis para obtener el Título de Licenciado en
Comunicación y Periodismo



Presentan:

Panes Guadarrama Dolores Guadalupe
Torres Rivera Jesús Emmanuel

Asesora:

Mtra. Isabel Ángela Luis Juárez

Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México, Diciembre de 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México



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

Muchos pensamos que realizar una tesis es difícil pero, en mi opinión ésta es la parte más delicada; ya que son tantas las personas que me apoyaron e incluso me ayudaron para llegar a esta etapa crucial de mi vida que lamentaría mucho el omitirlas por eso pido una disculpa anticipada y agradezco infinitamente su cooperación.

Agradezco a Dios por darme unos padres maravillosos quienes se preocuparon por darme una educación la cual, a lo largo de mi vida será la mejor herencia que me pudieran brindar. Los quiero mucho.

A ti Mamá dedico esta tesis ya que sin tu confianza, apoyo y sacrificio no lo hubiera podido lograr. Este es un paso más hacia la meta.

A mis hermanos Javier, Iva K. y Jazive J. gracias por desvelarse y estar conmigo en las buenas y en las malas, a ustedes dedico gran parte de esta tesis. A mi prima como muestra del amor y cariño que encontrara en nuestra familia.

A mis tías gracias por todo su apoyo, en especial a ti Carmen por ser más que mi tía mi amiga

*A mis amigos:
"Los cuatro fantásticos" por ayudarme a levantar en cada tropiezo, a los "Jurkos" por esas tardes inolvidables en la FFS, en especial a ti Emmanuel por permitirme ser parte de este equipo.
A Mony y a Marlen por su apoyo incondicional.*

A la UNAM, principalmente a la FES Aragón y a mis Profesores por compartir conmigo su sabiduría, especialmente a mi asesora por su tiempo y dedicación.

Dolores Guadalupe Panes Guadarrama

AGRADECIMIENTOS

Lo más seguro es que me haga falta agradecer a alguien y no es porque no haya sentido su apoyo en algún momento, ya que a lo largo de estos años de trabajo que concluyen en estas cuantas hojas muchas personas pasaron por mi vida, algunas sólo de momento y otras, las más importantes se quedarán por siempre.

Gracias a ti Lupe por ser mi amiga y compañera, por aguantar mis decepciones, traumas, alegrías y flojeras; hemos pasado muchas cosas juntos y sin ti esto no existiría.

A la otra Lupe mi mamá por ser tan molona, por enseñarme a ser independiente, a cooperar y aprender de los demás y que sólo con mucho trabajo y esfuerzo se pueden lograr las cosas que de verdad valen la pena.

A mi papá por apoyarme en todos estos años, y que lo sigue haciendo, por respetar mis decisiones y enseñarme que a veces se tienen que sacrificar cosas maravillosas, tan sólo por dar un poco más a las personas que quieres.

A mi hermano Josué por cuidarme, por correr a donde quiera que estuviera con tan sólo pedirlo, por ser mi primer amigo y por darme el ejemplo de que se puede llegar tan lejos como se quiera, tan sólo hace falta la motivación adecuada.

A mi hermana Esthela por molestarme tanto, y dejarme molestarla, animas muchos de mis días y espero que así siga.

A mi sobrina Yella por darme tantas alegrías con sólo verte crecer.

A mis amigos los Turkos: Chucho, Edgar, Luis, Aarón, Jorge, José, Salgado y Eli por todas esas inolvidables tardes de futbol y chelas, espero nunca haberlos decepcionado.

A mis Amigos Ulises y Humberto por crecer juntos y hacer los mejores recuerdos de mi vida, por estar cada vez que los necesito y cuando no también; es maravilloso saber que puedes escoger a tu familia.

A mis primos Diego e Ittaí por recordarme como divertirme con cosas tan pequeñas, aunque a veces se vuelva peligroso.

A la maestra Isabel por su dedicación, apoyo y paciencia.

A mi familia por dejarme ser parte de ella y por apoyarme en cada cosa que inicio.

A las demás personas que me ayudaron en tantas y tan variadas formas, y a pesar de que algunas ya no están estoy seguro que saben cuan agradecido estoy.

Jesús Emmanuel Torres Rivera

Índice

Introducción	
Capítulo 1. Los Dibujos Animados	1
1.1 Acercamiento a la historia de los cartoons y animes	5
1.1.1 Semejanzas y diferencias entre el cartoon y el anime	10
1.2 Sinopsis de los Dibujos Animados seleccionados	15
Capítulo 2. Cultura y Método.	19
2.1 Estados Unidos y Japón Culturalmente	21
2.2 Análisis por Unidades	29
2.2.1 Unidades Gráficas	29
2.2.2 Unidades Narrativas	32
2.2.3 Unidades Audiovisuales	34
Capítulo 3. De Grafismos y Colores	45
3.1 Cartoons.	46
3.1.1 La Liga de la Justicia	47
3.1.2 Las Chicas Superpoderosas	62
3.2 Animes	68
3.2.1 Los Caballeros del Zodiaco	69
3.2.2 Sakura Card Captors	81
Capítulo 4. ¿Quién dice que?.	87
4.1 Cartoons.	87
4.1.1 La Liga de la Justicia	87
4.1.2 Las Chicas Superpoderosas	95
4.2 Animes	100
4.2.1 Los Caballeros del Zodiaco	100
4.2.2 Sakura Card Captors	107
Capítulo 5. Parafraseando Ideologías.	135
5.1 Cartoons.	135
5.1.1 La Liga de la Justicia	135
5.1.2 Las Chicas Superpoderosas	145
5.2 Animes	149
5.2.1 Los Caballeros del Zodiaco	149
5.2.2 Sakura Card Captors	157
Conclusiones	185
Apéndice: Glosario	188
Listado completo de Funciones (Vladimir Propp)	196
Fuentes de Consulta	200

Introducción

La televisión es el medio de comunicación más recurrido en nuestro país por todo el público, por algunos considerado enajenante debido a su capacidad de distracción y por otros como uno de los inventos más grandes de la humanidad.

Lo cierto es que no importando que se considere como un problema social o como una ventaja a nivel colectivo, es el medio más influyente, no sólo por establecerlo socialmente aceptado sino porque puede determinar actitudes y aptitudes.

La sociedad actual presenta cambios cada vez más acelerados, así como grandes avances científicos; pero hay algo que no podemos dejar pasar, y eso es la ideología que se presenta en diversos ámbitos sociales y que además se manifiesta de diferente manera en cada sector.

Un programa de media hora emite valores, conductas, formas de vestir, de hablar, maneras de comunicarse, preferencias sociales y materiales; así como sentimientos que afectarán las conductas de sus espectadores, (aunque esto es tema de otra investigación). Aquí sólo abordaremos la emisión de estos y no las consecuencias que puedan tener en un contexto social.

Los dibujos animados o caricaturas no son la excepción, aunque mayoritariamente cuentan con público infantil pero, no por eso son menos importantes, por lo cual nos dimos al trabajo de analizar a los protagonistas de cuatro series de dibujos animados, dos provenientes de Estados Unidos y otras dos de Japón.

Para el estudio consideramos a los *cartoons*^{*}: *Las Chicas Superpoderosas* (Bellota, Bombón y Burbuja) y *La liga de la justicia* (Superman, Batman, Linterna Verde, Mujer Maravilla, Chica Halcón, Flash y J'onn J'onzz). En cuanto a los *animes*^{**} abarcamos a *Los Caballeros del Zodiaco* (Seya, Shiryu, Shun, Ikki, Hyoga y Saori) y *Sakura Card Captors* (Sakura, Shaora y Kero); buscando tener comparativos en cuanto a temática. De las caricaturas mencionadas se seleccionaron tres escenas representativas de cada personaje a criterio de los autores.

Los objetivos generales que se establecieron para el análisis fueron dos:

- Identificar la ideología en las temáticas abordadas en cada caricatura y así;
- Comparar las ideologías transmitidas en los animes y cartoons.

También establecimos objetivos más específicos:

- La identificación de valores sirvió para apoyar el análisis ideológico.

* Cartoon es la palabra anglosajona para designar a los dibujos animados, la usaremos indistintamente para cualquier caricatura proveniente de Estados Unidos.

** Anime palabra utilizada para describir la animación en video, para efectos del estudio la usaremos para denominar a los dibujos animados provenientes de Japón

Y por último:

- La comparación de roles, para determinar diferencias entre actantes.

Al igual que en los objetivos; partimos de cuatro hipótesis:

- La discriminación de la mujer dentro de los dibujos animados y por tanto;

- La determinación de los hombres como los héroes.

Debido a que consideramos que las caricaturas pueden ofrecer un panorama diferente a cada público:

- Sin importar la procedencia de las caricaturas no son sólo para niños, y también;

- Consideramos que los dibujos animados tienden a ser violentos.

Aplicamos la semiología, para abarcar todos los aspectos que consideramos importantes en las caricaturas y los dividimos en tres apartados para facilitar el estudio.

El primero son las Unidades Gráficas, consideramos la toma como un aspecto importante, asimismo tomamos conceptos del libro *El lenguaje de los Comics* de Roman Gubern, las micro unidades significativas que comprenden el encuadre que a su vez abarca decorado y vestuario; las adjetivaciones que incluyen angulación e iluminación; y las figuras cinéticas. También usamos los signos icónicos y colores como macro unidades significativas, aunque para los últimos agregamos la teoría del color de Peter J. Hayten como base de nuestro estudio en relación a la Psicología y Fisiología de los colores.

Las Unidades Narrativas es el segundo apartado, aquí recurrimos a *La morfología del Cuento* de Vladimir Propp; usamos las esferas de acción, las funciones y la doble asimilación para establecer roles.

En el tercer apartado que nombramos Unidades Audiovisuales usamos la Denotación y Connotación de Roland Barthes, una teoría muy extensa la cual modificamos en la parte connotativa para abarcar la ideología y los valores, para el primero tomamos el esquema propuesto por Pierre Bourdieu manejado por Otto Maduro en su análisis del campo ideológico en América Latina y consultado en el libro de Jesús Galindo Cáceres; para identificar los valores recurrimos al libro de Rafael Llanes Tovar (*Cómo enseñar y transmitir los valores*) del cual también tomamos una clasificación de valores y antivalores.

En el primer capítulo hablamos un poco de la televisión mexicana para dar paso a una reseña histórica de los dibujos animados, tanto de los norteamericanos como de los japoneses, también establecemos algunas diferencias entre éstos, agregamos algunos conceptos y las sinopsis de cada caricatura para contextualizar el análisis.

Hay que tomar en cuenta que el presente estudio es el análisis de dos ideologías hecho desde una tercera, considerando que nosotros somos parte de una diferente a las dos estudiadas; por tanto debemos explicar todas ellas, esto

lo hacemos en el capítulo dos además de desarrollar por completo el método utilizado.

Los capítulos tres, cuatro y cinco se desarrollan en forma de tablas para facilitar el estudio. El capítulo tres contiene el análisis gráfico basado en las categorías de Roman Gubern las cuales contribuyeron a determinar las características físicas de los personajes así como los colores (Peter J. Hayten) predominantes que los caracterizan.

El siguiente apartado contiene el análisis narrativo el cual se aplicó para determinar el rol de los protagonistas así como la emisión de valores en base a sus diálogos aunque ésta última se desarrolla en el capítulo cinco.

Éste último el más importante a juicio particular por la relevancia ideológica; aquí se incluye la connotación de las unidades (gráficas y narrativas) para respaldo del análisis ideológico.

En el apéndice encontrarán algunos conceptos que servirán para aclarar algunas situaciones que pueden presentarse a lo largo del análisis; la lista completa de las funciones de la Morfología del cuento; también se incluye aquí por cuestiones prácticas.

La importancia de éste estudio no sólo radica en una descripción de personajes sino también en la explicación de la realidad o irrealidad social.

Capítulo 1. Los Dibujos Animados.

La Televisión Mexicana

Actualmente en la televisión mexicana acontece una guerra entre televisoras, la cual dio inicio desde 1993 con la aparición de la televisora del ajusco (TV Azteca), con lo que se da la pauta al tipo de programación a seguir, el caso concreto son los dibujos animados, con anterioridad sólo teníamos la opción de ver historias de la Warner Bros. o Disney, las cuales sólo nos hacen reír y los personajes que tienen son demasiado irreales con situaciones en el espacio, en el caso de Bugs Bunny, lo cual no es posible en las caricaturas japonesas, llamados animes, ya que podemos decir que son reales dentro de su irrealdad, es decir, dentro de su mundo fantástico existen reglas que son imposibles de romper; con esto llegó una nueva forma de entretenimiento, que lleva al espectador más allá.

En este primer capítulo hablaremos acerca de los dibujos animados, profundizando en los cartoons (dibujos animados de procedencia norte americana) y los animes (dibujos animados de oriente); trataremos las semejanzas, diferencias, la temática además del tipo de público al que van dirigidos; abordaremos también la definición de algunas palabras claves que se necesitarán para la comprensión del presente trabajo; además de otras definidas por los autores de acuerdo a los términos asignados a los animes.

Antes de esta lucha televisiva comenzó la emisión de las caricaturas, término usado para ahorrarse el de dibujos animados; en México se designa "caricaturas" a la técnica cinematográfica de la animación. Más añeja que el cinematógrafo, la animación ha sido menospreciada por la mayoría de los críticos, pero valorada con entusiasmo por los estudiantes de cine, los grandes estudiosos y los cineastas de vanguardia. Las grandes posibilidades y el absoluto control que se puede ejercer sobre ella permiten la experimentación sin sobrepasar los presupuestos.

Las ganancias en este rubro son considerables: los cortos y los largometrajes animados difícilmente pierden dinero, ya que cuentan con la lealtad de los niños y, a diferencia de muchas producciones que difícilmente llegan a la pantalla chica, tienen una gran difusión en video y DVD.

Lo más importante aquí es que la transmisión de los animes aumentó de manera considerable, mientras los dibujos animados de extracción norteamericana (nombrados cartoons para efectos del presente estudio) se rezagaron un poco y hasta hace unos años comenzaron a resurgir, pero no de una manera diferente, sino conservando el mismo estilo de divertir al espectador con historias diferentes, pero dentro de los mismos parámetros de las ya hechas y algunos casos sólo se actualizaron las historias.

Mientras el cine y el video en sus inicios sólo permitían ver los dibujos animados una vez por función o pocas por renta, la televisión, por escasez de capítulos, repetía hasta el hartazgo las mismas caricaturas, por lo que los menores tele adictos pronto aprendieron, sin error posible, bromas, tramas y diálogos completos de cientos de episodios.

A finales de los 60 e inicios de los 70, la televisión dedicada a los infantes mexicanos se distribuía de la siguiente manera: *kaiju eigas*, de rústica calidad pero emocionante trama como *Capitán Ultra*, *Ultramán* y *Ultra Seven*; caricaturas

distribuidas por las *majors* hollywoodenses (Warner, Universal, MGM y Disney, principalmente), y series de ínfimos presupuestos pero que conformaron completamente nuestro universo moral: *Los Banana Split*, *Skippy el canguro*, *Batman*, *Supermán*, *Mi oso y yo* y el vértice ético de los mexicanos de la Generación X: *Señorita Cometa*. Pero pronto no sólo la trama de los episodios nos indicaría lo que está bien y lo que está mal: el demiurgo televisado nos dotaría de un juez y su vil esbirro.¹

Existieron grandes personajes que precedían y concluían la transmisión de los dibujos animados en la televisión abierta: "Cuando nos veamos, así nos saludamos", comenzaba Rogelio Moreno su turno entre caricaturas. Después de una inmensa lista que abarcaba prácticamente en su totalidad la República Mexicana; el señor Moreno, seco pero simpático, decente pero invitador, nos anunciaba todos los programas que podríamos disfrutar esa tarde de tele. Comenzaba con caricaturas menores o ya muy repetidas que nos preparaban para lo que vendría. Entre las caricaturas estelares estaban *El rey Leonardo*, *Don Gato y su pandilla*, *Supercán* y otras historias muy menores como las de los *Tototopos*. Y entonces, a las cuatro y media, hacia su aparición *el Tío*. El Tío Gamboín era un locutor de la antigua XEW. En la televisión era el censor de la conducta de millones de niños mexicanos.

Al crecer el mercado televisivo, las grandes compañías hollywoodenses obtuvieron la oportunidad de explotar comercialmente muchos productos ya realizados y en ese momento en desuso. Así, Warner recopiló y formateó viejos cortometrajes que fueron incluidos en series como *Fantasías animadas de ayer y hoy*, *Bugs Bunny*, *El correccaminos*, *Speedy González* y *El festival de Porky*. En éste entonces la Warner todavía tenía en operación sus estudios de animación, y muchos de sus productos fueron creados ya expresamente para la pantalla chica, lo que redundó en una baja considerable de la calidad en argumentos y dibujo.

Pero eso no hacía sombra a verdaderas obras maestras debidas en su mayor parte al ya fallecido Chuck Jones, responsable de episodios antológicos como "Pato Rogers en el siglo 24 y medio", una agudísima sátira de la guerra fría. Además, estos cortos contaron con un excelente doblaje mexicano, que nos legó diálogos como "¡no, por favor, en el nombre de la humanidad, NO!" o "Yo sé que usted pensó, que yo pensé, que usted pensó, que yo pensé que usted era el Hombre del Sombrero Verde". Claro, a pesar de su excelencia, este doblaje jamás superó el de *Don Gato*.²

La Metro Goldwyn Meyer también distribuyó, por medio de una filial, los primeros capítulos de *La pantera rosa*, que en la televisión mexicana (1971) obtuvieron horarios estelares los domingos. Universal no tuvo tanta suerte, limitándose a distribuir añejos capítulos de súper héroes y de *Popeye*. Twenty Century Fox ni siquiera tenía con qué competir: el fracaso de *Cleopatra* obligó al estudio a deshacerse de su añeja colección cinematográfica.

Los niños mexicanos, siempre dependientes de lo que Televisión compraba, pronto se deleitaron con las series que de hecho eran relleno, pero que gracias a la

¹ QUIAUHTLAZOLLIN, Salvador. "Las caricaturas no me hacen llorar" Etcétera. Una ventana al mundo de los medios. México. Mayo 2003.

² *ibid.*

aceptación infantil se convertían rápidamente en las favoritas: *Meteoro* fue el primer gran golpe de la invasión nipona. En veloz sucesión y sin tardanza, llegaron *Heidi*, *Remi*, *Mazinger Z*, *Tritón*, *Candy Candy*, *Sandybell*, *Kum Kum*, *La princesa caballero* y otras menos famosas que cautivaron el corazón de los niños mexicanos.

Los 80's son una década determinante en la historia de los dibujos animados; es en esta década cuando la televisión deja de repetir capítulos y empieza a transmitir la serie completas. *Los Thundercats*, *Los dino platívolos*, *He Man* y *Los cazafantasmas* se hacen dueños de los horarios vespertinos. Los *animés*, que al inicio de este periodo quedaron excluidos, ven un súbito renacer a finales de década para dispararse hasta los cielos en los años 90. Algo importantísimo es que también a finales de esa década, la televisión infantil inicia desde las primeras horas de la mañana; y si bien el Tío Gamboín jamás aparecieron antes de las dos y media, dibujos animados como He-Man se adueñaron de la televisión antes de la primera aparición del Tío.

Hoy, las caricaturas de dibujos animados que dominan las mentes infantiles nacionales vienen sin lugar a dudas de Oriente. Desde hace más de diez años *Los caballeros del zodiaco*, *Ranma 1/2*, *Sailor Moon*, *Pokémon*, *Dragon Ball*, *Digimon* y, próximamente, como un tornado, *Yugi-Oh* han dominado no sólo las horas de ocio sino también el consumo de los infantes. Haga una encuesta y encontrará que además de videojuegos, los niños mexicanos consumen en cantidades industriales estampas intercambiables y demás parafernalia de los *anime*.³

Aunque a principios del 2000 los cartoons han remontado un poco el terreno con caricaturas que comienzan en televisión con cable y que posteriormente dan el salto a la transmisión pública con éxito, caricaturas como *Las Chicas Superpoderosas* o *Bob Esponga* ya son parte de los productos favoritos de los aficionados a los dibujos animados. Pero también llegaron las nuevas aventuras de personajes viejos con Superman en *La Liga de la Justicia* y otros más que ya son parte primordial de las caricaturas en México.

Los Dibujos Animados

El dibujo animado consiste en una serie de dibujos donde cada uno representa un instante del movimiento que, al ser proyectado sobre la pantalla, lo reproducen aparentando dar vida al ser u objeto animado.⁴

Las caricaturas o dibujos animados son conocidos por la gran difusión que se les ha dado a través de la televisión, con lo cuál se ha comprobado que atrae principalmente al público infantil.

En el dibujo animado las posibilidades son tantas como la imaginación lo permita. Con un mínimo esfuerzo se logran efectos que en técnicas fotográficas resultan muy costosos. En la animación, el productor tiene casi control absoluto sobre el material; el

³ QUIAUHTLAZOLLIN. *op. cit.*

⁴ JUÁREZ Alvarado, Víctor. *La animación Cinematográfica de Disney*. Licenciado en Comunicación y Periodismo. ENEP Aragón. México. 1999, p.2.

artista tiene mayor libertad –escapa a las fronteras del mundo real- y sus limitaciones son el medio en el que dibuja, el contexto y la estructura del trabajo mismo, y su propia imaginación:

La animación es el medio que puede tratar gráficamente con el fantástico mundo del futuro. No hay límite a lo que podemos hacer. (Disney)⁵

Entonces la animación es arte en movimiento. Yendo más lejos, es el arte del movimiento. En un filme de animación, los dibujos no son estáticos. El movimiento es vehículo de la historia, del personaje y del tema. Crea tensión mediante el desarrollo de expectación y liberación de ésta, mediante el despertar de la curiosidad y su desenlace.

El movimiento crea una estructura para el paso del tiempo. Se relaciona íntimamente con la música, el diálogo, y otros elementos de la parte auditiva del filme. Una finalidad del contenido de los medios es el entretenimiento, dentro de este rubro los dibujos animados fueron diseñados y han evolucionado.

Los dibujos animados tienen su origen en Europa con Emile Cohl, quien es considerado el padre de los mismos, él utilizando como base el estudio de la persistencia retiniana menciona:

Puesto que el movimiento cinematográfico resulta de un engaño del ojo mediante cierto número de imágenes sucesivas, y puesto que el número de estas imágenes es fijo y que la película puede conservar cualquier impresión, debe ser posible reemplazar la fotografía por el dibujo y obtener el mismo resultado físico, pero creando con el lápiz seres de fantasía.⁶

Aunque Europa es la cuna del dibujo animado, éste no alcanza gran importancia industrial, pero años más tarde ésta técnica cobra importancia en Estados Unidos, donde se convierte en uno de los negocios más prósperos del cine americano.

A lo largo de este tiempo se revelan grandes caricaturistas como Pat Sullivan (el Gato Felix), Max Fleischer (Betty Boop), Ub Iwerks (la rana Flip), Walt Disney (Mickey Mouse), William Hanna, Joseph Barbera (Tom y Jerry), Walter Lantz (Andy Panda), Charles Check (Looney Tunes Carttons), todos ellos creadores de personajes celebres que contribuyen en la evolución de la animación cinematográfica, dejando atrás ese vago esquema para pasar un grafismo fijo y ágil, soporte ideal para los ilógicos movimientos de los personajes de dos dimensiones.⁷

Sin embargo, pese a su gran producción de dibujos animados, Estados Unidos actualmente es el segundo productor más grande del mundo.

⁵ MEDINA, Luis Ernesto, *Comunicación Humor e Imagen, Funciones didácticas del dibujo*. México, Trillas, 1992, p. 53.

⁶ JUÁREZ. *op. cit.* p. 3.

⁷ *Ibid.* p. 9.

El primero es Japón, que entró a este mercado en los 50's recibiendo gran influencia de Walt Disney.⁸

1.1 Acercamiento a la historia de los cartoons y animés.

Al hablar de dibujos animados estadounidenses no podemos dejar a un lado a Walt Disney creador de una industria, de un estilo de humor que es admirado y disfrutado por casi todo el mundo. Su inagotable labor supera el dibujo animado. Con sus animales, sus temas cómicos, su graciosa armonía, vivacidad, alegría y todos los elementos que emplea le ayudan a conquistar los mercados cinematográficos del mundo.

La base de su obra son básicamente los animales, protagonistas de aventuras y fábulas ideadas o captadas por este mago moderno. Disney, considera que su principal labor ha sido y son los dibujos animados.

Los primeros relatos están llenos de bondad, sentimientos, ternura que resultan encantadoras historias para el público no sólo infantil. Muchos de los escritores eliminan de estas historias los detalles repulsivos, los rasgos satíricos a personas o lugares tendenciosos.

Otros elementos que conforman y caracterizan los primeros dibujos animados son el desenvolvimiento sencillo de la historia, la eficacia de situaciones y conflictos, la mezcla de personajes y elementos sobrenaturales o reales, pero eso sí, todos ellos revelan costumbres e ideologías de los pueblos.

A pesar de su indiscutible potencia industrial y de la perfección de su técnica, en 1940 el poderío de Disney comienza a tener competidores. Walter Lanz, crea a Andy panda y comienza, en 1941, la serie del Pájaro carpintero Woody Woodpecker. Por otra parte, sadismo y furor aparecen en las caricaturas, aspectos que les dan un rumbo diferente y que son escenificados por el gato Tom y el ratón Jerry, creaciones de William Hanna y Joseph Barbera.

Pero a estos personajes no tardan en unírseles las creaciones de Charles Check Jones los "Looney Tunes y las Merry Melodies" (1944-1964), cuyas figuras principales son bugs Bunny, el Pato Lucas, Beep-beep el corre caminos, Willie el coyote, Elmer, Porky, Petunia; más tarde llegarían Taz el demonio de Tasmania, Sam el hombrecillo de gran bigote, Speedy Gonzalez un veloz ratoncito, Silvestre y Piolín (estos tres últimos creados por Fritz Freleng), que con locuras y nuevas ocurrencias dentro de la pantalla agregan más comicidad y sentido del humor a la animación.⁹

Ahora bien para 1989 a 1998, surgen diversos personajes que se han ganado la simpatía del público infantil y adulto como la soñadora y valerosa Ariel, sus inseparables y fieles amigos Sebastián y Flaunder; la joven decidida y de carácter definido Bella; el ocurrente y gracioso genio de Aladdín, el bondadoso y torpe jabalí Pumba y la hiperactiva Siracusa llamada Timón,

⁸ <http://www.anipike.com> 30 noviembre 2004.

⁹ JUÁREZ. *op. cit.* p.6.

ambos cómicos compañeros de Simba, el rey león, entre muchos otros personajes más.¹⁰

Algunos de los personajes mencionados, ya creados hace años en cuentos infantiles, sólo adaptados a las historias de Walt Disney.

Pero no sólo los estudios Disney han creado nuevos personajes, también otras casas productoras han contribuido, aunque en menor grado, con sus caricaturas como el valiente dinosaurio Pie Pequeño que busca su valle encantado, la inolvidable Almendrita de Andersen; la singular pareja Jessica y Roger Rabbit; la legendaria Anastasia.

Cabe mencionar que en México y otros países algunos dibujos animados japoneses han causado furor entre el público infantil. A diferencia de las caricaturas de Disney, Warner o Hanna Barbera, en la que todo es miel, donde hay golpes y aventuras, que empiezan y terminan en el mismo capítulo las animaciones japonesas se realizan en un principio como si fueran melodramas por ejemplo: Remi, Candy Candy, Heidi; entre otras.

A últimas fechas las caricaturas japonesas han tenido gran importancia dentro del público infantil mexicano como es el caso de Dragón Ball que causó gran furor en la pantalla chica mexicana, pero, a este le anteceden series como: Mazinger Z, los Caballeros del Zodiaco y otros que, como Gokú, han saltado de la televisión a la pantalla grande. Debe aclararse que las series japonesas se han establecido entre la fantasía y la ciencia ficción, aunque el estilo es propio de éstas, es un género que se siembra ya mundialmente.¹¹

Después de mencionar la relevancia que han tenido los dibujos animados japoneses en nuestro país ahora sólo resta mencionar la historia y evolución de las caricaturas japonesas.

La Manga es la palabra con la que los japoneses de hoy dicen "comic" o "historieta".

Aunque en el siglo XVIII designaba los dibujos del pintor japonés Hokusai, que mezclaba imágenes y texto, posteriormente se siguió utilizando esta palabra para otras obras, que cumplían más o menos con dicho requisito. En el periodo posterior a la segunda guerra mundial, nacen en Japón los emonogatari que eran historietas muy sencillas que fueron el resultado del contacto entre los historietistas japoneses y los occidentales.

Sin embargo, el verdadero inicio del manga como hoy es conocido, se dio en 1947 con Tezuka Osamu, un médico quebrado, que copiando el estilo de Disney, crea una historia de robots que tuvo un éxito impresionante y en menos de cinco años, ya había creado más de cinco nuevas series, entre las cuales la más famosa y conocida es Tatsuwan Atom (Astro Boy), su más famosa creación.

¹⁰ *Ibid.* p. 7.

¹¹ JUÁREZ. *op. cit.* p.8.

Su estilo, que ya incluía los ojos grandes y las facciones occidentales de los personajes, fue rápidamente copiado y adaptado por diversos dibujantes. Así, el manga ganó una identidad propia con respecto a su "predecesor" norteamericano.

Actualmente, se destacan Akira Toriyama, con sus famosos Dr. Slump y Dragon Ball, con la no despreciable suma de 42 volúmenes. Rumiko Takahashi, con su fabuloso Ranma 1/2. (de las más importantes series de anime), de 38 volúmenes, y Mazakazu Katsura, autor de las famosas Video Girl y DNA². El grupo CLAMP, autores de Rayearth (Guerreras mágicas), el grupo de dibujantes de manga shoujo más popular en Japón. Evidentemente, en este grupo faltan muchísimos otros autores de talento y fama equiparables con los historietistas mencionados, pero la lista se haría interminable.¹²

En cuanto a los dibujos animados, a los pocos años del nacimiento del manga moderno, nace una de sus secuelas, la animación para televisión o cine, a lo que los japoneses llaman Anime.

Aunque para los japoneses anime, es cualquier dibujo animado, la utilización de esta palabra en occidente es para designar a los dibujos animados que tienen su origen en el Japón.

El anime para TV, nace en 1962, con la serie Manga Calendar, que salió al aire el 25 de junio de 1962 y continuó hasta el 4 de julio de 1964. Pero el verdadero comienzo del anime, está nuevamente a cargo de Tezuka Osamu, con la versión animada de Tatsuwan Atom, que fue vista en los hogares japoneses desde el 1° de enero de 1963 y terminó el 31 de diciembre de 1966. También de Tezuka, fue Jungle Taitei (Kimba, el león blanco), el primer anime en colores.

Las principales características del anime (en la época antigua), son evidentemente las mismas del manga, pero al ser dibujos animados, se incluyen ahora nuevas características: se reducen los fotogramas a 6 por segundo en la acción normal (con respecto a la animación norteamericana: 16, las escenas de acción, son generalmente "estáticas" y muestran de diferentes ángulos la misma situación, y generalmente se mantiene el mismo fondo, y siempre que es posible se "ahorra" animación (se repiten escenas de capítulos anteriores, etc.) Hacia los 80s, nace una nueva forma de anime, que cada día tiene más aceptación: los OVA o películas (la sigla en inglés de Animación Original para Video).

Son de una mejor calidad, tanto en el dibujo, como en la animación, la historia es generalmente más corta, se desarrolla más rápido y sólo vienen en formato de Video.

Toei Doga, la mayor productora de TV en Japón, es la encargada de llevar a este medio la mayor parte de los mangas de éxito, por ello no hay que extrañarse al ver que la mayoría de las series manga tienen una equivalente en anime. Como en el caso del ya mencionado Dragon Ball, el anime más famoso del mundo, o la popular Sailor Moon basada en los trabajos de Naoko Takeuchi. También se resalta el grupo GAINAX que utilizan gráficas generadas por computador, y sin duda su mayor éxito ha sido Neon Genesis Evangelion. Entre los OAV, se destacan del manga de Fujishima Kosuke: Ah!

¹² <http://www.mangaes.com/> 25 de Noviembre de 2004.

Megamisama (Oh! my Goddess), las dos series de 3x3 eyes de Yuzo Takada, basadas en mangas de los mismos nombres.

En el cine, cabe destacar Tonari no Totoro (mi amigo Totoro) y Mononoke Hime, ambas de Hayao Miyazaki, y su compañero de Studio Ghibli, Isao Takahata, quien dirigió Hotaru no Haka (La rumba de las luciérnagas), y la adaptación de AKIRA y Memories, del maestro Katsugiro Otomo, que es más popular en Europa que en el mismo Japón.

Mientras en el oriente la hegemonía de Japón en los dibujos animados era total, en el continente americano Warner Bros. era dueño de éste terreno, pero a mediados de los 80's la hegemonía comienza a temblar con el éxito de Katsuhiro Otomo: *Akira* en su versión manga pero la lucha se intensificó cuando presentó la versión animada de la misma obra, revolucionando los estándares de la animación.

Atrás quedaron las producciones infantiles de la Disney, la Fox o la Warner: la animación de aventuras y para adultos era mostrada en todo su esplendor. Salvo algunas animaciones pornográficas (y los excelentes *The Simpsons*), casi nada se había hecho dentro del mundo de la animación para adultos; Otomo con su *Akira* causaron furor y fueron sensación en el mundo entero.¹³

Lentamente la cara de la animación mundial fue cambiando.

Para contrarrestar el ataque japonés Warner Bros prepara tres cartoons de superhéroes: Batman, Spawn y Superman.

En 1991 Paul Dini y Bruce W. Timm crearon *Batman*, la serie animada, donde reinventaron con talento las aventuras del personaje, escribiendo ellos mismos la "Biblia" de la serie a partir de un argumento global que transcurría al margen de las aventuras que *Batman* vivía capítulo a capítulo.

Junto a un excelente panel de directores y guionistas, Dini y Timm desarrollaron la que hoy en día es considerada la mejor serie de animación de todos los tiempos. Esto no resulta extraño: el trabajo en los *storyboards* y en las voces de los personajes, interpretadas por actores de prestigio -Tim Curry o Mark Hamill para citar alguno- era muy cuidadoso.

La serie ha sido premiada con el Emmy (el equivalente al Oscar en la TV) dos veces: como mejor serie de animación en 1992 y "On Leather Wings", capítulo de la primer temporada del mismo año, como mejor historia unitaria. Iniciada por el largometraje *Batman, La Mascara del Fantasma* -donde se explicaban parte de los orígenes y fundamentos de la serie animada- ésta mantiene, cuatro temporadas después (85 capítulos), un alto nivel de calidad, y deja atrás a sus competidores. Quizás eso se explique en la inversión, ya que Warner gasta 200.000 dólares más en cada capítulo de lo que se gasta normalmente en una animación.¹⁴

En ésta serie animada aparecieron todos los personajes de ciudad gótica: Batman, Robin, el comisionado Gordon, etc., y la galería de villanos que se turnan los enfrentamientos con el hombre murciélago; se recrearon todas las aventuras de cómic y

¹³ <http://www.henciclopedia.org/uy/autores/RSantullo/Caricartoons.htm> 25 de Agosto de 2005.

¹⁴ *Ibid.*

otras más creadas especialmente para la animación, una característica muy especial que se usó en ésta animación era que siempre se presentaba el punto de vista del villano o un personaje secundario, que se encargaba de llamar la atención de Batman, dejando así el misterio que siempre acompaña al caballero de la noche.

Con *Spawn* fue un caso un poco distinto; en esos momentos y hasta ahora HBO es reconocida por sus producciones originales y el creador de *Spawn*, Todd MacFarlane eligió a esta subsidiaria de Warner Bros para hacerse cargo de la versión animada de su personaje de mucho éxito en los comics.

El mismo MacFarlane se encargó de los storyboards y los guiones, junto con uno de los directores del cartoon de Batman. El resultado fue uno de los más grandes ejemplos de animación para adultos, y de los primeros en la historia de los cartoons. Ya que debido a su contenido se transmitió en un horario sin censura, ya que contiene escenas de violencia implícita y un lenguaje muy rudo.

Mientras tanto la historia del hombre de acero era “corregida” para su adaptación a la pantalla chica, dejando de ser un producto netamente para niños, se convirtió en una serie de aventuras, de la que muchos seguidores afirman, es muy superior a su versión impresa, pero de los tres superhéroes animados era el menos exitoso, y tuvieron que echar mano de otros personajes del universo de los comics DC, Flash y Lobo entre otros.

Bajo la inspirada batuta de Dini y Timm, una nueva camada de directores y guionistas (con un gran número de nombres japoneses entre ellos) se hacen responsables de las peripecias del hombre de acero, y un sinnúmero de reconocidos artistas del mundo del cómic se encargan de los *storyboards*. Las voces de los personajes son interpretadas por actores tan importantes como Malcom McDowell, James Belushi y Michael Ironside, entre otros.¹⁵

Pero la lucha no era sólo con el anime japonés, también era con la cadena Fox que preparó animaciones de personajes de Marvel Comics, como los 4 fantásticos, Hulk, Silver Surfer y los X-Men, sin embargo no fue suficiente, ya que carecían de presupuesto y contaban con una mala animación además de lo simple que eran los personajes.

Incluso Disney intentó entrar a los superhero Cartoons con Gárgolas, que fue un mejor intento que el hecho por Fox.

Otros directores y productores de Hollywood entraron al terreno animado, como ejemplo están Steven Spielberg y su Dreamworks con *Invasión América* donde participaron parte importante del trabajo hecho en *Batman La serie animada*.

Warner Brothers no se duerme en los laureles y lanza las nuevas temporadas de Superman y Batman, más la nueva serie *Batman of the Future* y un nuevo largometraje: *Batman in Subzero*, con Mister Freeze como villano principal. Con una producción sustancialmente mejor que *Batman y Robin* de Joel Schumacher, la Warner demuestra que aún con competencia digna de temer, resiste, sigue teniendo el control, cuando menos en Norteamérica.¹⁶

¹⁵ <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/RSantullo/Caricartoons.htm> 25 de Agosto de 2005.

¹⁶ *Ibid.*

1.1.1 Semejanzas y diferencias entre el cartoon y el anime.

En este apartado hablaremos de las semejanzas que existen entre los cartoons y los animes, así como sus diferencias en cuanto a su estructura, procedencia y las características físicas de los dibujos utilizados dentro de estas caricaturas.

Citemos en primer lugar las diferencias:

1. El ANIME es un género típico de Japón. El CARTOON, es la animación Estadounidense.

2. En el ANIME la trama o el desarrollo de la serie se presenta de una forma menos común, mejor pensada y con características nunca antes vistas. En el CARTOON la trama es muy común, proveniente de algún cuento, algún acontecimiento histórico o con similitudes a otras series; usando incluso personajes de más de 50 años, con nuevas historias, pero sin cambiar las características psicológicas y personales de los protagonistas.

3. La mayoría de series de ANIME no superan el mes de duración, (incluyendo las películas) aunque hay excepciones en la que llegan a durar años, como ejemplo están Los Caballeros del Zodiaco y Ranma ½, animes que duraron más de 7 años y con más de una película, sin olvidar los capítulos para venta doméstica (OVA). El CARTOON es más extenso en su duración y en su mayoría son series que a pesar de tener un "último episodio", no tienen un final establecido, lo que llega a ser una ventaja, ya que los protagonistas pueden salir en otra historia.

4. El ANIME es el método de animación más actual y novedosa, con fans en todos los continentes. El CARTOON lleva muchos años y las series nuevas en su mayoría son un "fiasco" por sus dibujos, su contenido, etcétera.

5. De cualquier serie de ANIME, se crean varias películas. En cuanto al CARTOON, a este sólo le importa la serie de televisión, donde muy raramente llega a tener su película correspondiente, pero en la mayoría de los casos sólo para venta doméstica.

6. Los personajes que son parte de una serie o una película de ANIME son muy bien diseñados, guardan similitudes con los seres humanos y son creados para ser (en su mayoría) "hermosos". Los actuales dibujos de personajes del CARTOON, son algo raros, parece que fueran monstruos o extraterrestres vestidos y con actitudes de personas.¹⁷

Pero las diferencias de los personajes no son sólo físicas, también tiene distintos rasgos de personalidad reales, por ejemplo, en el anime el protagonista tiene una familia, estudia, tiene amigos y obligaciones, por tanto su misión está en base de satisfacer las necesidades de su gente cercana, puede pelear e incluso matar por salvar a su familia y esa dedicación es lo que generalmente le da la fuerza necesaria para lograrlo.

¹⁷ <http://artemanga.wikaba.com> 25 de Noviembre de 2004.

En cuanto a las semejanzas hay dos principales:

La primera es que tanto el anime como el cartoon buscan entretenimiento, la segunda es que muestran características propias suscitadas de nuestras vidas, por ejemplo la acción, los sentimientos y el amor, aunque en el cartoon se hace en un nivel más superficial, ya que siempre el deber está primero, haciendo de los héroes unos soldados. En el anime los sentimientos son parte fundamental de cada trama, los personajes necesitan de la amistad, del cariño y la aceptación de la gente con quien interactúan para cumplir sus metas, es decir, la temática es más espiritual.

En cuanto a las características físicas de los personajes son muy variados, sólo que actualmente podemos ver híbridos de varios estilos; así que lo mejor es basarnos en los estilos tradicionales.

Los dibujos norteamericanos al menos en las versiones animadas son variados en estilo de acuerdo a la casa productora; intentaremos englobarlos, comenzando con los dibujos de Disney.

Debido a que en éste estudio sólo nos encargamos de las caricaturas, es decir, de las versiones para televisión, omitiremos a los personajes de versiones, cabe hacer la aclaración, ya que hace poco comenzaron a hacer cambios en las animaciones para películas, como el caso de *Atlantis* en la cual podemos ver un diseño de personajes influenciado por el anime.

De manera general comenzando por el cabello podemos decir que hasta cierto punto realista, es levemente exagerado en volumen, aunque siempre depende del personaje, ya que los personajes más sobresalientes son animales con rasgos de humanos, como caminar en dos patas y con extremidades superiores con las mismas capacidades de los humanos, sólo que con cuatro o tres dedos, sin dejar de connotar su procedencia animal, acompañados de un vientre muy prominente.

Pasemos a las características de los Súper Héroes que en caso de los hombres se caracterizan por tener cuerpo poco menos que un físico culturista, con hombros del doble de su cintura y piernas delgadas, algo desproporcionado el pecho a las piernas, y con la cabeza cuadrada, levemente redondeada donde hace falta y el cabello igual de cuadrado que la cabeza; los ojos son pequeños y siempre negros; todo esto en el caso de los hombres. Las mujeres aparecen con un cuerpo delgado y fino que las caracteriza; ambos son estereotipos sólo en algunos casos, estos modelos siempre son cambiados por gente "fea" muy gorda, con una nariz muy grande, hacen lo que se llama metonimia gráfica. Éste es la concepción básica de todos los superhéroes los hombres son como soldados y las mujeres son las tradicionales princesas que necesitan ser rescatadas, sólo en algunos casos (muy contados) la mujer es la heroína y la mayoría de estas producciones son demeritadas, tan sólo pongamos el ejemplo de porque hacer una caricatura con la mujer maravilla como protagonistas y no como personaje de respaldo.

El amor, la amistad y otros sentimientos que dan relevancia a la vida no existen para los personajes; por un lado tenemos al ratón Mickey con su novia Minie que siempre

estarán juntos al igual que el pato Donald y Daisy, en el caso de los superhéroes no hay amor, sólo las mujeres llegan a enamorarse y por lo regular de los protagonistas.

Aprovechamos para hacer una aclaración muy particular con un personaje que llega a enamorarse y hacer a su pareja partícipe en el cartoon: el hombre araña que se enamora de Mary Jane, pero por azares del destino nunca son felices.

Los únicos amigos que tiene éste tipo de personajes son otros seres especiales como ellos siempre y cuando estén del lado de la justicia. Por ejemplo La Liga de la Justicia se conforma de puros súper héroes que se ayudan entre sí con súper poderes para un fin común (salvación del mundo).

En base a los cartoons que denominamos new wave podemos decir que los patrones emocionales se repiten, haciendo la mayoría de las veces comedias de situaciones chuscas, en cuanto al grafismo usado por los personajes es más sencillo, digamos que estéticamente geométricos, en algunos casos se usa el recurso de fusión de estilos, tomando lo más llamativo de algunos para formar una extraña pero efectiva tendencia.

Ahora vayamos a un terreno más complicado, el de los animes, el primer aspecto que está presente en ellos son los ojos grandes y muy elaborados, (hay una que otra excepción y podríamos asegurar que no pasan de 50 animes con ésta característica, tomando en cuenta que su historia comenzó desde 1962 y con una producción de más de 50 series al año) un aspecto que a muchos les parece contradictorio, siendo que los ojos orientales son rasgados dando la impresión de ser más pequeños.

La historieta está hecha a base de dibujos y no de fotografías, lo que permite hacer al artista una subjetiva representación de la realidad, enfatizando o adquiriendo rasgos que se van modificando con el paso del tiempo. ¿O acaso los norteamericanos tienen musculosos cuerpos como los de Batman y Superman?

Si te gusta tener referencias históricas, en 1768 inicia el periodo Meiji, en ese entonces los artistas japoneses se dibujaban con ojos y bocas de dimensiones pequeñas, mientras que los europeos eran dibujados como individuos peludos de grandes fosas nasales. En 1853 llegó el comodoro Perry y con él la estética y el arte europeo, no obstante el ideal de los japoneses se orientó hacia el modelo Griego clásico, o lo que se conoce en dibujo como el cuerpo de 8 cabezas, es decir, la estatura total de una persona, es 8 veces el tamaño de su cabeza. Las revistas románticas antes de la guerra, mostraban mujeres heroínas de enormes y relucientes ojos, en un estilo importado de occidente.

Tras la derrota en la segunda guerra mundial, se vivió una pérdida de identidad nacional en Japón, afectando la imagen del país, así los modelos de belleza occidentales no sólo eran aceptados sino ávidamente buscadas.

Durante el periodo posterior a la guerra, el artista Osamu Tezuka ejerció una incuestionable influencia en las historietas, influencia que le venía del estilo norteamericano de las caricaturas. Con el tiempo los dibujantes nipones descubrieron que los personajes de grandes ojos y diseño caucásico eran muy populares en el público lector de historietas (manga), aunque cabe aclarar que en otros países ya se empleaban los grandes ojos en personajes.

Hay quienes comentan que Japón siempre se ha sentido atraído a otras culturas que percibe más adelantadas a la suya, aunque ahora existe la

tendencia de dibujar con ojos más pequeños en las revistas para niñas, dando una imagen más japonesa.

No cabe duda que la imagen occidentalizada de los personajes en obras manga y anime ayuda a la exportación, haciéndolos más fáciles a la aceptación de mercados no asiáticos. Es común descubrir que muchos aficionados a Astroboy en los años 60's, o seguidores de Robotech (Macross) en los 80's jamás se habían imaginado que sus personajes favoritos eran japoneses.¹⁸

Otro estereotipo recurrente son las chicas de piernas largas y de cuerpo delgado, pero también hay otro modelo de cuerpo, el que se presenta en los animes shonen (mayores de 18 años) en lo que se presentan a mujeres exuberantes de grandes pechos, una cintura muy pequeña y caderas prominentes, sin olvidar la nariz respingada que tienen todos los personajes sin importar el género, simplemente en las mujeres es más fino el trazo, sin olvidar los detallados ojos grandes.

Pueden ser grandes, pequeñas, mayores o tal vez muy jóvenes, pero la abrumadora mayoría de mujeres en el manga son hermosas. Físicamente son vistas como jóvenes voluptuosas, con ojos grandes, piernas largas y bien torneadas, apariencias inocentes, cabellos de todos los colores imaginables y - dados los estándares de la raza japonesa- de baja estatura.

La imagen femenina es una extraña conjunción de deseos, ya que físicamente es lo que los varones quieren, mientras que psicológicamente, es la representación de los anhelos femeninos. Existe un cierto énfasis en tratar de igualar las imágenes que provienen del extranjero.¹⁹

En cuanto a la apariencia inocente debemos entender que se trata de una cultura que vive al día, donde las presiones por encontrar una buena escuela o un buen empleo están a la orden del día. También es de considerar que se trata de una cultura donde el matrimonio a temprana edad no es mal visto, por lo que obviamente sus representaciones deben ser de mujeres de corta edad, pero ya con la intención de encontrar pareja.

El cabello es otra de las cosas que caracteriza tanto a éstos dibujos, ya que por lo general es largo en hombres y mujeres considerando que para los japoneses el cabello largo en hombres es mal visto, llega a tener colores diversos como verdes y rosas, los cuales no tienen nada que ver con la tendencia punk, además tienen peinados materialmente irrealizables, tan estafalarios, aunque hay también algunos muy realistas, por lo general, el conjunto cabello-ropa determina la personalidad del dibujo.

En cuanto al físico del cuerpo, es determinado por la actividad que realiza y la fuerza o destreza del personaje no siempre está determinado por el físico como en los cartoons; puede haber un personaje pequeño e incluso anciano que sea más fuerte que un joven de 15 años que práctica artes marciales y que tiene un cuerpo delgado, y que también es el protagonista de la historia, este tipo de cualidades nos demuestra un poco de la cultura nipona, que considera a los ancianos como una parte muy importante y no como un estorbo como aparece en la cultura occidental. Los personajes no son determinados por su físico, sino por la historia.

¹⁸ *DOMO La generación de aficionados a la animación e historietas japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Diciembre 1998. p. 16.

¹⁹ *Conexión Manga. La revista oficial del otaku*. Juan A. Flores V. México. Julio 2005. pp. 56-58.

Los sentimientos son parte primordial de los personajes, ya que el anime es más emocional, desde su origen hasta el desenlace del anime e inclusive la muerte del personaje (una característica única del manga y anime hasta la muerte de Superman en la versión impresa, que revivió poco después, algunos otros copiaron esta técnica y al igual que primero revivieron un número después) acompañado del desarrollo en el cual esos sentimientos le dan vida a la historia.

A diferencia de los cartoons que luchan o hacen cosas porque es su deber en el anime hay dos opciones: lo hacen porque les gusta o lo hacen por las personas que quieren, siendo esta situación la base de la trama ya sean peleas, juegos u otro tipo de actividad dependiendo del género.

Ahora hablaremos del papel de los niños en la animación, si bien pueden ser los protagonistas en algunos casos son personajes de soporte, pero que a diferencia de los cartoons en el anime llegan a ser tan importantes como los protagonistas y tener el mismo impacto en el público.

Las historietas japonesas siempre han sido más completas, ya que en éstas siempre hay personajes con defectos y virtudes, que pueden ser derrotados, que ríen y lloran, se enamoran y se enojan y, no sólo eso sino que la historia convence tanto que transmite sentimientos que ríes, lloras y te enamoras con éstos personajes. Además no sólo superan en calidad a los comics, sino también en cantidad, ya que en las publicaciones gringas, sólo se les dedica a superhéroes o similares, en cambio en el manga se pueden tratar de ese tipo o de historias cotidianas con personajes comunes que resultan igual o más interesantes.

Sigue siendo una ventaja que las historietas y animaciones japonesas tengan un final definitivo ya que es como la vida misma: con un inicio, un desarrollo y un final, y se menciona esto, porque un aficionado adulto a los comics, tarde o temprano, tendrá una crisis de edad al ver que sus héroes de hace bastantes años siguen siendo tan jóvenes como los conocieron y ellos ya son mayores. No se sabe si sea un aspecto de madurez de los japoneses (o de inmadurez por los gringos) ya que los orientales son capaces de finalizar una serie a pesar del éxito que tenga y los occidentales parece que se aferran tanto a sus personajes que no los dejan ir.

La animación japonesa además de poseer excelentes historias y personajes, tiene una animación excelente, ya que frecuentemente vemos peleas espectaculares, o escenas dramáticas tan bien logradas que es difícil no sentir algo en ese momento. De esto se han dado cuenta algunos productores gringos, por lo que han contratado animadores japoneses para inyectarles calidad a sus producciones tan simples. Pero deben entender que comprender que no sólo es cierto que el factor que le da éxito es la animación japonesa, sino todo el conjunto: historia, animación, personajes, música, diseños de personajes y principalmente que van dirigidas a un público pensante.

Otro logro que aún no han podido alcanzar los estadounidenses es el equilibrio perfecto entre comicidad y drama que a los japoneses les sale tan natural, ya que los gringos tienen dos opciones, ya sea hacer una caricatura en tono serio (aventuras) o de tono loco (cómic). Tal vez lo más digno que puedan presentar al respecto sean *Los Simpsons*, que básicamente es una parodia de su sociedad, por eso son tan divertidos y a la vez hacen pensar. En la

animación japonesa prácticamente todas te hacen reír y llorar sin importar si son de aventuras o de la vida cotidiana.²⁰

1.2 Sinopsis de los Dibujos Animados seleccionados

A continuación agregamos una breve sinopsis de cada caricatura seleccionada para el presente estudio; con el fin de ubicar al lector o al menos ofrecer un panorama de lo que trata cada una de éstas. Las ordenaremos de acuerdo al orden que usamos para el análisis.

La Liga de la Justicia

Título original: Justice League

La Liga de la Justicia tuvo tres grandes adaptaciones al formato televisivo como serie animada. La primera de ellas tuvo lugar entre 1973 y 1985, aunque se le cambió el nombre por el de los Súper Amigos y fue dirigida a un público infantil. La violencia propia del género fue reducida, y la mayoría de las historias terminaban con lecciones morales. Los principales protagonistas eran Superman, Batman y Robin, la Mujer Maravilla y Aquaman

La siguiente fue en la serie televisiva Liga de la Justicia, ambientada en el mismo universo de ficción que las series Batman: La serie animada, Superman: La serie animada y Batman Beyond. En serie se unen Superman, Batman, la Mujer Maravilla, Flash, Linterna Verde, Chica Halcón y J'onn J'onzz (el Detective Marciano).

La serie comienza cuando en una reunión de las Naciones Unidas se llega a un acuerdo mundial de desarme, confiando la protección del mundo a Superman. Pero poco después del desarme, una raza de poderosos alienígenas atacan la tierra desde Marte, con aparatos similares a los descritos en la novela La guerra de los mundos. Durante el combate, Superman recibe un llamado de un marciano mantenido cautivo en una instalación gubernamental, el último sobreviviente de su raza, atacada por los mismos seres que atacan la tierra.

Pronto se arma un equipo entre 7 superhéroes: Superman, Batman, Flash, el mencionado marciano (llamado J'onn), los héroes galácticos Linterna Verde y Chica Halcón, y la Mujer Maravilla que abandonó su isla para salvar el mundo de los hombres. En su momento J'onn había puesto en animación suspendida a los extraterrestres gracias a una flor de su planeta, pero fueron accidentalmente despertados por una expedición de astronautas en Marte; J'onn viajó a la Tierra para advertir del peligro, pero fue tomado prisionero y su ejemplar de la flor destruido.

Batman logra descubrir la debilidad de los invasores: la luz solar los destruye. El grupo se libera y derrota a los invasores destruyendo la cúpula de sombras que rodeaba su base.

²⁰ *DOMO La generación de aficionados a la animación e historietas japonesa.* Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Julio 1999. pp. 9,34.

Luego de su victoria, permanecen unidos como un grupo y colocan su base de operaciones en un satélite espacial, para prevenir que tales invasiones tengan lugar nuevamente.

Las Chicas Superpoderosas

Título original: The Powerpuff Girls

Mil novecientos noventa y ocho fue el año del debut de la serie más pop de todo el Cartoon Network: Las chicas superpoderosas, o algo así como una mezcla de Frutillitas y Astroboy.

Cuando el peligro aparece en Saltadilla, la llamada de auxilio es para Burbuja, Bombón y Bellota. Las Chicas Superpoderosas. Bajo el ojo observador de su mentor, el Profesor Utonio, las chicas vuelan al encuentro de una galería de malvados villanos salvando a todos antes de que sea hora de ir a dormir.

Creada por el dibujante Craig McCracken, la serie nació como uno de los estrenos mundiales de Cartoon Network.

Bombón, Burbuja y Bellota, las tres protagonistas de este cartoon, podrían haber sido tres felices niñas, pero por accidente deben lidiar con una ocupadísima vida de superheroínas. ¿Cómo es esto?: El doctor Utonio deseaba tener tres bellas hijitas y para eso mezcló azúcar, flores y muchos colores, pero su chimpancé le agregó al experimento el químico secreto X. De esa mezcla salieron las tres superchicas. Ellas se convierten en las nuevas heroínas de la ciudad de Saltadilla y diariamente combaten el crimen para salvar a la ciudad siendo llamadas por el despistado alcalde, teniendo que enfrentar a enemigos ya conocidos en la historia. Chicas Superpoderosas es la serie más jugada estéticamente y la más picante en contenido de toda la grilla del Cartoon.

Craig McCracken, dibujó por primera vez a Las Chicas Superpoderosas a comienzos de los 90' para presentarlo en la Universidad de California (Cal Arts) en donde estudiaba arte y animación. El detalle es que en ese momento las había bautizado como Whoop-Ass Girls (algo así como Las chicas pateas traseros) y las había creado para que fueran "un éxito entre universitarios veinteañeros que fuman marihuana". Craig conoció en Cal Arts a Genndy Tartakovsky. Con él trabajó en Dos perros tontos para los estudios Hanna-Barbera y luego fue segundo de Genndy durante la creación del Laboratorio de Dexter, para por fin estar a cargo (creador, redactor y director) de la exitosísima Chicas Superpoderosas. Mc Cracken, dice haberse inspirado en el Batman de Adam West, en Mister Magoo, en George de la selva y por supuesto en el animé japonés.

Los Caballeros del Zodiaco

Título original: Saint Seiya

Como la mayoría de los animes, Saint Seiya nació como un manga, de la mano de Masami Kurumada en 1986.

Este manga nació en las páginas de la revista Shonen Jump, de la editorial Shueisha. Consta de 28 tomos recopilatorios.

Los caballeros, son aquellas personas que tienen poderes más desarrollados que el resto de los seres vivos. Este poder se basa en su cosmo, en teoría todas las personas tienen un cosmo, pero los caballeros son los que logran aprovechar al máximo el poder de éste. La historia se centra en los caballeros de bronce, ellos luchan para proteger a la reencarnación de la diosa Athena, Saori. A lo largo de la historia, sus poderes van aumentando, al igual que la fuerza de sus enemigos, el objetivo de éstos últimos es sacar del camino a Saori, para poder obtener la tierra.

Todos los Santos o Caballeros deben ser huérfanos, esta característica es necesaria para desarrollar su cosmo (energía que fluye de los caballeros santos), ya que al tener un fuerte rasgo sentimental con una persona este cosmo es interrumpido (como sucede con Hyoga y el recuerdo de su madre). Cada caballero posee un cosmo distinto, este es parecido a un aura y puede detectar a otro cosmo así como su fuerza y agresividad, cuando un caballero muere su cosmo desaparece y puede ser detectado aun a kilómetros de distancia y si existe una conexión más fuerte entre santos esta percepción se vuelve más sensible al grado de saber cuando un caballero está sufriendo (como sucede entre Ikki y Shun o Seiya y Shiryu). El cosmo también puede ser combinado entre varios santos logrando incrementar su fuerza, entre más fuerte sea el cosmo mayor efectividad tendrá el ataque del Caballero.

Se dice que cada vez que el mundo se encuentra en peligro, la diosa Atena se reencarna para salvarlo. Para proteger a la diosa están los Caballeros: El Caballero de Pegaso; el Caballero del Cisne; el Caballero del Dragón; el Caballero de Andrómeda; y el Caballero del Fénix, son los cinco Caballeros de Bronce en quienes la historia se centra. Durante la serie, los caballeros se ven envueltos en diferentes batallas contra sus múltiples enemigos.

Sakura Card Captors

Título original: Card Captor Sakura

También conocido en español como Sakura, cazadora de cartas o Sakura Card Captors es un manga japonés creado por el grupo CLAMP del que posteriormente se emitió una serie de anime.

Narra la historia de Sakura Kinomoto, una niña de diez años. Vive con su padre Fujitaka y su hermano Touya en la ciudad de Tomoeda, en Japón. Sakura tiene varios amigos en su escuela, como Tomoyo Daidouji, la cual es su amiga más cercana y otras como Rika, Chiharu y Naoko.

En el anime, Sakura abre el libro, y se encuentra con que en su interior tiene un mazo de cartas. Al sacar la primera carta, Sakura empieza a leer lo que dice en ella. La carta se llama The Windy (El Viento), y cuando Sakura termina de leer su nombre, un extraño círculo parece debajo de ella, y todas las cartas salen volando mágicamente de la casa, en una ráfaga de viento.

Una pequeña criatura alada llamada Kerberos sale de la portada del libro, y le informa a Sakura que es el Guardián de las cartas. Esas cartas, llamadas Cartas Clow, fueron creadas por un poderoso hechicero hace siglos, del mismo nombre, y que si son liberadas del libro, tomarán forma física y una terrible desgracia caerá sobre este mundo. Al comienzo Sakura no está muy segura de aceptar la misión, pero Kerberos, a quien Sakura llama de cariño 'Kero', la despreocupa, pues como logró abrir el libro, significaba que ella tiene poderes mágicos.

Finalmente Sakura acepta la misión de capturar las Cartas Clow, y Kero le entrega La Llave del Sello. Por medio de magia, Sakura 'firma' un contrato con la Llave, y así comienza su búsqueda de las Cartas Clow, con la ayuda de su amiga Tomoyo, la cual no tarda en darse cuenta del cambio en la vida de Sakura. Tomoyo es muy rica y disfruta de grabar las hazañas de Sakura, y de coserle trajes especiales para que use en sus misiones.

La aventura, que al principio parece bastante infantil, se torna en un viaje interior para Sakura, donde los personajes crecen y se desarrollan, tomando giros bastantes oscuros, en especial cuando Sakura descubra cual es la desgracia que caerá sobre este mundo si no recupera las Cartas Clow.

Capítulo 2. Cultura y Método

En un estudio en el que se busca llegar a valores y de ser posible, a ideologías, no podemos quedarnos sólo con dibujos animados, debemos avanzar más, y que mejor que la cultura para reflejar los hábitos, la organización, las costumbres y otros factores propios de cada país.

Los factores principales a presentar son la ubicación geográfica, nivel de vida, educación, seguridad social, economía y rasgos de personalidad.

También desarrollaremos en éste capítulo la metodología para realizar el análisis de los dibujos animados de acuerdo a nuestra perspectiva, tomando como base los objetivos y las hipótesis, procurando utilizar toda la información contenida en éstos primeros dos capítulos.

Muchos autores afirman que la cultura es lo que le da a cada grupo social su identidad, ya sea por su color, su credo, su lugar de nacimiento y otros muchos afectos que pueden determinarlos en su contexto social; nos tomaremos la libertad de brindar un breve panorama de la cultura mexicana.

Escudriñar el proceso cultural significa, profundizar en el conocimiento de las formas de comportamiento del sujeto que se desenvuelve en un contexto histórico-social concreto. En México, nuestra riqueza cultural es una línea invaluable de conocimiento y un modelo metodológico para la interiorización de lo que diversos autores, con escasa fortuna, han llamado la psicología del mexicano o, en su acepción correcta, formas de comportamiento social de los mexicanos.

Nuestra realidad se alimenta de los pequeños actos cotidianos que los mexicanos realizamos; la organización social se basa en las múltiples interrelaciones de los diversos grupos humanos. De esta forma, los procesos económicos, políticos, artísticos, los hábitos, gustos y costumbres son importantes para estudiar un determinado periodo histórico.

Lo real es que hemos dejado de ser un país rural para transformarnos en ciudadanos industrializados, en consumidores sin límites. Somos un país de cien millones de mexicanos con profundas desigualdades. Solamente para ilustrar esta situación, diremos que el 30% de la población más pobre consumió el 14% de la oferta total de alimentos, mientras que el 10% de la población más rica consumió el 22%; 25 millones viven en condiciones de pobreza extrema y 40 millones más en situación de pobreza.¹

Nos escondemos en la ironía, en el albur (la vida es un camote, agarre su derecha) y en el chiste (¿sabías que Fox cuando piensa se embota?). Todas ellas como formas violentas para no mostrar nuestros afectos, para no rajarnos y que nos digan cobardes.

Todos estos elementos van conformando nuestra cultura, eso que definimos como un conjunto coordinado de maneras de pensar, actuar y sentir, nos identifica como colectivo.

México, país pluricultural, diverso territorial y poblacionalmente, atormentado por la violencia y la miseria, ha sido, sin embargo, tratado como si fuera una sola persona, se nos ha impuesto un modelo acorde a las necesidades del estado de derecho. La llamada

¹ MUÑOZ Saldaña, Rafael. "Podium", Conozca más Expande tu mente, México, Enero 2004. p. 68.

mexicanidad está hoy dividida en dos grandes vertientes: Una, entre el mundo antiguo autóctono, prehispánico y el mundo colonial, cristiano y actual. No podemos negar que seguimos siendo esa combinación de indígenas y europeos. Dos, la existencia de una frontera norte que se constituye en peligro permanente para nuestra mexicanidad; cada vez estamos más transculturizados, en el lenguaje, los alimentos, la forma de vestir, en los gustos artísticos, arquitectónicos, en fin, que cada vez con mayor intensidad deseamos el modo de vida americano. Con la proliferación de cadenas de comida rápida, centros comerciales que facilitan, por un lado los que mantienen un sólo precio para evitar salirse del presupuesto, algunos otros en los que venden artículos para hacer reparaciones en casa, ahorrándonos hasta el saber que cantidad compramos, sólo saber para que lo necesitamos. Y que hace a un país imperialista si no son sus empresas.

Como anécdota, en el año de 1991, se realizó una encuesta para detectar la postura de los mexicanos frente a ciertas situaciones que venían ocurriendo en el país, en la pregunta que interesa resaltar, la respuesta no deja lugar a dudas, el 59% de los encuestados estarían de acuerdo en integrarse a los Estados Unidos para formar un solo país, si ello significará una mejor calidad de vida. Y en general, sabemos, porque así lo hemos visto en la tele y el cine, que su nivel de vida es superior al nuestro.

Y no es por buscar culpables pero, es bien sabido que gran parte de la culpa la debemos a los medios de comunicación quienes han contribuido al cambio de mentalidades dentro de la población; principalmente por el status que brinda el traer una prenda de vestir de determinada marca presentada en "x" programa, película revista o por algún actor de la televisión.

Cuando damos las características del mexicano, en general escuchamos aspectos negativos.

Roger Bartra dice que se "*ha inventado a un mexicano que es la metáfora del subdesarrollo permanente, la imagen del progreso frustrado*". Nos muestran como una mezcla entre el indio agachado, caracterizado por las ilustraciones del mexicano dormido y recargado en un nopal, con jorongo, huaraches y sombrero, y el pelado mestizo de la ciudad, alburero, tramposo y fiestero. Entre estos dos puntos pasa una línea psicológica de melancolía, desidia, fatalidad, inferioridad, violencia, sentimentalismos, resentimiento, evasión.²

La sociedad mexicana se construye a sangre y fuego, entre cruentas realidades, falsas expectativas y un doble juego moral, entre la rectitud y la falsedad. Pero también se construye un México con esperanzas y solidaridad, generando año tras año, nuevas alternativas de desarrollo, forja nuevas generaciones que piensan en el país entero y no solamente en ellos mismos.

Haciendo un México lleno de esperanzas e ilusiones, con jóvenes dispuestos a volverlas realidad, además de crear otras nuevas, que vuelven a éste un país dispuesto a todo y tan abierto a todas las influencias que muchas veces se ve sobrepasado y perdido en sus ansias de cambio.

² SALDAÑA. *op. cit.*, p. 69.

2.1 EE.UU. y Japón culturalmente

Estados Unidos está ubicado en la parte norte del continente americano, entre Canadá y México. Con una población estimada en 260.800.000 habitantes, y una superficie de 9.372.143 km², Estados Unidos ocupa el tercer lugar en el mundo en población y el cuarto en extensión. Está constituido por un Distrito Federal, Columbia, y 50 Estados, tiene fronteras con los océanos Atlántico y Pacífico y posee 4 diferentes husos horarios.

Su territorio es diverso, amplio y con innumerables bellezas naturales, abarcando grandes extensiones de costas, inmensos lagos, ríos, montañas nevadas, valles, sabanas, desiertos, islas y playas. Más de un tercio del país está cubierto por bosques.

La amplia y variada oferta educativa presente en ese país, con cerca de 4 mil colleges y universidades en todo su territorio y diversos programas académicos en casi todas las áreas del conocimiento, tanto científicas como humanísticas, representa la más importante de las ventajas que se pueden obtener de ese sistema.

La economía estadounidense es fuerte, diversa, tecnológicamente avanzada y estable.

Entre sus marcados problemas económicos está una inversión insuficiente en infraestructura, los altos costos médicos para la población de la tercera edad, déficit comercial y el estancamiento de los ingresos familiares, sobre todo en los grupos más bajos. La nación estadounidense también se ve afectada por el estado de los mercados mundiales y sigue atenta los problemas financieros de otros países.

El crimen es un problema real para Estados Unidos, país que cuenta con una inmensa población penitenciaria. Aunque los índices de criminalidad han descendido notablemente en los últimos años, las grandes ciudades no escapan de este problema.

El extranjero recién llegado deberá ser cuidadoso en todo momento y aplicar las mismas medidas de seguridad que seguía en su país de origen. Un primer consejo básico es escoger con cuidado la comunidad donde se residenciará y familiarizarse con la zona para aprender a diferenciar las áreas peligrosas.

Lamentablemente, las estadísticas demuestran que son las mujeres las mayores víctimas de robo o violación en Estados Unidos, sobre todo sufren las consecuencias de arrebates de cartera. Por ello, es bueno transitar por zonas urbanas bien iluminadas y nunca andar desprevenido.

Por radical que parezca, es vital ser desconfiado, sobre todo de los extraños. Muchos extranjeros son víctimas de crímenes llamados "juegos de confianza", donde el ladrón (en forma de promoción, representante de ventas, etc.) se gana la confianza para luego timar al inmigrante, abusando de su imposibilidad de expresarse bien en inglés y le ofrece todo tipo de ganancias rápidas y dinero fácil.

La polémica en torno a las drogas crece cada día. La marihuana, heroína, cocaína y crack, son las drogas de mayor utilización en Estados Unidos, sobre todo entre la población más joven. Muchos ciudadanos son de la opinión que deberían ser legalizadas ya que su prohibición no ha parado el consumo y por el contrario fomenta la existencia de bandas organizadas y violencia en las ciudades. Sin embargo, el gobierno lleva una política dura contra el consumo y el tráfico de drogas a través del organismo oficial DEA

("Drug Enforcement Administration"), del Departamento de Justicia. Existe la llamada "Guerra contra las drogas" cuyo lema es "Just say No" (Sólo di que no).

La policía y otros organismos de seguridad ofrecen todo tipo de información para la prevención del delito y ante situaciones de peligro, suelen responder de manera expedita y eficiente. Existe un número único de emergencias, el famoso 911, que es capaz de rastrear la llamada y enviar los equipos de rescate inmediatamente. Además, existen miles de instituciones y grupos de apoyo contra el crimen que pueden ayudar a tomar las previsiones o la terapia necesaria.

Si un extranjero o inmigrante es acusado de un crimen, cuenta con los mismos derechos que un estadounidense. Tendrá el derecho de permanecer callado y ser representado por un abogado. A pesar de todos los problemas de seguridad que tiene Estados Unidos, ningún otro país del mundo protege tanto los derechos de los acusados.

Es práctica común ver mucha televisión e incluso los contenidos de los programas se convierten en temas de conversación entre amigos y familiares. Son comunes programas de deportes, películas, series de comedias o "Sit-coms", novelas o "Soap Operas", programas de entretenimiento nocturno o "Late night shows" y los muy populares programas de entrevistas a paneles o "Talkshows". En los últimos años, ha tomado gran auge la televisión por cable con canales como Discovery o el monstruo informativo de noticias 24 horas: CNN.

Al ser Estados Unidos la meca del cine, desde Hollywood, California, se producen miles de películas al año que son del disfrute de la población. Con figuras tan destacadas como Walt Disney y Steven Spielberg, el país siempre ha sido pionero en las mega-producciones cinematográficas de alta rentabilidad.

La música en Estados Unidos tiene todo tipo de influencias y variados estilos. El Jazz, Gospel, Blues, Swing, Rock and Roll, Country, Clásica, electrónica, New Age, Hip-hop, Pop, Rap, etc., son estilos que se desarrollan en el país y que cuentan con gran popularidad más allá de sus fronteras.

Es común decir que en Estados Unidos existe un "consumismo exagerado". El buen nivel de vida y el acceso a todo tipo de productos hace que los habitantes quieran (y puedan) tenerlo todo. Existen grandes almacenes y centros comerciales o "malls", gran gama de especialidades y mercancías, ofertas de todo tipo llamadas "sales", y en general un comercio organizado y equipado que presta un buen servicio. Un estadounidense promedio consume cinco veces más que un latinoamericano, 10 veces más que un chino y 30 veces más que un hindú. Este país es el mayor productor de basura del mundo. Todos los días, cada habitante produce cerca de 1,8 kilos de desperdicios. Tomando en cuenta que la mayoría de sus comidas "caseras" están empaquetadas en porciones individuales, y que el sólo hecho de comprar un café significa contribuir a hacer más desperdicios, ya que el vaso del mismo no se recicla de un modo práctico.

Todas las opciones de productos que existen en el mercado, incluyen el área de la alimentación, la cual es muy variada, desde altamente nutritiva hasta exageradamente calórica. Estadísticas recientes confirman que Estados Unidos es el país con mayor población de obesos en el mundo. Por ello, el americano promedio (especialmente del sexo femenino) invierte mucho tiempo en dietas y ejercicios, para lo cual, existe una enorme industria de servicios que ofrece todo tipo de soluciones para esta condición. Ofreciendo

comidas bajas en grasa o dietas listas para su consumo, las cuales sólo es necesario consumirlas, ya no se pierde el tiempo en prepararlas o medirlas, con alimentos que aportan las cantidades exactas de nutrientes en el desayuno, comida o cena.

Sin olvidar todos los productos cosméticos, como cremas reductoras o pastillas atrapa grasa; sin olvidar los productos de ejercicio que en su mayoría ofrece grandes resultados en poco tiempo y con el mínimo de esfuerzo.

Estados Unidos tiene más automóviles en las carreteras que cualquier otra nación del mundo, con una media de 570 carros por cada mil personas.

La protección del ambiente es un asunto crítico para Estados Unidos. Por eso, es una práctica común el reciclaje organizado de periódicos, latas, botellas y todo tipo de empaques, los cuales deben ser clasificados en contenedores separados. También está en auge una sincera preocupación por la salud, por lo cual los estadounidenses se toman muy en serio la lucha contra el hábito de fumar, convirtiendo a los aficionados al tabaco en una minoría que cada día encuentra menos lugares donde ejercer libremente su hábito ya que en muchos estados existen leyes que prohíben consumir tabacos, cigarrillos y pipas en sitios públicos.

Los ciudadanos de Estados Unidos de América se llaman a sí mismos "americanos". Otros habitantes de este continente no comparten esta autodefinición por considerarla una generalización imprecisa. Es por ello que en los países latinoamericanos se simplifica la mención del país como Estados Unidos y el gentilicio "estadounidenses" o "norteamericano".

Si bien es sabido que la población estadounidense está conformada por diversas raíces culturales, a continuación enlistaremos algunos aspectos que han constituido el denominado "American way of life" o estilo de vida norte americano aunque estos no deberán ser estereotipados ya que varían de región a región.

Los jóvenes estadounidenses son exhortados a ganar su propio dinero e incluso a solventarse económicamente a temprana edad sin importar el nivel económico en el que sus familias se encuentren.

En cuanto a las relaciones de pareja podemos mencionar que son equilibradas ya que tanto hombres como mujeres tienen las mismas responsabilidades y obligaciones.

Por lo anterior los habitantes de Estados Unidos suelen ser directos y buscan decir la verdad sin importar ser bruscos; ellos son capaces de abordar cualquier tema sin importar lo embarazoso que éste pueda ser. Respetan a su interlocutor y evitan ser ofensivos.

Otra característica de sus relaciones sociales es que no poseen patrones establecidos para relacionarse con las demás personas, su lenguaje al igual que su vestuario es relajado.

No otorgan importancia a los formalismos sociales como en nuestro país en donde hasta hace algunos años se acostumbraba hablarle de Usted a los adultos. En Estados Unidos se llaman por su nombre de pila sin importar la edad, esto no quiere decir que no respeten a sus mayores, por el contrario respetan a los mayores y sus tradiciones culturales.

Sus relaciones fraternales no se comparan con las latinas ya que éstas suelen ser breves y menos formales debido a su inestabilidad, suelen clasificar a sus amigos dependiendo del sitio en donde los conocen como la universidad, trabajo, familia etc.

Desde niños se les invita a participar en diversas actividades como los deportes y las artes, los padres y profesores otorgan mucha importancia al reconocimiento de sus logros y éxitos.

Tienen una mentalidad muy competitiva con la que buscan destacar en cualquier actividad o disciplina que practiquen. Esto se refleja mayormente en el ámbito deportivo en donde podemos observar que muchos de ellos llegan a romper grandes marcas en competencias mundialmente reconocidas.

Otros ejemplos se ven reflejados en términos como blockbuster, top ten y best seller ya que para la cultura norte americana es muy importante ser el primero y ocupar el lugar más importante en cualquier ámbito.

Los estadounidenses miden la mayor parte de su éxito en función de los bienes materiales obtenidos, esto es más común en las grandes ciudades ya que están llenos de cambios y agendas laborales apretadas; siguen calendario y se encuentran siempre bajo la presión de un reloj.

Lo anterior no es considerado un defecto, por el contrario les otorga la cualidad de productividad y eficiencia que en otros sitios podría ser admirada. Piensan tanto en sí mismos que desatienden los problemas internacionales amenos que alguno afecte directamente su bienestar.

Exótico a los ojos de occidente, el arte, la filosofía y la religión contrastan y conviven con la ciencia y los avances tecnológicos del Japón.

Nipón o Nihon, como oficialmente se le conoce a nivel internacional, cuenta con una superficie de casi 372,815 km², distribuidos en un archipiélago con cuatro islas mayores, de norte a sur: Hokkaido (Yeso), Honshu (Hondo o Nippon), Shikoku y Kyushu (Kiushiu), de las casi 1042 que han llegado a contarse. Algunos identifican las formas de las islas con un caballito de mar (hipocampo).

El 75% del territorio es montañoso y de origen volcánico (200 volcanes, 40 de ellos con distintos grados de actividad).

Además de *País del Sol Naciente*, también se denomina a Japón como la *Gran Bretaña del Pacífico*, pues su situación geográfica lo hace estar cerca del continente para hacer sentir su poder de su influencia y lejos para desarrollarse con independencia.

La sobrepoblación es uno de los problemas más graves, pero se incrementa por las cuestiones geográficas y los núcleos urbanos. Se calcula que hay unos 124,959,00 habitantes en el país y 337 por km².

En Japón, 99 de cada 100 personas saben leer y escribir, y ésto se refleja en el nivel cultural, económico y de esparcimiento que tienen sus habitantes, y, por supuesto, en los enormes tirajes de publicaciones, por ejemplo: se venden más de un billón de copias de manga, y el mayor porcentaje corresponde al manga shonen con cantidades que rebasan los 29 millones de copias.

Obviamente la competencia es muy fuerte pues la ganancia económica es impresionante.³

Recordemos que durante la segunda guerra mundial Japón fue uno de los países más afectados por lo que es de admirar la capacidad que tuvo de incorporarse a la vida moderna sin demeritar sus tradiciones ancestrales y rebasando las expectativas al grado tal de convertirse en una potencia mundial la cual posee grandes avances tecnológicos que sobre pasan la imaginación.

Es también un país limpio, comencemos a decir que sus carreteras y medios de transporte se mantienen casi immaculados, y las medidas de higiene en los restaurantes son muy estrictas. La mayoría de las residencias tiene baño y sanitario, y los jóvenes de hoy se han creado el hábito de lavarse el cabello todas las mañanas. Muchas madres prohíben a sus hijos jugar en areneros porque es sucio. Los niños urbanos que van a las granjas rurales para tener contacto con "lo natural", cosechan papas con guantes para no ensuciarse las manos. Los japoneses contemporáneos han buscado la seguridad con tanto empeño, que se han vuelto obsesivos y temen la suciedad natural y los insectos.

Por otro lado en comparación con Estados Unidos en dónde la mendicidad es común; Japón no sufre de éste problema, su nivel de vida es tan alto que no existen lugares en donde se vendan artículos de segunda mano y los pocos que había en distintos distritos comerciales se están extinguiendo.

En cuanto a la educación podemos decir que es tan intensa que los alumnos de secundaria estudian tanto para ingresar a las universidades para conseguir después los empleos más prestigiosos. Aunque esto no signifique ganar más.

La escuela no es lo único muchos jóvenes de nivel escolar reciben además cursos intensivos e incluso clases particulares. Como se cito anteriormente casi todos lo habitantes de éste país son alfabetos.

La comunidad japonesa ha alcanzado la igualdad en casi todos los aspectos. Tratándose de una sociedad muy homogénea, los conflictos y discriminaciones de origen racial no constituyen un inconveniente. Como los japoneses no son apasionados en materia de religión, tampoco existe la segregación religiosa. Y como el idioma es muy uniforme, no hay posibilidades de discriminación, porque en un lugar se hable de una forma u otra. Las variaciones menores de los dialectos regionales no afectan negativamente los ingresos ni es prestigio social.

Es verdad que Japón posee muchas costumbres y tradiciones discriminatorias, como los diferentes papeles del hombre y la mujer en la sociedad. Es un país dominado por hombres con un contexto político desfavorable para la mujer.

Dentro del medio laboral, por ejemplo, son muchas las mujeres jóvenes deben dejar de trabajar al tener un hijo para criarlo y luego, les resulta sumamente difícil encontrar de nuevo un trabajo que no sea de nivel precario o bien, a tiempo parcial. A esto último hay que añadir, que los salarios de las mujeres son 56% inferiores a los de los hombres, que tanto la discriminación

³ *Seinen Animación Japonesa y más...* Alán Chávez. Mensual. México. Octubre 2000. p. 26.

como el acoso son frecuentes y que la violencia verbal forma parte de la vida cotidiana.⁴

Durante el mes pasado de junio, un diputado se ganó la enemistad del público femenino durante un congreso de maestras, por comentar la violación colectiva de una estudiante como un acto positivo, incluso como un signo de gran energía. Poco después, el secretario de estado declaró que "muchas mujeres japonesas desean ser violadas, incluso se visten de manera provocante para lograrlo. Por lo tanto, debemos entender que los hombres obedezcan a sus instintos animales" Siendo que muchas mujeres son afectadas por este tipo de violencia, eso no basta para lograr que un sentimiento de solidaridad reine entre ellas. La gran cantidad de movimientos feministas surgidos durante los años '80 ya han desaparecido. No quedan más que algunos grupos trabajando en favor de temas específicos como la violación o bien, lograr que la mujer pueda guardar su apellido de soltera durante el matrimonio.

En Japón, a las mujeres no les faltan razones para estar furiosas y Mariko Mitsui es una de esas mujeres "enojadas", como suele ella misma llamarlas. Durante el pasado julio, Mariko estuvo de pasada por París recopilando carteles feministas para la exposición que prepara en el "Centro de Información para Mujeres" que dirige en la ciudad de Osaka. Mariko Mitsui se considera militante desde los años '70. Desde muy pronto estuvo convencida de que la única manera de mejorar la situación de las mujeres es dentro del medio de la política, llegar a los organismos donde se toman las decisiones y hacer que se produzcan leyes.

Ante esto, es importante señalar que las mujeres en Japón son rara vez representadas dentro de dichos organismos; en 1996 el parlamento cuenta solamente con un 4% de diputadas. Durante las elecciones de 1987, Mitsui resultó electa y poco después re-electa como candidata del partido socialista en la asamblea de Tokyo. Desde un principio, Mitsui fue conocida por su posición radical en favor de las mujeres: toma posiciones innovadoras, quebranta los tabúes para salir de la sujeción a la cual las mujeres políticas habían estado limitadas: la maternidad y el hogar. Su lucha ha hecho evolucionar mentalidades y, especialmente, la legislación en varios puntos como el de cupo sexuado en ciertas escuelas y universidades, la discriminación, el acoso sexual y el sexismo de los medios de comunicación y la publicidad.⁵

En 1993, Mitsui creó la Alianza de Representación Feminista en 1992, que tiene por objetivo principal motivar a la mujer para lograr embarcarse en una carrera política, formar y apoyar candidatas de manera independiente. Desde sus comienzos, la meta de la asociación era lograr un 30% de representación en todas las asambleas comenzando por las locales. Dicha meta es difícil de alcanzar dado que los sistemas de elección son escasamente representativos. A pesar de este horizonte, las últimas elecciones legislativas fueron muy motivadoras: 35 mujeres resultaron electas, lo cual representa un aumento de más del 50%. Ciertamente, estas cifras son, entre otras, uno de los grandes logros de la Alianza de Representación Femenina (ARF), pero aún así no representan más que el 7.3% de la asamblea: queda mucho trabajo por hacer. Para acelerar este proceso, la ARF lucha en favor de una "discriminación positiva", Mariko comenta que si hay algo que envidia de las francesas es su ley de paridad: "es eso lo que nosotras necesitamos".

⁴ http://www.penelopes.org/Espagnol/xarticle.php3?id_article=578 19 Junio 2006

⁵ http://www.penelopes.org/Espagnol/xarticle.php3?id_article=578 19 Junio 2006.

Por otro lado Japón tiene fama de ser una nación tecnológicamente avanzada. La automatización de las fábricas es la mejor del mundo, y las de sus oficinas es de primera. En la actualidad, aun las familias comunes poseen máquina de fax en su casa, los estudiantes de secundaria llevan las populares computadoras portátiles, y las amas de casa escriben cartas en procesadores de texto. Es asombrosa la difusión que han alcanzado estas tecnologías electrónicas no sólo en la industria sino también en la vida cotidiana.

En Japón casi todos son sintoístas y budistas al mismo tiempo. Tienen una boda sintoísta y un funeral budista, visitan los altares sintoístas para las plegarias de año nuevo y los templos budistas para el Festival Bon de los Muertos, y algunos incluso celebran la navidad. Los japoneses no se sienten mal ante esta conducta. El sintoísmo no perdió sus practicantes cuando el budismo entró en este país, pero toda la población aceptó a éste último: La gente siguió practicando los rituales sintoístas, pero creía en el budismo al mismo tiempo.

La cristiandad fue introducida en Japón en el siglo XVI por los misioneros Jesuitas y después por los Franciscanos pero por las rivalidades entre estos grupos aunados a las intrigas políticas de España y Portugal más las facciones políticas del gobierno japonés obligaron a la supresión de los cristianos. Así que esta religión se manejó de manera subterránea y con cierta tolerancia hasta la segunda guerra mundial, cuando el gobierno japonés desconfiando de los cristianos y los occidentales, los envía a radicar a la ciudad de Nagasaki. La mayoría de éstos cristianos y occidentales murieron con la explosión de la bomba atómica.

Una celebración mundialmente aceptada es la navidad y cabe mencionar que el país del sol naciente la adopto de una manera muy particular ya que es una costumbre ajena a las religiones dominantes.

Dicha celebridad se ha ido abriendo camino ya que en un principio (50's) era una actividad propia de los empresarios más que una fecha para estar con la familia. Con el transcurrir del tiempo (80's) se convirtió en una fecha especial para que las parejas jóvenes celebraran con fiestas privadas y al mismo tiempo abrió una puerta a la venta de productos y servicios.

Ésta celebración se adoptó tan particularmente que los árboles navideños son decorados con pequeños juguetes, muñecos y hasta figuras de papel entre las que destacan los cisnes realizados de origami; considerados aves de paz dentro de ésta cultura.

Santa Claus también se ha vuelto parte de ellos y es denominado Santa Kuroshu, los niños creen que éste personaje tiene ojos en la nuca con los cuales vigila su comportamiento durante todo el año.

En Japón existe una deidad conocido como Hoteiosho, a quien siempre se le representa como un gentil anciano cargando un costal.⁶

Uno de los factores más citados para definir la cultura, es lo que se denomina cultura de la simplicidad. La simplicidad se refiere a las cosas tal y como son en su estado natural, sin ornamentos ni ocultamientos. El uso de madera rústica en la arquitectura

⁶Valente Espinosa. "Navidad en Japón" Domo. México. Diciembre 1997. p. 33.

japonesa y las técnicas utilizadas para resaltar las cualidades naturales de los materiales se suelen citar como ejemplos de esta estética.

Comprender la forma de ser y de pensar de los japoneses sigue siendo un reto para nosotros los occidentales. Sin embargo se pueden citar rasgos generales que nos den idea de cómo son.

El concepto *wa*, la armonía, está presente en muchos profundos de la cultura nipona. En los gestos cotidianos, en el idioma, en los negocios puede reconocerse el esfuerzo que un japonés hace por mantener un ambiente de armonía entre los demás. Asimismo en la artesanía, los diseños decorativos y ambientales, en la disposición de las piedras y las ondulaciones en la arena de un jardín zen, hay una inspiración a conjuntar las partes para lograr un todo tangible y equilibrado que sugiera y cree armonía.

Un japonés está dispuesto a todo tipo de sacrificios personales con tal de conservar un ambiente de armonía en el grupo, renunciando a expresar o mantener sus propias opiniones o intereses en el ámbito familiar, laboral, de pareja, etcétera.⁷

También hay que entender la postura japonesa desde esta perspectiva cuando usan hasta el cansancio un sinfín de elogios hacia todo. Por ejemplo, hablas japonés muy mal, pero alaban tu maestría con el idioma: mientras que ellos, aun expresándose en un español correctísimo, siempre rechazarán cualquier halago y dirán que son muy torpes.

Incluso lo que parece ser una afirmación (*hai*), solamente implica que se presta atención, sin significar en absoluto que se está de acuerdo, pero tampoco en contra.⁸

Se tiende a educar a los niños para que oculten sus sentimientos y se guarden sus opiniones para, en el futuro no ser excluidos de las estructuras grupales en las que naturalmente habría de desarrollar su vida. Se les dice que no deben ser como la rana, que abre su boca y deja ver su interior. Se enseña el comportamiento correcto, en el que mostrarse como sé es, constituye tanto debilidad como un peligro para los demás.

Entonces es cuando surge *tatema*, la fachada conveniente, que ha de presentarse en cada momento para la buena marcha de las relaciones. Es obvio que esto no es exclusivo de la sociedad japonesa, pero quizá allí ha encontrado un profundo arraigo en el carácter y la personalidad de los individuos, se ha ritualizado, santificado hasta considerarse el único comportamiento aceptable socialmente.⁹

En cuanto a su mentalidad podemos mencionar que es un tanto similar a la estadounidense ya que se ve a sí mismo como un ser que habita un país único con una cultura, una monarquía única y con una igualdad racial notable aunque esto difiere de alguna de sus conductas. Posee además un idioma que puede considerarse una barrera para el intercambio cultural desde el exterior.

⁷ Magdalena Gárate. “¿Cómo son los japoneses?” Shadow Lady. México. # 5 Enero 2003. p. 95.

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*, p. 96.

Actualmente Japón es uno de los países más pacifistas mundialmente hablando, su historieta y animación muestran la inexistencia de violencia en su sociedad como se cita en las líneas siguientes.

Más aún, estadísticas demuestran que desde la comercialización industrializada del manga y anime los de por sí insignificantes índices de violencia bajaron aun más. Permítanme citar un ejemplo no muy descabellado, una madre japonesa puede enviar a la calle a su hija, desnuda y con un billete de 100,000 yenes pegado en la espalda, y saber que la niña estará bien y nada le pasará, salvo la murmura de desafiar las normas de moralidad.¹⁰

En 1998 por cada 2 asesinatos en Japón sucedían 10 en EE. UU. y por cada 5 violaciones en el país del sol naciente había 40 en EE.UU., ésto en base a relación de 100,000 habitantes, y que también lo podemos comparar con el las ventas de historietas; ya que por cada 100,000 que se vendían en EE. UU., la venta en Japón era 15 veces mayor; es decir 1.5 millones de mangas vendidos.

2.2 Análisis por Unidades

La elección de las teorías y el orden que se estableció fue de acuerdo a los objetivos propuestos, en los cuales se busca de manera principal comparar la ideología y la transmisión de valores mostrada tanto en los dibujos como en la historia.

Creamos un método en su mayoría semiológico, pero que abarcara todos los aspectos posibles en las caricaturas; para una aplicación más sencilla los dividimos en tres segmentos.

Consideramos que la manera adecuada para un análisis, en el que se busca determinar todos los rasgos significantes dentro de un trabajo audiovisual, debemos considerar la forma en que están hechos, en éste caso específico: los trazos; por otra parte también es primordial considerar la historia y ya que además de ser éste un análisis semiológico y comparativo también es ideológico; debido a esto, consideraremos de manera un poco apartada, pero al mismo tiempo definitoria, una propuesta analítica para el estudio de las ideologías.

Le otorgaremos el nombre de unidad a cada rasgo significativo de los dibujos animados, con el fin de facilitar los términos y las directrices del estudio; dichas unidades van desde los trazos más básicos como la representación del cabello, los colores predominantes de los personajes, hasta el desarrollo de la historia y lo que ésta proyecta.

A su vez el estudio se dividirá en tres partes, la primera en el análisis de las unidades gráficas, el segundo abarcará las unidades narrativas y el tercero las unidades audiovisuales.

2.2.1 Unidades Gráficas

Del libro *El lenguaje de los Comics*¹¹ de Roman Gubern tomaremos algunos aspectos que a pesar de que las caricaturas tienen movimiento nos ayudarán a su estudio.

¹⁰ Valente Espinosa. "Editorial." DOMO. México. Junio 1998. p. 4.

¹¹ GUBERN, Roman, *El Lenguaje de los Comics*, Ed. Península, España, 1979, pp. 105-107,117-156.

Micro unidades significativas, y algunas Macro unidades significativas, que consideramos adaptables a las caricaturas.

Micro unidades: Son todos los elementos que componen, definen e integran la viñeta:

*El encuadre que comprende la composición, el decorado, vestuario de los personajes y la tipología

*Adjetivaciones: Angulación e iluminación

*Convenciones específicas que de los comics, que a veces son usadas en los dibujos animados: pensamientos, metáforas visualizadas y figuras cinéticas

Otros aspectos importantes que toma en cuenta Gubern son los signos icónicos, que son cualquiera de los signos que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado; es decir, con lo real.

El **iconema** como mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo, que se divide en morfema (referido a la forma), y cromema (que se refiere al color)

Tomaremos tres **macrounidades significativas** de mucho uso, que son el color (no lo desarrolla Gubern, por tanto será tomado de otro autor), estilemas y grafismos de dibujante, todos estos son los rasgos característicos del dibujante (estilo).

Los personajes de Comics, y más particularmente los personajes humorísticos, considerados en su cualidad semiótica del mensaje son considerados <Personajes elípticos>, en la medida en que el sistema significante que los representa parte de una simplificación y reducción de la realidad humana omitiendo muchos rasgos accesorios.

Teoría del Color.

El color es luz puesto que sin ella las tonalidades no pueden existir. La luz es una Señal de energía radiante que se desdobra en ondas, con una velocidad cambiante dependiendo de la consistencia del medio por el que pasan. En el año de 1666 Isaac Newton descubre que un rayo de sol, al pasar a través de un prisma de cristal, se refracta y altera en una franja continua de colores diferentes; el arco iris demuestran este fenómeno de irradiación.

Cada rayo de luz que nos llega del sol en onda de luz blanca se descompone en una serie de colores con longitudes de onda diferentes y que en su conjunto forman el espectro Visible. Las longitudes de onda se miden por el micron que es igual a 1/1.000 mm. por el micro-micron, igual a 1/1.000.000 mm. o por la unidad Angstrom (O. A.), equivalente a 1/10.000.000 mm. Las que el ojo humano percibe están comprendidas entre las 4.000 y 7.000 O. A. y son las que nos dan las impresiones coloreadas que van desde el rojo, pasando por naranja, amarillo y verde, hasta el azul ciánico. Más allá del rojo se encuentran las radiaciones infra-rojas y más allá del azul ciánico las ultra-violetas; unas y otras son invisibles. Lo que llamamos color es, por tanto, la impresión fisiológica que corresponde a una longitud de onda bien definida.¹²

¹² HAYTEN, Peter J., *El color en publicidad y artes gráficas* España, LEDA, Tercera edición, 1978 pp.7, 9.

Los colores se clasifican en *cromáticos*: amarillo, naranja, rojo, azul, etc., o en *acromáticos*: blanco, negro y grises. El blanco y el negro son considerados como colores porque psicológicamente producen sensaciones y tienen significados y efectos definidos; también porque al ser mezclados con un color cambian su carácter, aunque muchas veces se dice que el blanco es la luz y el negro la ausencia de ésta.

Los colores puros son aquellos más parecidos o próximos a los espectrales. Los físicos definen como tintas a los colores claros y como matices a los oscuros, pero corrientemente es aplicado este último término a todo color degradado: matices claros o pastel son aquellos colores que han sido mezclados con blanco, y matices oscuros o neutralizados aquellos que han sido mezclados con negro.¹³

EL color tiene una relación muy estrecha con la temperatura. El blanco refleja luz y también calor y el negro absorbe la luz y también el calor; y tanto la luz como el calor son producidos por el sol.

Los colores son clasificados en cálidos y fríos; todos los de longitud de onda larga, como rojo, naranja y amarillo y sus matices se encuentran en los cálidos, los de longitud de onda corta, como azul y violeta y sus matices son fríos.

Además la calidez o frialdad de los colores está determinada por lo que nos recuerdan (connotan). Los colores ocre, rojizos y amarillentos nos recuerdan días calurosos, por tanto son colores cálidos. Los colores fríos son los grises, azulados, y tono pálidos que nos recuerdan el frío. Se pueden calentar o enfriar los colores de acuerdo a la combinación de colores térmicos contrarios. Los colores primarios son más llamativos para los niños, y de acuerdo al crecimiento, el gusto por la complejidad del color va cambiando.

Significado de los colores.

AZUL: Es un color reservado y que aparenta lejanía, denota constancia, orden, crea signo de confianza, a su vez es el color más quieto y fresco, además produce la mayor sensación de espacio, paz y serenidad. Significa lealtad, buena reputación y nobleza.

ROJO: Es el color más poderoso por sus cualidades de excitación. Adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa. Denota asertividad, agresividad y dominio; simboliza la sangre, valor, amor, pasión y peligro.

AMARILLO: Es el color más vivo, luminoso y alegre, irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas. Significa luz radiante, alegría y estímulo.

VERDE: Significa esperanza, el deseo de la vida eterna, el honor, la cortesía, el civismo, descanso, equilibrio, juventud; tenacidad e independencia.

ROSA: Denota accesibilidad, gentileza, además de fragilidad.

BLANCO: Es la luz que se difunde (no color). Expresa la idea de la paz, inocencia, limpieza, pureza, calma. El blanco armoniza con todos los colores,

¹³ HAYTEN, *op. cit.*, p. 6.

pero sobre todo con los fríos, a los que destaca muy bien cuando actúa como fondo de ellos.

NEGRO: Es lo opuesto a la luz. Concentra todo en si mismo. Es el colorido de la disolución, la separación y la tristeza. Puede determinar todo lo que está escondido y velado como la muerte y la noche. Además tiene sensaciones positivas como la serenidad y nobleza. También denota autoridad y elegancia.

GRIS: Es un gran armonizador en todo tipo de esquemas. Tiene una expresión de distinción. Significa desconsuelo, aburrimiento, indeterminación y desánimo. Iguala a todas las cosas y deja a cada color sus características propias.

ANARANJADO: Es un color de gran brillantez por la potencia de los dos colores que lo forman. Como cualidades tiene la luminosidad y la excitación. Ha sido escogido como señal de precaución. Puede significar regocijo, fiesta, placer, inestabilidad, disimulo e hipocresía.

CAFÉ: Advierte un sentimiento hogareño, sensibilidad y confianza.

VIOLETA: Indica ausencia de tensión. Es madurez y en un matiz claro expresa delicadeza. Significa calma, autocontrol, dignidad y en un plano negativo la violencia, agresión premeditada y engaño.

DORADO: Significa la sabiduría, la fe, las virtudes cristianas y la constancia.¹⁴

Algo muy importante que no se debe olvidar es que cada color nos denota algo más específico de acuerdo al contexto en que interactúa.

2.2.2 Unidades Narrativas

Pasando al punto de las unidades narrativas, usaremos la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp, a pesar de que fue una teoría hecha para el análisis de cuentos la adoptamos ya que diversos factores existentes en un cuento están presentes en las caricaturas y como principal es el ser historias para niños en primer término.

Tomamos la Morfología del Cuento de Vladimir Propp sin omitir ni alterar ningún factor. Hacemos la aclaración de que la lista completa de funciones aparece en el apéndice ya que algunas de éstas tienen muchas variantes, y no pierde significado excluirlas por el momento.

De este tema tomaremos las esferas de acción y las funciones.

Esferas de acción:

1. La esfera de acción del *antagonista*. Sus elementos son el daño, el combate o cualquier otra forma de lucha contra el héroe, la persecución.
2. La esfera de acción del *donante* (proveedor) sus elementos son: la preparación de la transmisión del medio mágico, la entrega del medio mágico al héroe.

¹⁴ HAYTEN, *op. cit.*, p. 30-34,95.

3. La esfera de acción del *auxiliar mágico*: Sus elementos son: el traslado del héroe, la eliminación del mal o de la falta, la salvación de la persecución, el cumplimiento de la tarea difícil, la transfiguración del héroe.

4. La esfera de acción de la *princesa* (objeto de la búsqueda) y de su padre. Sus elementos son: la asignación de la tarea difícil, la marca, el descubrimiento, la identificación, el castigo del segundo antagonista, las bodas. Las funciones de la princesa y de su padre no pueden ser deslindadas unas de otras con perfecta precisión. Con mayor frecuencia es el padre quien asigna la tarea difícil debido a su hostilidad por el novio. Asimismo, es él quien más a menudo castiga u ordena castigar al falso héroe.

5. La esfera de acción del *mandante* Tiene por único elemento el envío del héroe a una expedición (momento de mediación).

6. La esfera de acción del *héroe*. Sus elementos son: la decisión y la partida, la reacción ante las exigencias del donante, la boda. La primera función caracteriza al héroe-buscador; el héroe-victima sólo cumple las otras.

7. La esfera de acción del *falso héroe*. También tiene por elementos la decisión y la partida, la reacción a las exigencias del donante y a título de función específica las pretensiones falaces.¹⁵

Funciones

<i>i</i>	Situación inicial.
<i>a</i>	Ausencia.
<i>p</i>	Prohibición.
<i>t</i>	Trasgresión.
<i>d</i>	Interrogación o demanda.
<i>n</i>	Información o noticia.
<i>e</i>	Engaño.
<i>c</i>	Complicidad involuntaria.
<i>f</i>	Desdicha preliminar provocada por un acuerdo frustratorio.
X	Daño.
x	Carencia.
Y	Mediación, momento de enlace.
W	Decisión del héroe.
↑	Partida del héroe.
D	Primera función del donante.
H	Reacción del héroe.
Z	Obtención del medio mágico.
R	Traslado espacial del héroe al lugar de su actuación.
L	Lucha contra el antagonista.
M	Marca del héroe.
V	Victoria.
E	Eliminación o reparación del daño del daño.
↓	Regreso del héroe.
P	Persecución del héroe.
S	Salvación.
o	Llegada de incógnito.

¹⁵ PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Ed. Colofón, S.A. México, Cuarta edición, 1992. pp.119-120.

F	Pretensiones infundadas del falso héroe.
T	Tarea difícil.
C	Cumplimiento de la tarea.
I	Identificación del héroe.
Ds	Descubrimiento del falso héroe.
Tr	Transfiguración.
Ca	Castigo del falso héroe o del antagonista.
N	Nupcias.
O	Elementos oscuros o heterogéneos.
<	Separación en una encrucijada de caminos.
s	Transmisión de una seña de reconocimiento.
Mot.	Motivaciones personales de los personajes.
pos	Resultado positivo de una función.
neg	Resultado negativo de una función.
contr.	Reacción contraria del donante.
§	Elementos de enlace.
∴	En triplicación. ¹⁶

Las Asimilaciones. La doble significación morfológica de la misma función.

La influencia de determinadas formas sobre otras, que se pueden describir como la asimilación de las maneras de realizar las funciones.

Las tareas difíciles son el dominio de elección de las asimilaciones más variadas.

Otra asimilación que se encuentra a menudo es la que se produce entre la fechoría inicial y la persecución de héroe por el agresor.

Otro fenómeno análogo al de la asimilación: la doble significación de la misma función.¹⁷

Las formas de realizar las funciones influyen unas sobre otras, y que las mismas formas se aplican a funciones diferentes. Una forma puede desplazarse tomando una significación nueva o conservando al mismo tiempo su significación antigua. Todos estos fenómenos hacen el análisis difícil y exigen una particular atención en el curso de las comparaciones.

2.2.3 Unidades Audiovisuales

La tercera parte que consideramos la más importante, ya que las dos anteriores se unen, usaremos a Roland Barthes como nuestro autor principal y usaremos de él tres temas que van muy unidos:

Denotación y connotación

Barthes desarrolló la oposición denotación / connotación a partir de Louis Hjelmslev en su Glosemática.

Barthes augura un lugar de privilegio a la connotación que constituía en lingüística un problema reciente, y que hasta el momento solo había sido tema de la lógica.

¹⁶ PROPP, *op. cit.*, pp 208-213.

¹⁷ *Ibid.*, pp.91-92.

Los fenómenos de Connotación no han sido todavía estudiados sistemáticamente (se encontrarán algunas indicaciones en los Prolegómenos de Hjelmslev). Sin embargo, el porvenir pertenece sin duda a la Connotación, pues a partir del sistema primario del lenguaje humano, la sociedad desarrolla sin cesar sentidos secundarios, y esta elaboración siempre manifiesta, y siempre de manera enmascarada racionalizada se encuentra muy cerca de una verdadera antropología histórica.¹⁸

Para Hjelmslev, la denotación es una semiótica en la que ninguno de los dos planos que la conforman (de la expresión y del contenido) constituye una semiótica por sí mismo. En cambio, la connotación es una semiótica cuyo plano de la expresión es ya en sí mismo un sistema semiótico. Roland Barthes expone las relaciones:

Diremos pues que un sistema Connotado es un sistema cuyo plano de la expresión está constituido por un sistema de significación; los significantes de Connotación que llamaremos Connotadores, están constituidos por signos (significado y significantes reunidos) del sistema denotado, Varios signos reunidos pueden formar un solo Connotador; siempre cuando esté provisto de un sólo significado de connotación.¹⁹

Las unidades del sistema connotado se apoyan en el sistema de denotación, los connotadores son signos erráticos, que se naturalizan porque se apoyan en los signos denotados. Pero muchos signos denotados (por ejemplo el conjunto de todos los mensajes de la lengua francesa) pueden constituir una sola unidad del sistema connotado (la francesidad) y una obra completa puede connotar "literatura". Con esto nuestro autor quiere mostrarnos que las unidades del sistema connotado no tienen necesariamente las mismas dimensiones que el sistema denotado,

En la semiótica connotativa, los significantes del segundo sistema están en estrecha relación con la cultura, el saber, la historia.

Gracias a los connotadores el mundo penetra el sistema. La ideología sería en suma, la forma de los significados de la connotación, mientras que la retórica sería la forma de los connotadores.²⁰

Con respecto a la ideología usaremos el esquema propuesto por Pierre Bourdieu manejado por Otto Maduro en su análisis del campo ideológico en América Latina y consultado en el libro de Jesús Galindo Cáceres²¹ quien maneja dicho esquema a últimas fechas.

A continuación definiremos el concepto de ideología para ubicarnos el cual esta basado en Karl Marx.

¹⁸ ZECCHETO, *op. cit.*, p. 97.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Ibid.*, p. 98.

²¹ GALINDO Cáceres, Jesús. *Ideología y Comunicación*. México. Premio Editora. 1992. pp.46-49.

El concepto de ideología se sitúa en el reconocimiento del carácter contradictorio de la realidad y permite ser definido precisamente, como un soporte necesario para el desarrollo de toda actividad social, dada una realidad contradictoria. Mediante la ideología, los hombres logran insertarse en la estructura social y llevar a cabo, de una manera soportable, las tareas que se les imponen.

Marx sostiene: La humanidad se propone siempre únicamente los objetivos que puede alcanzar, pues, bien miradas las cosas, estos objetivos solo aparecen cuando ya existen o, por lo menos, se están gestando las condiciones materiales de su realización.²²

Es posible afirmar que la ideología es una proyección en la conciencia de las incapacidades prácticas; es un reflejo de las limitaciones impuestas por la precariedad de los grados de control alcanzado sobre la naturaleza de la historia.

La ideología tiene, por lo tanto, dentro de sí el sueño, la aspiración, el esquema ideal, perfecto, abstracto, pero también imita la realidad ocultándola.²³

La ideología representa un 'falsa conciencia' esta falsa conciencia sigue siendo una expresión de la existencia. Se presenta así una aparente antinomia. El contenido ideológico representa una captación de la realidad; no se crea a partir de la nada, pero al mismo tiempo, por su intermedio el objeto es distorsionado, ocultado y negado.

La ideología es la inversión en la conciencia, de los que los hombres son realmente, de su realidad social. En la ideología no se trata en ella de objetos sensibles sino de los hombres y sus relaciones. La inversión ideológica significa una distorsión de la realidad misma en la conciencia; pero no se puede dejar de lado el hecho de que la ideología es una inversión de la realidad y, por lo tanto, en ella está presente, de algún modo, la realidad.

Si tal inversión implica la deformación intrínseca de la realidad y, por otra parte, en tal deformación está presente la realidad.

Lo específico de la ideología es ser una inversión y porque de la manera como se la entienda depende el modo como se realizará un análisis ideológico de determinados contenidos de conciencia.²⁴

La ideología y sus dimensiones de análisis.

1) Los sistemas ideológicos se manifiestan como una dimensión subjetiva, como un conjunto de reglas de producción discursiva capaz de orientar satisfactoriamente a una comunidad. Todo sistema religioso socialmente compartido deviene sistema interiorizado, internalizado, introyectado por los creyentes en el mismo²⁵.

Es posible afirmar que la ideología es una proyección de la conciencia de las incapacidades prácticas; es un reflejo de las limitaciones impuestas por la

²²GARRETÓN Merino, Manuel Antonio comp. *Ideología y Medios de Comunicación*. Amotorru Editores. Santiago de Chile. 1973. pp.15

²³ *Ibid.*, p.183.

²⁴ *Ibid.*, pp.22-23

²⁵ *Ibid.*, p.47.

precariedad de los grados de control alcanzado sobre la naturaleza de la historia.²⁶ La ideología tiene, por lo tanto, dentro de sí el sueño, la aspiración, el esquema ideal, perfecto, abstracto, pero también imita la realidad, ocultándola.²⁷

Para efectos de nuestro estudio se tomarán en cuenta dos sistemas: El sistema que rige política y económicamente el contexto en donde se desarrolla la historia; el segundo será el sistema religioso ya que ambos determinarán o delimitarán el sentir o actuar de los involucrados.

2) Lo ideológico se manifiesta actualizado en prácticas. Todo sistema religioso tiene una dimensión objetiva en cuanto conjunto de prácticas y discursos socialmente compartidos. Esta objetivación en un conjunto de prácticas y discursos compartidos y repetidos por una comunidad- o grupo social- le brinda igualmente a cualquier sistema religioso, una cierta autonomía y continuidad²⁸.

3) Debido a que todo sistema tiene un conjunto de reglas y normas que deben respetarse y acatarse en este punto tomaremos en cuenta la parte objetiva de dicho sistema, es decir, la practicas de estas así como el discurso manejado por cada uno de los personajes (Sakura, Shaora, Bellota, Seya etc.).

No podemos olvidar que el ídolo, no existiendo sino en y a través de una cultura de masas, sirve a intereses comerciales que participan de las estructuras de poderes que orientan el contenido de los símbolos.

El ídolo representa en realidad el mecanismo clave que permite a la ideología dominante aislar a la juventud en lo que llamaría la juvenilidad, es decir, encerrar a los jóvenes en un espacio autónomo, neutro, separado de la realidad concreta, de la realidad social dada.²⁹

4) Todo sistema ideológico tiene una dimensión institucional, se encuentra materializado. Ciertos sistemas religiosos tienen una dimensión propiamente institucional, en cuanto que son producidos, reproducidos, conservados, difundidos, por un cuerpo estable de funcionarios organizados³⁰.

También aparece el concepto de cultura de masas y dentro de su definición pueden significar varias cosas: a) que, por obra de los medios, la antigua cultura de grupos se sustituya ahora por una cultura que supera la heterogeneidad de individuos y agrupaciones para tornarse universal; b) que la cultura es hoy un patrimonio de las masas, perdiendo así su carácter elitista; y c) que los mensajes de los medios son expresión de la cultura de masas. Se refiere específicamente a la estandarización de los productos y a la racionalización comercial de su distribución.³¹

Como se menciona en el punto anterior además del conjunto de reglas y normas los

²⁶ *Ibid.*, p.15.

²⁷ *Ibid.*, p.183.

²⁸ GALINDO, *op. cit.*, p.47.

²⁹ GARRETÓN. *op. cit.*, p.135.

³⁰ GALINDO, *op. cit.*, p.47.

³¹ GARRETÓN. *op. cit.*, pp.102,103.

sistemas institucionales se encuentran físicamente en el lugar donde se práctica dicha ideología, aquí se contemplarán cualquier tipo de edificación y actuar que contribuya a fomentar dicho sistema.

Preocuparse exclusivamente por el contenido de los medios para dictaminar sobre su carácter concientizador o ideologizante, para discutir si constituyen o no una forma de enajenación de los clientes, equivaldría a querer agotar el estudio del sistema capitalista en una discusión acerca de la buena o mala calidad de dos productos industriales, sin percibir nunca la originalidad histórica de la forma industrial de la producción, ni la alteración que introduce en la estructura de clases.³²

Lo anterior nos muestra que para el análisis de la ideología deben considerarse la parte subjetiva y objetiva de la sociedad.

El esquema es claro, la ideología para su análisis requiere de la consideración objetiva-subjetiva de la organización social. En la dimensión objetiva se han de considerar las prácticas, los objetos y los discursos, así como las instituciones donde éstos tienen lugar. En la dimensión subjetiva, el conjunto internalizado de normas y valores que dan sentido y dirección a la vida social. La proposición sería así:

1) La organización social posee una composición específica que puede ser explicitada. Dicha composición se constituye a partir de lugares sociales y relaciones entre estos lugares. Los lugares sociales* se definen a partir de las relaciones sociales de producción.

Por ejemplo en la caricatura de “Las chicas súper poderosas”, el lugar social es la ciudad de Saltadilla (Townsville); ya que es ahí donde se desarrollan las aventuras de Bombón, Bellota y Burbuja. En cuanto a la organización social existe un gobernador, un cuerpo policíaco y el pueblo, entendiéndolo por pueblo a las personas que no ostentan cargos políticos.

2) Los lugares sociales, lugares en donde se verifican las relaciones de producción, pueden ser estudiados en el marco del análisis institucional o de la teoría de los aparatos. Esos lugares son registrables, su existencia material, desde edificios, rituales, funcionarios especializados, etc.

Para el caso de “Sakura card captor” el lugar social es la ciudad de Tokio, es ahí en donde se desenvuelven los actores sociales (personajes) que participan en este dibujo animado.

3) En esos lugares circulan cierto tipo de discursos, cierto tipo de referencias simbólicas a ese lugar y al resto de la organización social, se encuentran cierto tipo de objetos utilizados en cierto modo, se verifican ciertos patrones de actividades, se realizan ciertas prácticas de modificación del mundo en algún sentido. Es decir, el mundo social se mueve dentro de estos espacios-tiempos determinados, ahí se reproduce, ahí se cocinan las transformaciones sociales.

³² GARRETÓN. *op. cit.*, p. 127.

* Lugares sociales: son los sitios en donde se desarrolla la historia y desenvuelven los personajes. Todos ellos están determinados de acuerdo a las actividades que cada uno de los personajes desempeñan.

Por ejemplo en la caricatura de “La liga de la justicia” a pesar de que todos son súper héroes están dirigidos por Superman mostrando así una organización social.

4) Todos los elementos señalados en el punto anterior pueden ser ordenados, analizados, enmarcados dentro de teorías específicas de rasgos de composición social. Todo ello dentro de una perspectiva que se mueve en los amplios y definidos límites que van desde las determinaciones estructural-históricas hasta la materialidad irrepetible de la vida cotidiana.

5) De toda la perspectiva de composición objetiva de la organización social de los puntos anteriores, sigue la perspectiva subjetiva. Este seguimiento es un juego analítico, dado que la realidad social es una unidad de contradictoria y activa composición.

En el cartoon de “Las chicas súper poderosas” se muestra un claro ejemplo de la contrariedad manejada en la realidad de la misma caricatura y es que a pesar de la existencia de un gobernador de la ciudad que debiera ser el más respetado por el pueblo no lo es, ya que estas tres heroínas son más respetadas que el mismo gobernador aunque a él no le parezca así.

6) El asunto de la subjetividad en sí misma es el más delicado de toda la propuesta. De la misma manera que la sociedad toda va reproduciéndose en los marcos apuntados atrás, dentro de la dimensión objetiva, de ese mismo modo va reproduciéndose en la dimensión subjetiva, puesto que todo el marco institucional material va marcando a los individuos, a los actores sociales, interpeándolos objetivamente en sujetos.

Tomando como ejemplo a “La liga de la justicia” los súper héroes son dirigidos por Superman mostrando así la parte subjetiva-objetiva ya que ellos llevan a la práctica lo que alguien más (marco institucional) les dice.

7) Los actores sociales**, los que mueven la historia, tienen una perspectiva de su lugar, de su entorno y de su marco de relaciones mundanas objetivas e interpersonales. Esta perspectiva se conoce vía sus comportamientos, sus acciones verbales*** y no verbales****. El cómo se van dando las tomas de conciencia es un asunto que sólo puede ser analizado en tanto se mueve en el mundo material, se manifiesta en él, se promueve y verifica en su dirección.

8) Aunque se parte teóricamente de la comprensión de la composición subjetiva como un sistema de normas y valores compartidos por los sujetos, internalizado, componiendo el punto de vista detrás de los ojos, sólo puede ser analizado a partir de su manifestación material.

** Entendiendo por actor social a cada uno de los miembros que forman una comunidad, ya que el sujeto social requiere conocer, actuar y transformar a su mundo.

*** Son las expresiones que requieren sonido y articulación de palabras para que el mensaje pueda ser entendido.

**** El 80% de las acciones no verbales provienen de la cara pero, comprenderemos aquí gestos, ademanes y todas aquellas expresiones que no requieren de la articulación de palabras para emitir un mensaje.

9) La dimensión subjetiva de la organización social sólo puede ser analizada en su manifestación material. De este modo todos los elementos analíticos del discurso, de los objetivos, etc., sirven y son utilizados para el estudio de la subjetividad**** social.

10) De este modo se entiende que la relación objetivo-subjetivo es mucho más orgánica de que lo que en ocasiones se nombra. Los análisis de lo objetivo se manejan para el análisis de lo subjetivo, y no hay análisis de lo subjetivo que no pase por lo objetivo. Las dos dimensiones de análisis no sólo son complementarias sino perspectivas de una misma composición, la de la organización social global.³³

Para estos últimos puntos no sólo es necesario que exista alguien que decida (Atena) sino también debe haber alguien que cumpla esas decisiones (Caballeros del Zodiaco) si no de nada sirve.

El esquema anterior confirma que no es posible un análisis objetivo (prácticas y actitudes) sin un análisis subjetivo (de ideas) ya que las normas determinan la manera de actuar de cada uno de los participantes de la historia.

Todo lo anterior contribuirá a definir el tipo de función que emiten los protagonistas de los animes y cartones. Además de complementar el análisis ideológico de las mismas.

Identificación y transmisión de valores

Además de analizar la ideología, abarcaremos los valores, tomando en cuenta lo que es un valor, qué lo determina, la manera en que se percibe, su división en cuanto a necesidades, además de una lista con valores y su respectivo antivalor; pero comenzaremos con algunas razones de cómo los medios presentan diferentes valores, de acuerdo a los modelos presentados.

Ésto sólo nos servirá para determinar los valores sus causas, y a su vez serán determinados por las unidades gráficas, narrativas y la denotación y connotación abarcadas en las unidades audiovisuales.

La causa del cambio de valores no es solamente el paso de la vida agrícola a la industrial y urbana. Otro factor ha reforzado el proceso inevitable de la transformación que conlleva el desarrollo de la sociedad. Se trata de la acción de los medios de comunicación social. Han invadido la vida de los ciudadanos con densas tormentas de información, sugerencias, críticas y seducciones. Los valores, obviamente, no han quedado iguales después de tanta información.³⁴

**** Sobre la dimensión subjetiva se ordenarán todos los componentes sociales en tanto resultado o parte del proceso de humanización del mundo por los hombres concretos y mortales. Es decir, la dimensión de la creación, de la imaginación, de la comprensión, de la percepción y de la previsión.

³³ GALINDO, *op. cit.*, p.49.

³⁴ LLANES Tovar, Rafael. *Cómo enseñar y transmitir los valores. Guía para padres y maestros*. Trillas. México 2001.p.17.

Debemos tener en cuenta que lo que da sentido a un estereotipo son los valores que éste representa, no sólo desde un punto de vista objetivo, sino desde la subjetividad de ese personaje, como reflejo de la sociedad y sus valores.

Un ingrediente propio de los medios de comunicación, que afecta a la apreciación de los valores por parte de las personas, es la variedad de modelos sociales que ofrecen. Sería larga la lista de prototipos que se ven en la televisión, que se escucha en los noticiarios y que encuentra en los escritos que se publican. Son estos los medios los que han aumentado la propuesta de figuras como protagonistas de la vida humana, cada una con su carga de valores y antivalores. La gran urbe y los desarrollos tecnológicos han favorecido también el surgimiento de mayores ofertas de entretenimiento.³⁵

Los cambios interculturales que se desarrollan en el planeta han ocasionado la ruptura de *cosmovisiones** definidas. Éste fenómeno recorre todas las ciudades y campos en todos los países. Y sus habitantes abandonan, al menos en parte, sus tradiciones, sus modos de pensar y de valorar. Pero con una referencia notable: el derrumbe de ciertos valores y el mismo paradigma cultural no siempre recibe un relevo válido.

El valor es un bien que es percibido como un bien por un sujeto. Esta definición explicita las dos dimensiones, objetiva y subjetiva, del valor. Porque el bien pueden percibirlo diversos individuos, en su riqueza total o parcial. Y de éste modo, se explica porque hay sujetos que no llegan a percibir y apetecer algunos valores como tales. También se explica así porque hay sujetos que perciben males como bienes. Esta diferente valoración depende, sobre todo, de la percepción total o parcial que el sujeto tenga de dicho bien.

Hay pues, dos presupuestos básicos para que exista un valor:

1. Que haya un bien apetecible.
2. Que haya un sujeto que lo perciba como bien.

Desde este mismo esquema podemos identificar al menos dos causas que provocan la existencia de los antivalores:

1. Que un mal sea apetecible porque contiene algo de bien.
2. Que un sujeto perciba este mal como bien. Es decir, que sobrevuele por encima del mal que tienen delante, cegado por la parte de bien que ve.³⁶

En éste proceso de creación y apreciación del valor intervienen otras fases, comenzaremos con la descripción del valor.

Al ahondar en la definición del valor y fijarnos en algunos de sus aspectos observamos que los valores están unidos a los seres. Por eso, los valores no se crean sino que se descubren. También podemos observar que el valor no se percibe

³⁵ LLANES. *op.cit.*, p. 18.

* En este caso se refiere a los estereotipos a nivel mundial de determinado sector social, es decir, la manera en que determinada cultura es apreciada por las demás.

³⁶ *Ibid.*, p. 144.

solo de un modo racional. Es decir, el valor no surge normalmente como producto de una deducción lógica. Ante todo el valor es percibido en modo estimativo. Este dato es básico para la educación de los valores, porque nos manifiesta que no debe procederse prioritariamente por vía informativa y cognoscitiva, sino por vía experiencial y de descubrimiento personal.

El valor no es sólo un concepto o un objeto. Radica parcialmente en los conceptos y en los objetos. No es solamente concepto porque el sujeto no se mejora con la percepción del concepto en si, sino por la posesión y apropiación de su bondad para el. El valor es una faceta del objeto por la que el sujeto se enriquece y mejora al adquirirla.³⁷

Todo valor tiene un contravalor (antivalor). Porque a la no-indiferencia corresponde la indiferencia. Dicha no-indiferencia puede actuar como atracción o como rechazo. Por eso cuando la persona no tiene experiencia de un bien, por ejemplo la responsabilidad, y ha percibido fuertemente la vivencia de un antivalor, la flojera rechaza dicho bien. La educación de los valores tiene dos etapas en estos casos: desmontar el rechazo ante el bien y construir la aceptación e interés por él.

Conviene distinguir valor de virtud. Valor en lo que mejora a la persona, mientras que la virtud es un hábito bueno. Es obvio que todas las virtudes son valores, más no todos los valores son virtudes. Por eso la educación de los valores se obtiene de igual modo que la educación de las virtudes. Éstas se educan por la repetición de los actos. La educación de los valores, por el contrario, se logra despertando la atracción del bien en el sujeto. Y puede lograrse en un momento, un momento obviamente privilegiado.

Muy aunado a esto tenemos el nexo valor y bien, la relación entre el bien objetivo y el valor subjetivo, nos plantea al fundamento del valor. El valor se fundamenta en la relación objeto-sujeto. Porque por un lado el objeto es apetecible por el bien que contiene y por otro lado, es apetecible porque hay un sujeto que lo estima. La potencialidad de un bien nunca pasará a la realidad de existir en acto sin la intervención de un sujeto que la aprecia. El valor, pues, tiene la actividad definitiva en el sujeto. Teniendo el valor su fundamento en la finalidad. El valor a trae por el enriquecimiento y la mejora que aporta al sujeto.³⁸

Entramos en el siguiente punto: La percepción del valor. Primero debemos tomar en cuenta los tipos de percepciones, primero la física que es la que nuestros sentidos receptan de las cosas a diferencia de la mental que es la que hace la inteligencia en relación a las cosas. En un tercer punto tenemos la intuición que es la recepción inmediata y no razonada de las cosas. Y por último la más importante, la percepción valorativa, la cual es la encargada de determinar los beneficios que aporta una cosa, pero no sólo de una manera teórica, siempre es necesaria la experimentación y evaluación subjetiva.

El siguiente apartado nos habla sobre la jerarquía de los valores, ya que cada sujeto percibe en diverso grado, ya que no todo es igual de importante.

³⁷ LLANES. *op.cit.*, pp. 144 -145.

³⁸ *Ibid.*, pp. 145,146.

Hay también una posible jerarquización de los valores desde un punto de vista teórico. Es así que algunos estudiosos, sobre todo de las tendencias objetivistas han establecido una jerarquía universal de los valores. Pero la jerarquización de los valores es el resultado de las valoraciones personales realizadas por cada individuo.³⁹

En cuanto a la división de valores podemos apuntar 1, de la división que realizó Max Scheler. En ésta divide a los valores en 4 grupos por orden de importancia:

1. Valores Vitales. Son los encargados de dar soporte al sujeto para sobrevivir. La supervivencia humana requiere de la vida física y del equilibrio psíquico para recorrer el camino de la existencia. Son valores que deben educarse en las primeras etapas de la vida.

2. Valores Humanos. Son los bienes que hacen al hombre más y mejor hombre. Éste se subdivide en 4 grupos. El primero lo forman los valores culturales de la comunidad donde el hombre está inmerso, junto con su dimensión intelectual. El segundo se refiere a los valores estéticos. El tercero en cuanto a la relación con los demás. Y el cuarto son las cualidades personales.

3. Valores Morales. Son el conjunto de bienes que el hombre está obligado a poseer para ser más coherente consigo mismo, con su vocación personal y con su actuar humano.

4. Valores Trascendentales. Ocupan la esfera de las relaciones del hombre con un ser supremo. Éste sector de la vida humana no depende de la religión aceptada sino de la dimensión trascendente del hombre que se abre espontáneamente al más allá, sea ocasionalmente o de modo constante.⁴⁰

Hay que tomar en cuenta que la importancia de cada uno de estos valores se ve determinada por la edad del sujeto.

Nos permitimos elaborar una lista de los valores que creemos más importantes con su respectivo antivalor en base a la clasificación de Max Scheler, ya que servirá de ayuda para el análisis; otorgando el orden que creímos conveniente para el mismo.

³⁹ *Ibid.*, p. 132.

⁴⁰ LLANES. *op.cit.*, pp. 145-146.

TABLAS DE VALORES⁴¹

VITALES		MORALES	
VALOR	ANTIVALOR	VALOR	ANTIVALOR
Familia	Individualismo	Respeto	Imposición
Confianza	Miedo	Tolerancia	Intransigencia
Trabajo	Flojera y pereza	Comprensión	Desprecio
Dialogo	Terquedad y descaro	Honestidad	Conveniencia
Servicialidad	Flojera	Prudencia	Temeridad
Autoestima	Masoquismo	Fidelidad	Debilidad
Madurez	Superficialidad	Justicia	Parcialidad
Modelación del carácter	Abandono	Libertad	Esclavitud
Higiene	Suciedad	Justicia	Parcialidad
Salud	Enfermedad		
Alimentación sana	Desequilibrio	TRASCENDENTALES	
HUMANOS		VALOR	ANTIVALOR
VALOR	ANTIVALOR	Reflexión	Ligereza
Amistad	Odio y egoísmo	Equilibrio psíquico	Enfermedad mental
Amor	Odio y egoísmo	Conocimientos básicos	Ignorancia
Disciplina	Desorden	Sensibilidad estética	Torpeza
Generosidad	Tacañería	Economía	Despilfarro y pobreza
Fuerza de voluntad	Inconstancia	Hábito de la lectura	Video dependencia
Responsabilidad	Descuido		
Dignidad	Rebajamiento		
Control de los sentimientos	Sentimentalismo*		

⁴¹ La presente fue de propia autoría pero en base a los estudios presentados por Rafael Llanes Tovar en su libro: *Cómo enseñar y transmitir los valores. Guía para padres y maestros*. Trillas. México 2001.p.17.

* Hablaremos de dos tipos de sentimentalismos, uno negativo que será el considerado como antivalor por ser una limitante para el desarrollo del personaje y un sentimentalismo positivo que motiva al actor a cumplir su misión y que no tiene relación con el control de sentimientos.

Capítulo 3. De grafismos y colores

En el siguiente capítulo se presenta el análisis gráfico, en el cual el orden de los personajes se estableció a consideración de los autores. Dicho orden contempla tanto el protagonismo de los personajes como la importancia de sus acciones, ésta distribución se conservará para los análisis posteriores (narrativo y audiovisual) e incluso para el material audiovisual incluido en la tesis.

Dentro de las tablas elaboradas para éste análisis se incluye una categoría denominada *datos* en la cual se incluye el nombre del episodio del cual se seleccionó la escena, el número de la escena seleccionada para cada uno de los personajes, el número de CD y track así como el tiempo inicial y final de cada una de las escenas de acuerdo a los vídeos adquiridos de cada uno de los dibujos animados ya citados.

La categoría *toma* (unidad mínima del manejo de la imagen) incluye de manera general las tomas ubicadas por escena expresadas en inglés para facilitar la terminología ya que son éstas las más utilizadas tanto en las aulas como en el ámbito profesional.

Para las *micro unidades significativas* se incluyen dos subcategorías de las cuales se derivan otras; en la categoría *encuadre* (espacio abarcado por la cámara de vídeo) contiene el *decorado* y *vestuario* en el primero se describe el *escenario* manejado para cada caso (acción delimitada por un personaje) y para el segundo se detalla la o las vestimentas de cada personaje. Posteriormente se incluye la subcategoría *adjetivaciones* de las cuales se derivan las *angulaciones* (incluimos en ésta los movimientos de cámara los cuales están expresados en su mayoría en inglés) y la *iluminación* (en la cual se indica si la escena se desarrolla durante el día o la noche).

Las *macro unidades significativas* abarcan las subcategorías *signos icónicos* y *colores*; la primera de éstas incluye todos los rasgos significativos de cada personaje como los más sobresalientes de cada una de las escenas.

Como ya se mencionó las tablas están organizadas de acuerdo al orden asignado a cada personaje pero, ubicando en primer lugar a los cartoons que tienen como público principal a los niños y en segundo lugar los cartoons que tienen como público primordial a las niñas, los animes entonces ocupan el tercero y cuarto lugar de acuerdo al orden anterior.

Se tomó la decisión de conservar tablas y no una redacción en prosa debido al tipo de información que ofrecemos, ya que sólo son datos sin juicios y al realizar un escrito podíamos volver tediosa la lectura y en la forma en la que a continuación la presentamos facilita la búsqueda para el análisis.

3.1 Cartoons

3.1.1 La Liga de la Justicia

Personaje: Superman

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		Encuadre		Adjetivaciones					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. Orígenes Secretos Cd. 1 Tk. 1 T/I 00:08:53 T/F00:09:46</p>	<p>Full American shot Close up Two shot</p>		<p>Auditorio escalonado con escudo de la ONU, detalles de Madera y representantes multinacionales.</p>	<p>Leotardo azul con una “S” roja dentro de un pentágono amarillo ubicado entre el pecho y el abdomen, cinturón amarillo, botas, trusa y capa rojas.</p>	<p>Contra picada Pan right Contra picada</p>	<p>Iluminación interior solo en el estrado.</p>		<p>En el personaje de Superman el tamaño y los rasgos físicos son más marcados en comparación con las demás personas que se encuentran en el auditorio, incluso el tamaño de su mano es igual al tamaño de su cabeza, los hombros son del doble de su cintura (está desproporcionado).</p>	<p>Azul Amarillo Rojo Café Negro</p>
<p>Escena 2 Cap. Guerra Mundial I Cd. 1 Tk.10 T/I 00:10:19 T/F 00:11:28</p>	<p>Full American shot Full Medium shot Full Medium shot Tight shot Full</p>	<p>American shot Full Extreme Full Full Tight shot Full American shot Full</p>	<p>Interior denotando calabozo, exterior coliseo, construcción alta sin entradas (exterior coliseo), muro luz verde traslucido.</p>	<p>Leotardo azul con una “S” roja dentro de un pentágono amarillo ubicado entre el pecho y el abdomen, cinturón amarillo, botas, trusa y capa rojas.</p>	<p>Pan left Dolly out Tilt up Contra picada Tilt up Tilt down</p>	<p>Iluminación frontal, explosión hace contra luz a Superman, iluminación superior, exterior.</p>		<p>Verde en tonos grisáceos Amarillo Anaranjado Café Morado</p>	

<p>Escena 3 Cap. Guerra Mundial II Cd. 1 Tk. 11 T/I 00:20:35 T/F 00:21:09</p>	<p>Full Over shoulder Medium shot Tight shot Medium shot Medium Shot Full</p>		<p>Zona demolida exterior con un planeta en el fondo y cielo anaranjado.</p>	<p>Leotardo azul con una "S" roja dentro de un pentágono amarillo ubicado entre el pecho y el abdomen, cinturón amarillo, botas, trusa y capa rojas.</p>	<p>Picada Contra picada</p>	<p>Luz frontal para cada uno de los personajes.</p>		<p>El segundo personaje tiene la misma proporción corporal que Superman pero unos rasgos menos estéticos en comparación con Superman y sus manos sólo tienen cuatro dedos.</p>	<p>Rojo Azul Amarillo Anaranjado Café Gris Dorado Plateado</p>
--	---	--	--	--	----------------------------------	---	--	--	---

Personaje: Batman

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:06:22 T/F 00:06:44</p>	<p>Full Full Close up Over shoulder Close up American shot</p>		<p>Laboratorio Informático de Batman. Hay una computadora muy grande en donde se observa un planisferio.</p>	<p>Leotardo gris con manga larga, tiene un murciélago en el centro del torso, lleva una capa negra por fuera y morada por dentro con antifaz que tiene picos en la parte superior simulando unas orejas. Sus guantes tienen picos en los lados éstos son negros al igual que su traza y botas, lleva un cinturón de color amarillo.</p>	<p>Picada Zoom in Zoom in</p>	<p>La iluminación proviene únicamente de la pantalla. Exterior noche</p>		<p>Sus cavidades oculares son blancas y cambian de acuerdo a su estado de ánimo.</p>	<p>Negro Gris Amarillo Azul Verde Rojo Anaranjado Blanco Café Dorado Plateado</p>
<p>Escena 2 Cap. Injusticia para todos I Cd. 2 Tk.5 T/I 00:08:38 T/F 00:09:4</p>	<p>Full American shot Full Medium shot (toma 45°) Over shoulder Full Medium shot Full Medium shot Full Full Medium shot Full Full American shot Full American shot Full (Toma 45°)</p>	<p>Full (Toma 45°) Full Close up Full Full Tight shot Full Tight shot Full Full Full Full Full Full American shot</p>	<p>Exterior calle, edificio en llamas</p>	<p>Leotardo gris con manga larga, tiene un murciélago en el centro del torso, lleva una capa negra por fuera y morada por dentro con antifaz que tiene picos en la parte superior simulando unas orejas. Sus guantes tienen picos en los lados éstos son negros al igual que su traza y botas, lleva un cinturón de color amarillo.</p>	<p>Tilt up Tilt down Contra picada Tilt up Pan right Pan right Contra picada Zoom back Pan left Tilt down Tilt up Zoom back</p>	<p>Exterior noche Interior Llamas</p>		<p>Sus cavidades oculares son blancas y cambian de acuerdo a su estado de ánimo.</p>	<p>Anaranjado Amarillo Verde Negro Gris Morado Café Azul</p>

<p>Escena 3 Cap. <i>Injusticia para todos II</i> Cd. 2 Tk. 6 T/I 00:03:33 T/F 00:04:02</p>	<p>Full Medium close up Medium close up Over shoulder Over shoulder Medium shot Medium shot Medium close up Close up Over shoulder Over shoulder Medium close Close up Medium shot Full Close up</p>		<p>Interior de edificio de investigaciones</p>	<p>Leotardo gris con manga larga, tiene un murciélago en el centro del torso, lleva una capa negra por fuera y morada por dentro con antifaz que tiene picos en la parte superior simulando unas orejas. Sus guantes tienen picos en los lados éstos son negros al igual que su traza y botas, lleva un cinturón de color amarillo.</p>	<p>Picada Pan left Picada Contra picada Paneo left Picada Contra picada Tilt up Zoom in</p>	<p>Luz superior sólo en Batman que simula una barrera</p>		<p>Sus cavidades oculares son blancas y cambian de acuerdo a su estado de ánimo.</p>	<p>Azul Negro Gris Blanco Rojo Amarillo</p>
---	---	--	--	---	---	---	--	--	--

Personaje: Linterna Verde

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:12:40 T/F00:12:55</p>	<p>Two shot Close up Two shot Extreme long shot</p>		<p>Domo espacial con gradas y plataforma flotante, cámara de gases en firma de Iglú.</p>	<p>Leotardo negro con mangas largas, cuello de tortuga con vivos verdes, tiene un círculo en el pecho Que lleva una linterna y fondo blanco, guantes negros y el puño de la manga tiene vivos verdes y sus botas también son color verde.</p>	<p>Cámara fija Picada</p>	<p>Luz interior Estrellas en el exterior (noche) Iluminación superior</p>		<p>Sus ojos son de color verde.</p>	<p>Negro Verde Azul Morado Anaranjado Rojo Amarillo Gris Blanco Café</p>
<p>Escena 2 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:19:53 T/F00:20:45</p>	<p>Full Medium shot Extreme Long shot American shot Medium shot Extreme Long shot Plano americano Medium shot</p>	<p>Extreme Long shot Panorámica Medium shot Medium shot Full Over shoulder Medium shot</p>	<p>Edificio en forma cilíndrica, en el centro tiene una linterna muy grande que despide luz verde, sobre ésta no hay techo que la cubra. Exterior noche, en el fondo edificio piramidal cilíndrico.</p>	<p>Leotardo negro con mangas largas, cuello de tortuga con vivos verdes, tiene un círculo en el pecho Que lleva una linterna y fondo blanco, guantes negros y el puño de la manga tiene vivos verdes y sus botas también son color verde.</p>	<p>Picada Contra picada Contra picada Picada Contra picada Zoom back Contra picada</p>	<p>Interior: luz que emana de la linterna central. Exterior: baño de la luz de la linterna.</p>		<p>Antes de utilizar el objeto mágico tiene los ojos de una persona normal (negros), animadamente hablando y después de usar el objeto los ojos cambian a verde totalmente.</p>	<p>Café Verde Negro Blanco Rojo Azul Amarillo Anaranjado Gris</p>

<p>Escena 3 Cap. <i>Tiempos Salvajes</i> Cd. 2 Tk. 11 T/I 00:19:45 T/F00:21:0 0</p>	<p>Panorámica Extreme Long Shot Medium Shot Extreme Long shot Medium Shot Close up Full Panorámica Medium shot Medium shot Medium shot Tight shot Full Full Full Close up Full Medium shot Full Medium shot Full Full Medium shot Close up Cenit Full Close up Tight shot Close up Full</p>	<p>Exterior: zona de guerra con camiones de soldados y tanques de guerra.</p>	<p>Leotardo negro con mangas largas, cuello de tortuga con vivos verdes, tiene un círculo en el pecho Que lleva una linterna y fondo blanco, guantes negros y el puño de la manga tiene vivos verdes y sus botas también son color verde.</p>	<p>Pan right Tilt up Tilt up Pan right Tilt down Tilt up Pan left Pan left Pan left Tilt down Zoom back</p>	<p>Exterior atardecer</p>		<p>Cuando se da cuenta de que su anillo ya no tiene poder sus ojos se vuelven de color negro.</p>	<p>Verde Café Amarillo Azul Anaranjado Gris Negro Rojo</p>
---	--	---	--	---	---------------------------	--	---	---

Personaje: Mujer Maravilla

		Micro unidades Significativas				Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
Escena 1 Cap. <i>Paríso perdido I</i> Cd. 1 Tk.8 T/I 00:04:21 T/F 00:04:45	Medium shot Full	Interior de una nave	Tiara dorada con estrella roja en la parte frontal, cabello negro largo, aretes plateados en forma de estrella Blusa estraple con vivos dorados en el busto que simulan dos “W”, cinturón dorado brazaletes plateados, pantaleta azul con estrellas blancas por ambos lados. Tiene una cuerda que cuelga del lado derecho y sus botas son rojas con vivos blancos.		Interior superior		El color de sus labios cambia	Azul Gris Dorado Rojo Plateado Blanco Negro

<p>Escena 2 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:17:15 T/F 00:18:50</p>	<p>Full Full Medium shot Long shot Medium shot Full American shot Close up Full Tight shot Tight shot Extreme long shot Full Full Full Full</p>	<p>Full Medium shot shot Medium shot shot Full Medium shot shot Full Close up Full Tight Full Close up Full Medium shot shot Full Two shot Tight shot shot Two shot</p>	<p>Exterior ciudad de gorilas</p>	<p>Tiara dorada con estrella roja en la parte frontal, cabello negro largo, aretes plateados en forma de estrella Blusa estraple con vivos dorados en el busto que simulan dos "W", cinturón dorado brazaletes plateados, pantaleta azul con estrellas blancas por ambos lados. Tiene una cuerda que cuelga del lado derecho y sus botas son rojas con vivos blancos.</p>	<p>Pan right Travel Travel Travel Pan right Pan right Tilt up Pan right Zoom back</p>	<p>Exterior natural día</p>	<p>El color de sus labios cambia</p>	<p>Azul Negro Amarillo Rojo Dorado Plateado Anaranjado Verde Café Gris Blanco</p>
---	--	--	-----------------------------------	--	---	-----------------------------	--------------------------------------	---

<p>Escena 3 Cap. <i>Caballero de las sombras II</i> Cd.2 Tk. 8 T/I 00:05:56 T/F 00:06:45</p>	<p>Full Full Full Full Medium shot Medium close up Full (cenital) Medium shot Tight shot Medium shot Full Medium shot Medium shot Tight shot Full Medium shot American shot Full Medium shot Full Close up Full</p>	<p>Interior de una mansión</p>	<p>Tiara dorada con estrella roja en la parte frontal, cabello negro largo, aretes plateados en forma de estrella Blusa estraple con vivos dorados en el busto que simulan dos “W”, cinturón dorado brazaletes plateados, pantaleta azul con estrellas blancas por ambos lados. Tiene una cuerda que cuelga del lado derecho y sus botas son rojas con vivos blancos.</p>	<p>Picada Contra picada Contra picada Picada Contra picada Tilt down Tilt down Picada Pan right Contra picada Picada Pan right Contra picada Tilt up Contra picada Picada Contra picada Tilt up</p>	<p>Iluminación interior Esfera de luz tipo discoteca</p>		<p>El color de sus labios cambia</p>	<p>Dorado Rojo Plateado Azul Blanco Negro Amarillo Violeta Gris Anaranjado Café</p>
---	--	--------------------------------	--	--	---	--	--------------------------------------	---

Personaje: Flash.

		Micro unidades Significativas						Macro unidades Significativas		
		Encuadre		Adjetivaciones						
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación		Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. <i>Orígenes Secretos II</i> Cd. 1 Tk. 2 T/I 00:14:43 T/F 00:15:45</p>	<p>Full Medium shot Full Medium shot Extreme long shot Medium shot Full Extreme long shot Full American shot Tight shot</p>	<p>Full Close up Full Medium shot Full Close up Full Medium shot Full Extreme long shot Full Extreme long shot Full Medium shot</p>	<p>Selva, sustancia verde pegajosa con nave en el fondo Risco en selva.</p>	<p>Leotardo rojo con gorro y antifaz con una figura de rayo en cada oreja simulando una "S". En el pecho lleva un rayo dorado simulando una "S" dentro de un ovalo blanco con contorno dorado, guantes rojos con vivos dorados simulando un rayo, botas doradas. En el antifaz sólo se ve un espacio blanco en lugar de ojos.</p>	<p>Contra picada Picada Contra picada Picada Pan left en picada.</p>	<p>Pan right Movimiento diagonal (superior derecho) Picada Contra picada</p>	<p>Iluminación exterior, atardecer</p>	<p>As rojo (indica rapidez)</p>	<p>El leotardo muestra la fisonomía de Flash pero sin exagerar. Es el más delgado de los personajes de esta serie.</p>	<p>Rojo Dorado Blanco Verde Café Amarillo</p>
<p>Escena 2 Cap. <i>Paraíso Perdido I</i> Cd. 1 Tk. 8 T/I 00:14:15 T/F 00:15:13</p>	<p>Full Full Full American shot Over shoulder American shot American shot Tight shot Full</p>	<p>Close up Tight shot Extreme long shot Two shot Two shot</p>	<p>Nave espacial. Selva con una pirámide Peruana. Piedra roja brillante</p>	<p>Leotardo rojo con gorro y antifaz con una figura de rayo en cada oreja simulando una "S". En el pecho lleva un rayo dorado simulando una "S" dentro de un ovalo blanco con contorno dorado, guantes rojos con vivos dorados simulando un rayo, botas doradas. En el antifaz sólo se ve un espacio blanco en lugar de ojos.</p>	<p>Pan right movimiento de arriba abajo con grúa. Pan right Tilt down Tilt up Contra picada Tilt up</p>		<p>Exterior día</p>	<p>As rojo (indica rapidez)</p>	<p>Los espacios blancos que tiene en las cavidades oculares cambian de acuerdo a sus emociones.</p>	<p>Rojo Dorado Blanco Verde Café Azul Amarillo Anaranjado Negro Gris</p>

<p>Escena 3 Cap. Los valientes y audaces I Cd. 1 Tk. 12 T/I 00:02:00 T/F 00:06:46</p>	<p>Big long shot Tight shot Medium shot Full Over shoulder Medium shot Full Medium shot Full Extreme long shot Full Extreme long shot Full Two shot Full Cenit Full Extreme long shot Medium shot Cenit American shot Medium close up Medium shot Close up Full American shot Full Close up Full Extreme long shot American shot Full Extreme long shot Extreme long shot Full Full Extreme long shot Extreme long shot Full Extreme long shot Full Extreme long shot Full Medium shot Medium shot Full Full Over shoulder Full</p>	<p>Full Full Cenit Full American shot Medium shot Medium shot Extreme long shot Full Extreme long shot Two shot Full Cenit Extreme long shot Medium shot Cenit Cenit American shot Over shoulder Extreme long shot Medium shot Full Medium shot Full Extreme long shot Medium shot Full Extreme long shot Medium shot Full Extreme long shot Full Extreme long shot Full Tight shot Close up Extreme Long shot shot Full Extreme long shot Full Tight shot Close up Full Two shot Medium shot Two shot Medium shot American shot American shot Close up</p>	<p>Ciudad con edificios grandes. Cafetería. Puente sobre mar.</p>	<p>Leotardo rojo con gorro y antifaz con una figura de rayo en cada oreja simulando una "S". En el pecho lleva un rayo dorado simulando una "S" dentro de un ovalo blanco con contorno dorado, guantes rojos con vivos dorados simulando un rayo, botas doradas. En el antifaz sólo se ve un espacio blanco en lugar de ojos.</p>	<p>Zoom in Zoom out Close up Tilt up Zoom in Zoom in Gusano Pan right Travel Travel Travel Pan left Travel</p>	<p>Dolly in Pan left Travel Contra picada Travel Picada Travel Pan left Tilt up Pan right Tilt up Pan left Pan right Tilt up Zoom out Pan right</p>	<p>Interior y exterior día</p>	<p>As rojo (indica rapidez)</p>	<p>Rojo Dorado Verde Negro Azul Café Blanco Amarillo Gris Morado Anaranjado</p>
--	---	---	---	---	--	--	--------------------------------	---------------------------------	---

Personaje: Chica Halcón .

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas	
		Encuadre		Adjetivaciones				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:04:30 T/F 00:06:22</p>	<p>Extreme Long shot Medium shot Full Medium shot Full Medium shot Medium shot Two shot Medium shot American shot Tight shot American shot Full Over shoulder Two shot Full Full Dolly back American shot American shot Tight shot Full Over shoulder Medium shot Full Medium shot Full Medium shot American shot Medium shot American shot Medium shot Full Full Full</p>	<p>Full Medium shot Full American shot Full Full Full Full Full American shot Full American shot Full Close up American shot Medium shot Full Two shot American shot Full American shot Full Full Medium shot Full Full Medium shot American shot Medium shot Full Medium shot Full Full</p>	<p>Interior restaurante</p> <p>Mujer alada con blusa amarilla estraple, mallas verdes, pantaleta roja, cinturón negro, hebilla blanca, botas rojas. En la cara lleva un antifaz negro con café que simula la cabeza de un halcón.</p>	<p>Picada Picada Contra picada Contra picada Contra picada Contra picada Contra picada Picada Pan left Zoom back Pan left Zoom back Contra picada Pan left Pan right Contra picada Pan right</p>	<p>Pan right Movimiento diagonal (superior derecho) Picada Contra picada</p>	<p>Interior superior y luz natural (día)</p>	<p>El personaje tiene alas propias, su cabello es color naranja y usa aretes esféricos color blanco.</p>	<p>Anaranjado Amarillo Gris Café Verde Negro Blanco Azul</p>

<p>Escena 2 Cap. <i>Leyenda</i> Cd. 2 Tk.3 T/I 00:08:41 T/F 00:09:16</p>	<p>Full Medium shot American shot American shot Two shot Over shoulder Over shoulder Medium shot</p>		<p>Sala de juntas dentro de casa con bandera de Estados Unidos en forma de escudo.</p>	<p>Mujer alada con blusa amarilla estraple, mallas verdes, pantaleta roja, cinturón negro, hebilla blanca, botas rojas. En la cara lleva un antifaz negro con café que simula la cabeza de un halcón.</p>	<p>Contra picada Contra picada Pan right Pan right</p>		<p>Interior superior</p>		<p>El personaje tiene alas propias, su cabello es color naranja y usa aretes esféricos color blanco.</p>	<p>Anaranjado Rojo Amarillo Verde Gris Beige Azul Violeta Negro Blanco Rosa</p>
<p>Escena 3 Cap. <i>Tiempos Salvajes</i> Cd. 2 Tk. 11 T/I 00:21:41 T/F 00:22:00</p>	<p>Full Medium shot Close up Full Medium shot Close up American shot Full</p>		<p>Interior buque carguero. Exterior playa y risco en el fondo</p>	<p>Mujer alada con blusa amarilla estraple, mallas verdes, pantaleta roja, cinturón negro, hebilla blanca, botas rojas. En la cara lleva un antifaz negro con café que simula la cabeza de un halcón.</p>	<p>Tilt up Picada Contra picada</p>		<p>Exterior: atardecer</p>		<p>El personaje tiene alas propias, su cabello es color anaranjado y usa aretes esféricos color blanco.</p>	<p>Verde Blanco Rojo Amarillo Azul Café Negro Anaranjado Gris</p>

Personaje: J'onn J'onzz

		Micro unidades Significativas				Macro unidades Significativas		
		Encuadre		Adjetivaciones				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. Orígenes secretos III Cd. 1 Tk.3 T/I 00:18:00 T/F 00:18:32</p>	<p>Full Full American shot Full Medium Close up Close up Close up Full</p>	<p>Interior Atalaya (base especial de la Liga de la Justicia)</p>	<p>Viste una capa azul en la parte exterior y negra por la parte interior, esta sujeta al frente por tirantes cruzados y botones amarillos, calzoncillos azules con cinturón rojo y hebilla amarilla, sus botas también son azules.</p>	<p>Picada Picada Contra picada</p>	<p>Interior superior cenital</p>		<p>El personaje tiene la piel color verde, sus cavidades oculares son anaranjadas y delineadas en color negro.</p>	<p>Verde Azul Anaranjado Negro Amarillo Rojo Gris</p>
<p>Escena 2 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:04:45 T/F 00:05:18</p>	<p>Full Full American shot Full Tight shot American shot American shot Full Medium shot Close up Full Full Full Full</p>	<p>Meseta de pastos altos</p>	<p>Viste una capa azul en la parte exterior y negra por la parte interior, esta sujeta al frente por tirantes cruzados y botones amarillos, calzoncillos azules con cinturón rojo y hebilla amarilla, sus botas también son azules.</p>	<p>Contra picada Picada Zoom back Pan left Pan left Pan left Zoom in Picada</p>	<p>Exterior natural noche</p>	<p>Ondas de vibraciones</p>	<p>El personaje tiene la piel color verde, sus cavidades oculares son anaranjadas y delineadas en color negro.</p>	<p>Azul Verde Rojo Dorado Plateado Amarillo Café Anaranjado Blanco Negro Gris</p>

<p>Escena 3 Cap. <i>Caballero de las sombras II</i> Cd. 2 Tk. 81 T/I 00:20:17 T/F 00:21:07</p>	<p>Medium shot Medium close up Medium shot Medium shot American shot Medium shot Close up Full Medium shot Full</p>	<p>Exterior calle en Londres</p>	<p>Viste con una capa azul en la parte exterior y negra por la parte interior, esta sujeta al frente por tirantes cruzados y botones amarillos, calzoncillos azules con cinturón rojo y hebilla amarilla, sus botas también son azules.</p>	<p>Contra picada Contra picada</p>	<p>Exterior noche, alumbrado público y casas adyacentes</p>		<p>El personaje tiene la piel color verde, sus cavidades oculares son anaranjadas y delineadas en color negro.</p>	<p>Azul Verde Rojo Amarillo Anaranjado Negro Dorado Gris Blanco Café Plateado</p>
--	--	----------------------------------	---	---	---	--	--	---

3.1.2 Las Chicas Superpoderosas

Personaje: Bombón

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		Encuadre		Adjetivaciones					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. <i>Aliento de hielo</i> KCT 1 Tk.16 T/I 00:54:37 T/F 00:56:45</p>	<p>Medium close Full Full Full Full Full Medium shot Full Medium shot Full Full Full Full Full Full Close up</p>	<p>Full Full Full Full Close up Full Full Close up Full Medium shot Full Close up close up American shot close up</p>	<p>Interior casa con piso de hielo</p>	<p>moño grande rojo y un corazoncito rojo que detiene su cola de caballo, fleco pequeño que cubre toda la frente, ojos grandes con el iris color rosa, vestido rosa sin mangas con línea negra ancha que simula un cinturón sin hebilla, mallas blancas y zapato escolar negro.</p>	<p>Paneo derecha, paneo derecha, contra picada</p>	<p>Natural interior día.</p>		<p>Los ojos son muy grandes y redondos, sus manos no tienen dedos marcados, su boca es muy pequeña y cambia de acuerdo a su manera de hablar y no tiene nariz. Cabello largo entre anaranjado y café.</p>	<p>Amarillo Azul Blanco Rosa Verde Negro Rojo</p>
<p>Escena 2 Cap. <i>Aliento de hielo</i> KCT. 1 Tk.6 T/I 01:00:05 T/F 01:00:40</p>	<p>Full Full Tight Full Two shot Full Long shot Tight</p>	<p>Full Long shot Medium shot Full Full Full Full Full</p>	<p>Ciudad con edificios.</p>	<p>moño grande rojo y un corazoncito rojo que detiene su cola de caballo, fleco pequeño que cubre toda la frente, ojos grandes con el iris color rosa, vestido rosa sin mangas con línea negra ancha que simula un cinturón sin hebilla, mallas blancas y zapato escolar negro.</p>	<p>Picada Zoom back Contra picada Contra picada Tilt up</p>		<p>Diagonales que marcan el vuelo del personaje.</p>	<p>Anaranjado Azul Amarillo Verde Rosa Azul Café Blanco</p>	

<p>Escena 3 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.6 T/I 01:01:31 T/F 01:02:55</p>	<p>Full Full Medium shot Full Close up Full Medium shot Tight Medium shot Full Full American shot Close up Tight Full Full American shot Full American shot American shot Full American shot Full American shot</p>	<p>Ciudad con edificios.</p>	<p>moño grande rojo y un corazoncito rojo que detiene su cola de caballo, fleco pequeño que cubre toda la frente, ojos grandes con el iris color rosa, vestido rosa sin mangas con línea negra ancha que simula un cinturón sin hebilla, mallas blancas y zapato escolar negro.</p>	<p>Natural exterior atardecer</p>		<p>Asteriscos y líneas onduladas para marcar el aliento de hielo y líneas diagonales que marcan el movimiento rápido de la bola de fuego.</p>		<p>Azul Anaranjado Amarillo Blanco Rosa Rojo Azul Morado Café</p>
---	---	------------------------------	---	-----------------------------------	--	---	--	---

Personaje: Burbuja

		Micro unidades Significativas				Macro unidades Significativas		
		Encuadre		Adjetivaciones				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. Saber compartir</p> <p>KCT. 1 Tk.2 T/I 00:17:40 T/F 00:18:15</p>	<p>Medium shot American shot Full Full Medium shot Full Full</p>	<p>Calle en la ciudad con edificios al fondo</p>	<p>lleva un vestido sin mangas azul cielo que tiene una especie de cinturón ancho negro en la cintura y mallas blancas con zapato escolar negro.</p>	<p>Contra picada Contra picada Picada Contra picada Pan right</p>	<p>Natural, exterior día.</p>		<p>Cabello amarillo peinado de dos colitas y fleco con raya en medio . La cabeza de este personaje es mayor en tamaño con respecto a su cuerpo y extremidades. Los ojos son grandes, ocupan la mayor parte de su cara y son redondos.</p>	<p>Azul Rosa Gris Verde Rojo Negro Amarillo Café Blanco Anaranjado</p>
<p>Escena 2 Cap. Amor a los animales</p> <p>KCT. 1 Tk.11 T/I 01:52:05 T/F 01:53:57</p>	<p>Full Tight Medium close up Full Medium close up Tight Full Close up Medium shot Tight Close up Close up Full Full Full Full American shot Close up</p>	<p>Interior casa con sillón, alfombra y ventana.</p>	<p>lleva un vestido sin mangas azul cielo que tiene una especie de cinturón ancho negro en la cintura y mallas blancas con zapato escolar negro.</p>	<p>Zoom in Pan right Tilt up Picada Tilt down Picada Zoom in Zoom back Zoom back</p>	<p>Natural exterior día.</p>			<p>Blanco Negro Azul Rosa Verde Café Amarillo</p>

<p>Escena 3 Cap. Amor a los animales</p> <p>KCT. 1 Tk.11 T/I 01:59:10 T/F 02:00:32</p>	<p>Close up Over shoulder Full Medium shot Full Two shot Full Two shot Close up Long shot Long shot Full Full Full</p>	<p>Interior casa, exterior casa y orilla de la playa y mar.</p>	<p>lleva un vestido sin mangas azul cielo que tiene una especie de cinturón ancho negro en la cintura y mallas blancas con zapato escolar negro.</p>	<p>Tilt up Picada Contra picada Zoom back Paneo derecha Tilt down Zoom back</p>	<p>Natural, exterior día. Natural exterior atardecer.</p>			<p>Blanco Negro Azul Rojo Verde Rosa Amarillo Violeta Gris Verde Anaranjado Café</p>
---	---	---	--	---	---	--	--	---

Personaje: Bellota

		Micro unidades Significativas				Macro unidades Significativas			
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. El <i>come goma</i></p> <p>KCT.1 Tk.5 T/I 00:44:05 T/F00:45:3 7</p>	<p>Full Full Medium shot Plano americano Two shot Full Medium shot Medium shot Medium shot Medium shot Close up Tight Full</p>	<p>Medium shot Medium shot Medium shot Medium shot Full Full American shot Medium shot Medium shot Medium shot Full Medium shot Medium shot Medium shot Medium shot Medium shot Medium shot</p>	<p>Interior salón de clases con mesas y bancas de kinder</p>	<p>Lleva un vestido sin mangas verde que tiene una especie de cinturón sin hebilla negro en la cintura y mallas blancas con zapato escolar negro.</p>	<p>Picada Pan right Contra picada Pan right Zoom in Zoom back Pan right Zoom back Pan right Contra picada</p>	<p>Interior natural día.</p>	<p>Cuando lanza el resistol unas líneas diagonales marcan el movimiento de este.</p>	<p>Cabello negro corto con fleco de raya en medio. Su cabeza es mayor en tamaño con respecto a su cuerpo y extremidades, los ojos son grandes, ocupan la mayor parte de su cara, son muy redondos aunque cuando se entristece muestra un ligero achatamiento en la parte superior y unas líneas onduladas hacia abajo sus manos no tienen dedos y tampoco tienen nariz.</p>	<p>Amarillo Verde Negro Blanco Azul Rojo Rosa Café Anaranjado</p>

<p>Escena 2 Cap. El come goma</p> <p>KCT. 1 Tk.5 T/I 00:49:00 T/F 00:50:14</p>	<p>Full Full American shot Full Medium shot Full Full Medium shot Full Full Tight</p>	<p>Tight Full American shot Full Full Full Full Full</p>	<p>Patio con pasto en el kinder con hasta bandera que muestra una bandera de Estados Unidos y casa de ciudad.</p>	<p>Lleva un vestido sin mangas verde que tiene una especie de cinturón sin hebilla negro en la cintura y mallas blancas con zapato escolar negro.</p>	<p>Tilt up Pan left Tilt up Contra picada</p>	<p>Natural, exterior día.</p>	<p>Líneas que simulan el movimiento rápido al volar.</p>	<p>Al cerrar sus ojos, sus párpados son de color morado.</p>	<p>Blanco Amarillo Verde Rojo Anaranjado Azul Roa Gris</p>
<p>Escena 3 Cap. El come goma</p> <p>KCT. 1 Tk.5 T/I 00:51:14 T/F 00:52:59</p>	<p>Full Medium close Full Medium close Full Full Tight Medium close Full Full Full Medium shot</p>	<p>Full Full Medium close up Medium shot Tight Close up Full Full Tight Full Close up</p>	<p>Hombre gigantesco de resistol y edificios en ciudad</p>	<p>Lleva un vestido sin mangas verde que tiene una especie de cinturón sin hebilla negro en la cintura y mallas blancas con zapato escolar negro.</p>	<p>Picada Zoom back Contra Picada Picada Tilt up</p>	<p>Natural, exterior día.</p>	<p>Líneas que simulan el movimiento rápido al volar.</p>		<p>Blanco Rojo Amarillo Azul Verde Negro Rosa Café Violeta</p>

3.2 Animes

3.2.1 Los Caballeros del Zodiaco

Personaje: Seiya

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		Encuadre		Adjetivaciones					
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores	
Escena 1 Tk. 18 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:13:33 T/F 00:15:03	Tight shot Close up Subjetiva Medium close up Subjetiva Medium shot Full Full Full Medium shot Tight shot Close up	Tight shot Full Tight shot Close up Tight shot Full Big long shot Cenit Close up Subjetiva Medium shot Full	Escaleras de gran extensión cerradas, avanza el personaje y llega a un lugar donde sólo existen las escaleras y a los lados hay vacíos, al terminar las escaleras hay una plaza con una estatua iluminada desde arriba.	Cabello corto color negro. Usa armadura de color blanco: la pechera sólo cubre el lado izquierdo las hombreras tienen filos rojos; protección en antebrazos y manos también tiene vivos rojos, pero no cubre los dedos; tiene faldón y cinturón con un símbolo amarillo sobre fondo negro; usa botas hasta las rodillas con una ala amarilla en cada tobillo; debajo de la armadura usa un leotardo rojo sin mangas.	Pan right Picada Zoom in Picada Contra picada Tilt up Zoom back Zoom back y 35° Zoom back Zoom back y 0° Contra picada y Zoom in Picada Zoom in y 30° Tilt up	Artificial. Superior y frontal.		Ojos cafés con pupila blanca.	Negro Rojo Amarillo Café Blanco Azul Verde
Escena 2 Tk. 19 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:11:47 T/F 00:13:27	Full Medium close up Full Medium close up Full Medium close up Extreme close up Medium close Medium shot Medium shot American shot Medium close up American shot	Close up American shot Medium close up American shot Close up American shot Close up American shot American shot Medium shot American shot Tight shot Full	Plaza con escaleras en el fondo, las cuales llegan a una estatua que esta iluminada desde arriba. Espacio con constelación dibujada.	1° Cabello corto color negro. Usa armadura de color blanco: del lado derecho sólo conserva el guante; del izquierdo la hombreras tienen filos rojos; protección en antebrazo y mano también tiene vivos rojos, pero no cubre los dedos; la pechera sólo cubre el lado izquierdo; tiene faldón y cinturón con un símbolo amarillo sobre fondo negro; usa botas hasta las rodillas con una ala amarilla en cada tobillo;	Zoom in Contra picada Zoom back Zoom in Zoom back Zoom in Contra picada Tilt up Contra picada Zoom back Zoom in Travel Pan right	Natural. Exterior Noche		Ojos cafés con pupila blanca; se vuelven negros y brillantes. Brillo azul, dorado, verde anaranjado y rosa.	Blanco Rojo Azul Café Verde Negro Amarillo Rosa Dorado Violeta

				debajo de la armadura usa un leotardo rojo sin mangas. 2° Camiseta roja y pantalón de mezclilla azul.					
Escena 3 Tk. 17 Cd. IV <i>Saga de Asgard</i> T/I 00:04:26 T/F 00:05:39	Close up Close up Two shot American shot Close up Close up Close up Close up Tight shot	Tight shot Tight shot Close up Over shoulder Close up Close up Over shoulder American shot Medium close	Plaza en el fondo del mar con un enorme pilar en la parte de atrás.	Cabello largo color negro. Usa armadura dorada: tiara protege las orejas, en la frente tiene un pico; pechera de cuello alto y hombreras largas en una pieza; tiene alas en la espalda; brazos, antebrazos y manos en una pieza; faldón y piernas y pies en una pieza; debajo de la armadura usa pantalón rojo.	Picada Contra picada Contra picada Pan right Tilt up Contra picada Picada Picada Contra picada Contra picada Contra picada Contra picada	Natural. Exterior Día			Negro Dorado Rojo Amarillo Azul Beige Blanco

Personaje: Shiryu

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores	
<p>Escena 1 Tk.11 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:17:20 T/F 00:18:29</p>	<p>Medium shot Close up Tight shot Close up Close up Extreme close up Medium shot Full Full Medium close up Close up Extreme close up</p>	<p>Medium shot Medium shot Medium shot Medium shot Close up Medium shot Close up Close up Close up Close up Close up</p>	<p>Montaña rocosa. Muros de piedra con rostros humanos</p>	<p>Cabello largo color negro. Usa armadura de color verde claro: pechera y hombros en una pieza, de cuello alto, con forma de garras de dragón los últimos; protección en antebrazos hasta los codos y guantes sin dedos; cinturón con faldón y botas hasta las rodillas; debajo de la armadura usa un leotardo lila sin mangas.</p>	<p>Tilt up y Zoom in Pan left Zoom in Tilt up Zoom back</p>	<p>Artificial. La que despiden su cuerpo.</p>	<p>Rayas que simulan mayor velocidad.</p>	<p>Ojos con iris azul. Aura Azul. Brillo azul en los ojos en forma de llama.</p>	<p>Negro Verde Azul Dorado Rojo Blanco Violeta</p>
<p>Escena 2 Tk.12 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:15:06 T/F 00:16:08</p>	<p>Close up Medium shot Extreme close up Medium shot Full Medium shot Full Over shoulder Full</p>		<p>Vacío, con diferentes colores, en el exterior rojo, en una capa interna azul y el centro donde están los personajes es negro. Valle rocoso</p>	<p>Mallón lila con una cinta azul para sujetarlo a manera de cinturón, calentadores azules y sandalias negras.</p>	<p>Zoom in Zoom in 30° y Zoom in Picada y Zoom in</p>	<p>Artificial. Brillo que despiden sus cuerpos.</p>		<p>Brillo de colores alrededor de sus cuerpos, rosa, rojo, amarillo, verde y azul.</p>	<p>Negro Lila Azul Rojo Dorado Verde Amarillo Gris Violeta Anaranjado Blanco Rosa</p>

<p>Escena 3 Tk.8 Cd. III Saga de Asgard T/I 00:02:15 T/F 00:03:35</p>	<p>Close up Close up Close up Close up Medium shot Medium shot Medium shot Full Close up Medium shot Tight shot Tight shot Medium shot Full Close up American shot Close up</p>	<p>American shot Medium shot American shot Close up American shot Close up Extreme close up Full Extreme close up Full Extreme close up Full Extreme close up Full Extreme close up Medium shot Tight shot Medium shot Close up</p>	<p>Paisaje helado, con grandes muros de hielo alrededor y también está nevando.</p>	<p>Cabello largo color negro. Usa armadura de color verde: tiara con un pequeño dragón con bigotes amarillos y protección en las orejas, pechera y hombreras en forma de garras hacia delante; cinturón con detalles amarillos, protección en manos y antebrazos sin cubrir los dedos, rodilleras y botas verdes; abajo usa un leotardo negro sin mangas.</p>	<p>Zoom back Zoom back Pan righth Travel Zoom back Dolly in Zoom back Pan righth Pan righth Tilt up</p>	<p>Natural</p>		<p>Brillo verde alrededor del personaje.</p>	<p>Negro Blanco Verde Amarillo Rojo Azul Café Rosa Lila Anaranjado Violeta Dorado</p>
---	---	---	---	---	--	----------------	--	--	--

Personaje: Ikki

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas	
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
Escena 1 Tk.3 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:01:32 T/F 00:02:42	Full Big long shot Medium shot Close up Full	Medium shot Medium shot Close up Tight shot	Orilla de la playa al atardecer	Playera sin mangas y pantalón de mezclilla.	Picada Picada Pan left	Exterior día. Atardecer.	El cabello es largo y ondulado de color azul.	La escena está en sepia.
Escena 2 Tk.3 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:11:26 T/F 00:12:55	Medium shot Medium shot American shot Medium close up Medium close up Cenit Extreme close up Tight shot Medium close up American shot	Medium close up American shot Medium close up Full Medium close up American shot Medium close up American shot Medium close up Medium shot	Construcción grande con pilares muy juntos en el fondo, con un pasillo muy amplio y largo.	1° Camiseta azul sin mangas y pantalón rojo. 2° Usa armadura de la cual el casco blanco con tres picos y el del centro es más corto. Pechera y hombreras largas unidas en una pieza de color blanco don detalles anaranjados en el pecho; protección en manos y antebrazos hasta el codo de color rosa; faldón rosa; listones anaranjados en la espalda simulan plumas y botas altas hasta las rodillas de color rosa. Debajo de la armadura usa un leotardo sin mangas color azul.	Dolly back Tilt up Tilt up	Artificial. Interior tenue. La que despiden los cuerpos y los ataques.	El cabello es largo y ondulado de color azul. Muro de luz en el centro anaranjada, rosa un poco más a los extremos y rosa en los costados. Brillo anaranjado.	Azul Blanco Rosa Anaranjado Rojo Negro Dorado Verde Amarillo

<p>Escena 3 Tk.10 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:05 T/F 00:12:15</p>	<p>Close up Medium shot Full Full Medium shot Close up</p>	<p>American shot Close up American shot Extreme close up Full Full</p>	<p>Fondo del mar con grandes paredes de hielo alrededor.</p>	<p>Usa armadura de la cual la tiara es dorada con tres picos y con protección en los pómulos; la pechera y hombrera son blancas; cinturón azul con un símbolo rojo en el centro; la protección de los antebrazos y manos también es azul pero sin cubrir los dedos; tiene listones negros en la espalda en forma de plumas; botas y rodilleras de color azul. Debajo usa leotardo de color azul un poco más intenso que el de la armadura.</p>	<p>Contra picada Pan right Pan left Travel Pan right Zoom back Pan left Zoom back Pan right Tilt down</p>	<p>Natural. Exterior día.</p>		<p>El cabello es largo y ondulado de color azul. Cuando lleva a cabo su ataque el fondo se pone de color anaranjado.</p>	<p>Azul Rojo Blanco Negro Anaranjado Amarillo Dorado Violeta</p>
---	---	---	--	--	--	-------------------------------	--	--	---

Personaje: Hyoga

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores	
Escena 1 Tk.11 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:00:01 T/F 00:01:25	Medium shot Close up Full Close up Over shoulder Full Tight shot Medium shot Close up Medium shot Close up Tight shot Medium shot	Close up Full Medium shot Close up Tight shot Close up Tight shot Americano Medium shot Close up Full Medium shot Close up	Fondo del mar con una gran columna de fondo, con formaciones heladas alrededor.	Usa armadura de color blanco; tiara con protección en las orejas con un pequeño cisne en la frente; pechera con forma de plumas; hombreras en forma de esfera cinturón con símbolo rojo sobre blanco; protección en antebrazos y manos no cubren los dedos; rodilleras y botas altas; debajo usa leotardo blanco sin mangas.	Zoom back Picada Pan left Contra picada y Dolly out Picada y Tilt up Picada Picada Picada Pan left Contra picada Zoom back Contra picada Picada Contra picada Contra picada y Tilt up Contra picada Contra picada	Artificial. Superior y frontal.		Cabello amarillo hasta los hombros y ojos azul claro.	Blanco Amarillo Azul Café Rojo Negro
Escena 2 Tk.11 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:17 T/F 00:12:36	Full Medium shot Medium shot Medium shot Close up Medium shot Close up Medium shot Full Close up	Medium shot Close up Full Medium shot Full Medium shot Tight shot Full Close up Medium shot	Paisaje helado con formaciones de hielo alrededor. Mar con un barco en el fondo y una gruesa capa de hielo arriba.	Camiseta azul sin mangas, vendas en los bíceps, antebrazos y manos; pantalón negro entallado, zapatos negros y calentadores grises.	Tilt down Contra picada Contra picada Zoom back Dolly out Dolly out Dolly out Dolly out Contra picada Contra picada 40° Zoom back Contra picada	Natural. Exterior Noche	Rayos blancos de luz simulan la velocidad de los golpes, además de ser lo único que se ve.	Cabello amarillo hasta los hombros y ojos azul claro. Al fondo aparecen líneas para simular más actividad. Por momentos la pupila se vuelve blanca a causa de los golpes que recibe el personaje.	Azul Negro Amarillo Verde Blanco Gris Rosa

<p>Escena 3 Tk.16 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:17:00 T/F 00:18:31</p>	<p>American shot Tight shot Over shoulder Medium shot Medium shot Close up Medium shot Close up American shot Close up Full Close up Medium shot Medium shot Full</p>	<p>Tight shot Medium shot Tight shot Close up Close up Medium shot Medium shot Medium shot Close up Close up American shot Medium shot American shot Medium shot</p>	<p>Plaza en el fondo del mar con enormes construcciones alrededor.</p>	<p>1° Camiseta blanca sin mangas, muñequeras azules, conserva el cinturón blanco de su armadura con un símbolo rojo sobre fondo blanco, pantalón blanco, rodilleras y botas blancas de la armadura. 2° Armadura dorada: tiara protege las orejas y frente; pechera de cuello alto que cubre el torso y abdomen; las hombreras son anchas; manos y antebrazos en una pieza que se ensancha en los codos; el faldón es corto y se une a la pechera, la parte de las piernas llega casi al faldón.</p>	<p>Pan left Contra picada Contra picada Contra picada Dolly out y Tilt down 35° a 0° Zoom back Contra picada Contra picada Contra picada Tilt up Zoom back</p>	<p>Natural. Exterior Día. Brillo de los ataques y la armadura.</p>	<p>Líneas verticales sobre el rostro de un personaje para expresar exaltación.</p>	<p>Cabello amarillo hasta los hombros y ojos azul claro. Aura dorada de la armadura.</p>	<p>Azul Rojo Amarillo Verde Dorado Blanco Café</p>
---	---	---	--	--	--	---	--	--	--

Personaje: Shun

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
Escena 1 Tk.8 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:13:58 T/F 00:15:03	Medium shot Close up Tight shot Medium shot Medium close up Extreme close up	Close up Tight shot Full Full Close up Full	Espacio con nebulosas moviéndose en el fondo.	La armadura del personaje es rosa: casco con detalles blancos y tres picos, el del centro es más corto y grueso; la pechera es ajustada, con un cinturón que tiene un símbolo rojo sobre fondo blanco, las hombreras son muy largas y se dirigen hacia abajo, no en forma horizontal; la protección en antebrazos y manos es muy ajustada y sin cubrir los dedos; las botas llegan a la mitad de la pierna; tiene una cadena en cada brazo, una con una esfera en la punta y otra con un prisma romboidal. Debajo usa un leotardo azul claro.	Tilt up Zoom in Tilt up Zoom in Tilt up	Artificial. Frontal		Cabello del personaje es verde y sus ojos azules, además de que su cuerpo es más delgado a comparación de los demás personajes. Aura roja.	Verde Rosa Azul Blanco Negro Dorado Rojo Plateado

<p>Escena 2 Tk.16 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:14:08 T/F 00:15:02</p>	<p>Tight shot American shot Tight shot Close up Tight shot Close up</p>	<p>Tight shot Close up Medium shot Full Medium shot</p>	<p>Templo con muchos pilares muy juntos entre sí; con un pasillo muy grande, todo en color verde. Nebulosa de fondo.</p>	<p>Playera verde, pantalón blanco con tirantes del mismo color, zapatos cafés.</p>	<p>Picada Contra picada Picada</p>	<p>Artificial. Interior superior y frontal.</p>		<p>Cabello del personaje es verde y sus ojos azules, además de que su cuerpo es más delgado a comparación de los demás personajes. Brillo rosa de aura.</p>	<p>Verde Blanco Café Negro Rosa Dorado Amarillo Rojo</p>
<p>Escena 3 Tk.8 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:00:01 T/F 00:01:48</p>	<p>Medium shot Close up Close up Close up Close up American shot Extreme close up Medium shot Extreme close up Extreme close up Tight shot</p>	<p>Medium close up American shot Medium shot Close up Medium shot Close up Close up American shot Close up American shot Extreme close up</p>	<p>Fondo del mar con un enorme pilar de fondo y rocas alrededor.</p>	<p>La armadura del personaje es roja: tiara plateada de tres picos, el de en medio es más ancho; pechera con cuello alto y cinturón con un símbolo rojo sobre fondo pateado; hombreras muy largas que se dirigen hacia abajo; la protección en los antebrazos y manos no cubre los dedos; botas altas y rodilleras; tiene una cadena en cada brazo, una con un aro y la otra con un anillo cuadrado. Debajo usa un leotardo de color blanco sin mangas.</p>	<p>Tilt up Zoom back Contra picada Contra picada Tilt up Pan left 30° Tilt up Zoom in Travel around</p>	<p>Natural. Exterior día.</p>		<p>Cabello del personaje es verde y sus ojos azules. Brillo rojo de aura cambia a dorado. La armadura roja cambia a dorada.</p>	<p>Dorado Rojo Plateado Rosa Negro Azul Blanco Verde Café</p>

Personaje: Saori

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas	
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
Escena 1 Tk.19 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:15:02 T/F 00:16:19	Close up Close up Full Medium shot Close up Close up Extreme close up Medium shot Close up	Two shot Two shot Medium shot Close up Tight shot Full Medium shot Tight shot Close up	Plaza con un templo en la punta de una montaña.	Collar rojo, vestido blanco con entallado en la cintura, en los hombros y falda es muy bombacho; con acabado rosa aproximadamente de las rodillas hacia abajo. Tiene un cetro negro que rebasa su altura, con un detalle dorado en la punta.	Zoom back Dolly back Contra picada Pan right y Zoom in Contra picada Dolly back Tilt up Contra picada Contra picada Tilt up	Natural, exterior noche.	Cabello largo y morado. Brillo violeta de aura.	Violeta Rojo Rosa Blanco Negro Dorado Azul Gris Verde Amarillo
Escena 2 Tk.3 Cd. III Saga de Asgard T/I 00:16:35 T/F 00:17:35	Close up Extreme close up Full Extreme close up Medium shot American shot Full Extreme close up Medium shot	Full Full American shot Full Full American shot Full Full Full	Paisaje helado con riscos y escaleras nevados, mar alrededor.	Vestido largo de color blanco sin mangas, con escote, entallado hasta la cintura y la falda es tableada.	Pan left Pan right Zoom in Pan right Pan left Pan right Pan left	Natural. Exterior día.	Cabello largo y violeta, ojos azules. Círculos dorados en forma de onda.	Violeta Blanco Dorado Negro Azul Rojo Amarillo Café Verde Rosa

<p>Escena 3 Tk.3 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:24 T/F 00:13:03</p>	<p>Full Close up Close up Medium shot Full Full American shot Medium shot Full</p>	<p>Close up Medium shot Close up Medium shot Medium shot Full Medium shot Medium shot</p>	<p>Palacio en el fondo del mar, con construcciones en forma de palacio en el fondo.</p>	<p>Vestido largo de color blanco sin mangas, con escote, entallado hasta la cintura y la falda es tableada.</p>	<p>35° a 0° 35° a 0° Contra picada a 40° Zoom back -35° Zoom in Toma doble Zoom in</p>	<p>Natural. Exterior día.</p>		<p>Cabello largo y violeta. Brillo dorado.</p>	<p>Violeta Blanco Dorado Negro Azul Amarillo Rosa Verde Rojo</p>
--	--	--	---	---	---	-------------------------------	--	---	--

3.2.2 Sakura Card Captors

Personaje: Sakura

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores	
<p>Escena 1 Cap. La amiga de Sakura Cd. 1 Tk.2 T/I 00:08:27 T/F 00:09:17</p>	<p>Medium Shot Medium Shot Medium Shot Full Medium Close up Medium Shot Full Close up Medium Shot</p>		<p>Habitación, pasillo de escuela a oscuras.</p>	<p>Uniforme escolar con cuello y corbata tipo marinero, suéter negro con los puños blancos y rojos, falda blanca tableada y calcetas blancas.</p>	<p>Picada Contra picada Zoom in Zoom back</p>	<p>Natural interior día</p>	<p>Óvalos cafés que marcan el movimiento de su cabello.</p>	<p>El personaje tiene un corte y un peinado muy elaborado, Cabello corto de color castaño, corte asimétrico con dos flecos y dos colitas, sujetadas con cintas rojas. en comparación con su cara sus ojos son muy grandes, su boca y nariz muy pequeños.</p>	<p>Café Rojo Blanco Amarillo Rosa Azul</p>
<p>Escena 2 Cap. Recuerdos de Sakura y su mamá Cd. 1 Tk. 6 T/I 00:16: 00 T/F 00:18: 30</p>	<p>Long shot American shot Close up Medium shot Medium shot Medium shot American shot Medium shot Full Close up Medium shot</p>	<p>Medium shot American shot Medium shot Close up Close up Close up Full Tight shot Tight shot Full Full</p>	<p>Ciudad noche, bosque noche junto a una carretera</p>	<p>Cabello (corto) igual que siempre pero sin peinar lleva una diadema amarillo y blanco, su vestido es amarillo sin mangas con cuello de tortuga blanco, tiene hombreras anchas que tienen detalles grises que</p>	<p>Tilt up Contra picada Contra picada Contra picada Travel Contra picada Picada Picada Contra picada Contra picada</p>	<p>Natural, noche y esfera de luz.</p>	<p>Destellos luminosos que denotan choque. Líneas ascendientes que denotan caída Líneas que simulan el giro del bastón Círculos que simulan vibraciones.</p>	<p>Amarillo Café Azul Verde Rosa Gris Blanco Rojo negro</p>	

	<p>Close up Full Full Full Extreme close up Full Over shoulder Tight shot Close up Medium Shot Tight shot Close up Full Close up</p>	<p>Full Full Medium shot Over shoulder Medium shot Tight shot Close up Tight shot Medium shot Full Tight shot Full</p>		<p>simulan metal y vivos blancos en el borde de la falda, guantes blancos y calcetas blancas largas y tenis amarillos.</p>	<p>Picada Pan left Picada Contra picada Travel</p>				
<p>Escena 3 Cap. Sakura y el juicio final Cd. 4 Tk. 1 T/I 00:08: 57 T/F 00:09: 13 T/I 00:15: 45 T/F 00:19: 21</p>	<p>Subjetiva Close up Subjetiva Tight shot Extreme Long shot Full Medium Shot American shot Full Medium shot Close up Tight shot Close up Close up American shot American shot Medium shot American shot Close up Tight shot</p>	<p>Close up Medium shot Full Big Long shot American shot Close up Close up Extreme Long shot Tight shot Tight shot Close up Full Tight shot Close up Tight shot Full American shot Full Full Medium shot Close up</p>	<p>Exterior noche, torre de Tokio.</p>	<p>Boina rosa y vivos amarillos, caperuza rosa sujeta al frente con un moño amarillo Grande. Short amarillo y payasito con manga larga y cuello de tortuga beige con guantes y tenis blancos con vivos rojos y moños amarillos con agujetas y medias moradas</p>	<p>Picada Contra picada Contra picada Contra picada Contra picada Picada Tilt up Contra picada Tilt up Zoom back Picada Travel Tilt up Zoom back Contra picada Pan right Zoom back Tilt up</p>	<p>Natural exterior noche (luna)</p>	<p>Círculos que denotan vibraciones</p>	<p>Azul Amarillo Rosa Blanco Verde Rojo Negro Gris Violeta Café Dorado</p>	

Personaje: Kero

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas	
		Encuadre		Adjetivaciones				
Datos	Toma	Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1</p> <p>Cap.</p> <p><i>Recuerdos de Sakura y su mamá</i></p> <p>Cd. 1 Tk.6</p> <p>T/I 00:14:26</p> <p>T/F 00:14:43</p>	<p>Full</p> <p>Medium shot</p> <p>Full</p> <p>Medium shot</p>	<p>Interior habitación día</p>		<p>Picada</p> <p>Picada</p>	<p>Natural superior día</p>		<p>El personaje es un pequeño muñeco de felpa con vida propia, se parece a un oso amarillo con ojos muy pequeños, orejas grandes y dos alas blancas grandes que salen de su cuerpo y una cola larga como de león. Sus ojos, su nariz y boca son muy pequeños.</p>	<p>Amarillo</p> <p>Blanco</p> <p>Rosa</p> <p>Rojo</p> <p>Azul</p> <p>Café</p> <p>Verde</p> <p>Negro</p>
<p>Escena 2</p> <p>Cap. <i>Sakura visita la mansión de Tomoyo</i></p> <p>Cd. 1 Tk.11</p> <p>T/I 00:13:00</p> <p>T/F 00:13:50</p>	<p>Full</p> <p>American shot</p> <p>Full</p> <p>Extreme close up</p> <p>Medium shot</p> <p>Close up</p> <p>Tight shot</p> <p>Medium shot</p> <p>Full</p> <p>Two shot</p> <p>Full</p> <p>Medium shot</p>	<p>Interior de habitación con un ventanal grande al fondo</p>		<p>Picada</p> <p>Contra picada</p> <p>Tilt down</p> <p>Picada</p>	<p>Natural interior día.</p>		<p>Líneas diagonales que simulan el movimiento de sus alas.</p>	<p>Blanco</p> <p>Café</p> <p>Negro</p> <p>Violeta</p> <p>Anaranjado</p> <p>Rosa</p> <p>Verde</p> <p>Azul</p> <p>Amarillo</p> <p>Rojo</p>

<p>Escena 3 Cap. <i>Un oso de felpa gigantesco</i> Cd. 4 Tk.6 T/I 00:15:57 T/F 00:16:17</p>	<p>American shot Medium shot Medium shot Full Medium close up Full Close up</p>		<p>Exterior noche, ciudad con jardines alrededor.</p>	<p>León amarillo con alas blancas y lleva un casco que permite dejar fuera sus orejas, tiene una piedra roja en forma de círculo, lleva además una pechera Color café como el casco que se sujeta por la parte trasera del cuello y al frente tiene una piedra roja pero en forma oval y termina en forma de punta de flecha.</p>	<p>Contra picada Pan right</p>	<p>Natural. Exterior noche</p>		<p>Es un león amarillo. Hay un brillo azul que sale de sus alas que marca su transformación.</p>	<p>Azul Blanco Rojo Gris Negro Café Amarillo</p>
--	---	--	---	--	-------------------------------------	--------------------------------	--	--	--

Personaje: Syaoran

		Micro unidades Significativas					Macro unidades Significativas		
		<i>Encuadre</i>		<i>Adjetivaciones</i>					
Datos	Toma		Decorado	Vestuario	Angulación	Iluminación	Figuras Cinéticas	Signos Icónicos	Colores
<p>Escena 1 Cap. El ascensor descompuesto Cd. 4 Tk. 12 T/I 00:00:00 T/F 00:01:36</p>	<p>Full Tight shot Close up Medium shot Tight shot Full Cenit Medium Medium shot Tight shot Extreme close up</p>	<p>Medium shot Full Tight shot Full Close up Close up Close up Full Close up Full</p>	<p>Interior habitación con decorados y muebles de madera, un gran ventanal en el fondo que muestra el atardecer.</p>	<p>Boina blanca con vivos azules y rojos, suéter azul marino manga larga que tiene unas pequeñas alas doradas en el brazo derecho, camisa con peto tipo marinero que lleva una corbata al frente blanca con vivos rojos, en la parte trasera cuelgan de la camisa dos triángulos largos. Pantalón pescador negro, calcetas blancas y zapatos negros.</p>	<p>Picada Contra picada Picada Zoom back Pan left Zoom back Zoom back</p>	<p>Natural día proveniente del ventanal.</p>	<p>Destellos luminosos que marcan el movimiento de la espada</p>	<p>El personaje tiene cabello corto quebrado y castaño.</p>	<p>Amarillo Anaranjado Rojo Verde Café Blanco Azul Negro Gris Violeta</p>
<p>Escena 2 Cap. La amiga valiosa de Sakura Cd. 4 Tk. 15 T/I 00:01:52 T/F 00:03:25</p>	<p>Medium shot Tight shot Close up Long shot Medium shot Close up Close up</p>	<p>Close up Close up Close up Tight shot Medium shot Two shot Close up</p>	<p>Patio de una escuela con barda de fondo y árboles.</p>	<p>Boina blanca con vivos azules y rojos, suéter azul marino manga larga que tiene unas pequeñas alas doradas en el brazo derecho, camisa con peto tipo marinero que lleva una corbata al frente blanca con vivos rojos, en la parte trasera cuelgan de la camisa dos triángulos largos. Pantalón pescador negro, calcetas blancas y zapatos negros.</p>	<p>Tilt down Contra picada Picada</p>	<p>Natural exterior día.</p>		<p>Sus ojos son muy redondos y más grandes en comparación con la nariz y la boca, tiene delineada la parte superior e inferior del ojo.</p>	<p>Azul Blanco Café Rojo Negro Verde Dorado Gris Amarillo</p>

<p>Escena 3 Cap. La <i>aparición del</i> <i>mago Clow</i> Cd. 5 Tk.9 T/I 00:06:52 T/F 00:07:04 T/I 00:07:45 T/F 00:07:57 T/I 00:08:12 T/F 00:08:53</p>	<p>Medium close up Close up Close up Full Tight shot Full Close up Medium shot Full Tight shot Full Full</p>	<p>American shot Medium close up Full Medium close up Medium close up Full Two shot Over shoulder Close up Close up Full</p>	<p>Exterior noche, ciudad.</p>	<p>Cabello corto castaño, playera blanca con cuello de tortuga. Boina verde con vivos amarillos y anaranjados, camisa con cuello de tortuga con vivos amarillos y anaranjados las mangas son largas y terminan en picos que cuelgan y llevan también vivos amarillos y anaranjados, en el centro tiene un círculo negro que tiene el contorno amarillo y dentro tiene unos picos, la camisa tiene en la parte frontal una tira que cuelga a la misma altura de los pantalones en la parte posterior tiene acabados como de capa y tiene una cinta ancha de color naranja en la cintura, pantalones blancos y balerinas verdes.</p>	<p>Picada Picada Picada Contra picada Picada Contra picada Zoom back Contra picada Contra picada Picada</p>	<p>Natural exterior noche. Destellos luminosos provenientes de los objetos mágicos.</p>			<p>Azul Verde Amarillo Negro Blanco</p>
--	---	--	-------------------------------------	---	--	---	--	--	---

Capítulo 4. ¿Quién dice que?

En el presente capítulo se presenta el análisis narrativo el cual se realizó no sólo en base al diálogo de cada personaje sino en complemento con las imágenes ubicadas en cada escena.

Se consideró sólo el diálogo del personaje seleccionado debido a que establecemos que un actor secundario o incluso un antagonista muy difícilmente llegan a transmitir algo al receptor.

Para el caso de las funciones cabe mencionar que se establecen en base al diálogo y de acuerdo al desarrollo de las escenas, aquí se maneja la clasificación completa propuesta por Vladimir Propp en la Morfología del cuento misma que se incluye completa en el apéndice para cualquier duda.

Les recordamos también que las tablas utilizadas para el análisis de este capítulo se incluirán al final por cuestiones prácticas.

Dentro de la tabla diseñada para éste análisis se encuentra la columna *observaciones* en donde ubicaremos la existencia de una doble asimilación; se especificaran las funciones que la determinaron, unas funciones añadidas de acuerdo al esquema propuesto por Vladimir Propp que son de propia autoría ya que no se encuentran en el listado pero las consideramos relevantes en los dibujos animados, además de música incidental o de fondo según sea el caso y algunas especificaciones para la función Mot.

En las siguientes páginas encontrarás los diálogos que contribuyeron a determinar las funciones así como las esferas de acción de cada personaje y una breve descripción de la escena cuando el diálogo no sea suficiente para la determinación de las mismas.

4.1 Cartoons

4.1.1 La liga de la Justicia

Superman

En la primera escena de Superman encontramos la situación inicial (i) cuando éste personaje menciona:

- Entiendo como se siente General y cuando el Senador Carter me contactó, estaba reacio a involucrarme.

Se ubica además la función (Y¹) llamado, es decir, cuando se le pide a un personaje tomar alguna acción con respecto a cierta situación. Posteriormente encontramos la función (W) que significa la decisión del héroe:

- Después de reunirme con él y sus hombres quedé convencido que podía ser la diferencia.

La función otros favores concedidos y actos piadosos (H⁷) se ubica en el siguiente dialogo ya que se habla de situaciones pasadas en bien de cierto grupo:

- He luchado duro durante años para ganarme su confianza y solemnemente les juro a todos que continuaré los ideales de libertad y de justicia, no sólo para mi nación sino para el mundo entero.

Para ésta escena le otorgamos la esfera de acción de *héroe* ya que la mayoría de las funciones ubicadas son acordes a dicho rol.

Para la segunda escena encontramos una mediación o momento de enlace (Y) cuando Superman ayuda a J'onn J'onzz a escapar y se convierte en su guía (R³) esto se aprecia también en los diálogos:

- ¡No; hacia allá!
- ¡Apártate!
- ¡Ya lo vi!
- ¡Vete! Afuera tendrás más oportunidad de ayudarme.
- ¡Ahora!

Al salir J'onn J'onzz se salva del atentado contra su vida (S⁹), poco después Superman tiene una persecución del héroe con un intento de muerte (p⁶).

Aunque la última función es propia del héroe las anteriores pertenecen a otros roles, por tanto le asignamos dos esferas de acción, la de *auxiliar* por que ayuda a su compañero a escapar, sin embargo es al mismo tiempo *mandatario* por que lo envía a buscar apoyo para salvarlo.

La escena tres es posterior a un combate por lo que determinamos la primera función del donante con una lucha (D⁹), es decir, el otorgamiento del medio mágico mediante una prueba:

- Todo terminó
- Consévala

Al mismo tiempo el medio es transmitido (Z¹). Existe la gracia concedida al desdichado (H⁵) cuando Superman menciona:

- Te ganaste el derecho a una nueva vida
- Draga, el verdadero honor no está en como mueres sino en como vives...

Debido a que el medio era una corona, se establecen funciones como el acceso al trono (N). La gracia concedida al desdichado es una función del héroe, sin embargo las otras funciones pertenecen a la esfera de *donante* y al ser estás mayoría le asignamos ésta esfera de acción.

Batman

Dentro de la primera escena encontramos una sola función: S se refiere al socorro que ofrece Batman cuando auxilia a otros personajes en su misión, mediante información.

- Diana, analice los datos que enviaste
- Aún no, pero descubrí algo más, una segunda señal de energía similar a la que ustedes encontraron pero, está en África

- No lo creo pero voy a investigar enviaré las coordenadas al sistema GPS del avión, nos veremos allí.

En cuanto a las esferas de acción, la que cumple mayoritariamente es la de auxiliar por los datos que ofrece, pero también la de mandatario ya que envía a los otros personajes a un punto exacto para el cumplimiento de su misión.

La segunda escena tiene más funciones, primero hay un anuncio de desdicha (Y⁴), cuando el personaje se percata del incendio y solicita apoyo, al mismo tiempo encontramos la decisión del héroe (W) al entrar al edificio en llamas.

- ¡Necesito ayuda aquí de prisa!

También realiza el socorro (S) al ayudar a una niña a salir del edificio, pero también hay un socorro hacia Batman cuando es rescatado por Chica Halcón y con eso se culmina el cumplimiento de la tarea (C)

- No temas todo saldrá bien.

- No estoy habituado a ser salvado.

Debido a que todas las funciones que cumple el personaje son propias de Héroe le asignamos dicha esfera de acción.

Antes de enunciar las funciones es importante mencionar que esta escena tiene música incidental, al inicio vemos a Batman con un dispositivo que le impide cualquier movimiento por tanto determinamos una captura (E⁷), encontramos una función que no es propia del héroe pero que merece ser mencionada, y es (e¹) pero, son intentos de intriga del héroe para engañar al antagonista.

(música incidental)

- Grundy, ¿con qué les paga Luthor por esto?

- ¿Tanto como el que él recibe?

- Mira todo lo que te hace soportar, deberías recibir más

- ¿lo es?

También encontramos la eliminación del daño o falta es consecuencia directa de las acciones precedentes (E⁴) es decir que el diálogo que tuvo Batman con los antagonistas evitó el daño y por tanto hubo una salvación al atentado contra su vida (S⁹)

A pesar que él es el personaje en peligro cumple las funciones de Héroe por evitar el daño, y complica las acciones de los antagonistas.

Linterna verde

En la escena uno de Linterna Verde sólo se puede distinguir una función que es la de motivaciones personales (mot.):

- Quieres mostrar dignidad por una vez en tu vida.

- hay que hacerlo, piensa en los que son como nosotros, tenemos que ser responsables, tenemos demasiado poder para no serlo.

Dentro de la escena se decreta que tanto Linterna Verde como Flash están condenados a muerte por tanto el primero acata el fallo sin ninguna queja; no podemos decir que hay una tarea difícil ya que al cumplirla no se solucionaría el problema por lo que sólo determinamos las motivaciones personales que lo hacen obedecer las leyes y conservar su dignidad.

Le otorgamos la esfera de acción de héroe porque sus acciones son las correctas, es decir, obedece los estatutos, y no una princesa o personaje en peligro porque no necesita ser rescatado ya que él lo considera innecesario.

La escena dos es más pura en cuanto a seguimiento de funciones y esfera; ya que comienza con un daño no al personaje analizado sino a alguien cercano a él (X⁶) quien a su vez le hace un llamado (Y¹) y le pide que actúe, petición a la que el héroe obviamente accede (W); entonces se da la lucha contra el antagonista (L), el héroe obtiene su marca que aquí es la recuperación de sus poderes (M) acompañado de los siguiente diálogo:

-¡No mientras yo esté vivo!

- En el día más brillante, en la noche más oscura ningún mal escapará a mi vista, que quienes veneran al mal teman mi poder, ¡la luz de Linterna Verde!

Entonces el héroe obtiene su victoria en combate (V¹) con lo que se consigue la eliminación inmediata de la desdicha (E⁵) falta empleando el medio mágico y es cuando el héroe es identificado como tal (I).

La tercera escena contiene música incidental, aspecto que consideramos relevante mencionar ya que es muy escasa su utilización en este dibujo animado.

Aquí ya hay una situación de peligro antes de que lleguen los personajes por lo cual las funciones inician con el diálogo:

- ¡Sácalos de aquí, yo te cubriré!

- No resistiré mucho ¡rápido!

Encontramos la decisión del héroe (W) y al mismo tiempo da inicio la lucha contra el antagonista, a éste fenómeno se le llama doble asimilación, es decir, que con una acción se determinan dos funciones.

El héroe logra salvar (S) a la gente en peligro pero después él es perseguido y tratan de matarlo (P⁶) y logra salvarse con una huida rápida (S) y poco después continua su persecución (P⁶). Al final de la escena el personaje se ve rodeado de tanques de guerra inmensos y además pierde su marca (M) todo esto acompañado con los diálogos:

- estaré bien váyanse, deprisa

- ¡muerto!

A pesar de que la mayoría del tiempo Linterna Verde puede ser considerado héroe, en el momento en el que ayuda Chica Halcón a escapar con la gente se convierte en auxiliar ya que no es él quien realiza la tarea difícil, pero nuevamente se convierte en héroe al continuar ayudando a la gente mientras huye de los tanques.

Mujer Maravilla

La primera escena es un monólogo de la Mujer Maravilla cuando se dirige a ver a su madre, durante el cual trata de explicar su ausencia.

- Te ves más radiante que nunca, no me fui madre, no fui a ninguna parte, estuve en mi habitación a solas durante ocho meses

- ¡Ni pensarlo!

- El mundo estaba en peligro ¿querías que no hiciera, nada?

- ¡Era, dame fuerzas!

Sólo encontramos la función de motivaciones personales (Mot.) y a pesar de que sólo existe ésta podemos determinar la esfera de acción de Héroe ya que habla de un peligro y la decisión que tuvo que tomar, pero no es factible determinarlas como funciones ya que sólo es una mención y no una acción.

La escena dos tiene pocos diálogos pero si muchas situaciones que sirven como la manifestación de diversas funciones. Para empezar vemos el anuncio de desdicha (Y⁴) cuando se ve el cohete que se dirige hacia la ciudad y continúa con la decisión del héroe en su intento por detenerlo (W) lo que se convierte en una tarea difícil (T) aquí es donde entran los diálogos:

-¡Era, dame fuerza!

- Los Dioses han sido amables hoy, su ciudad esta a salvo.

Con esto se da paso a la salvación (S) y cumplimiento de la tarea (C); con todo esto podemos determinar a nuestro personaje como héroe, pero durante la escena el cohete aterriza sobre la Mujer Maravilla y se convierte en un personaje que aparentemente necesita ser rescatado, es decir, es princesa pero es sólo en apariencia porque ella puede salir sin problemas, sin embargo para que haya una princesa es necesaria la existencia de un héroe que en este caso es Batman ya que trata de encontrarla bajo los escombros del proyectil en ésta búsqueda también queda marcado (M) con sus manos sucias, al final no hay una boda pero hay un reconocimiento por parte de la princesa.

En la última escena seleccionada encontramos un daño (X) que inmediatamente de paso a la lucha contra el antagonista (L) pero la situación le obliga a tomar una decisión (W):

- ¡Lo siento!

- ¡nooooo!

- No huyo de una batalla.

Entonces se da la primera función del donante (D) cuando la Mujer Maravilla obtiene el medio mágico (Z¹) y tiene que huir, lo que se determina como una salvación en una huida rápida (S¹) con lo cual se obtiene la victoria (V) por que el fin no era vencer sino conseguir el medio mágico; también se presenta la reacción del héroe (H⁷) mediante la petición de un favor.

- Está bien, pero saca a las personas de aquí.

Tratando de rescatar a la gente que se vio involucrada en el problema de forma indirecta.

Todas estas funciones nos ayudan a determinar a la Mujer Maravilla con la esfera de acción de héroe.

Flash

Éste es uno de los personajes más interesantes en cuanto a su desarrollo; en la escena uno debe tratar de vencer a un grupo de naves extraterrestres que atacan al mundo y comienza con el diálogo:

- ¿Cuál plan? Les pateamos el trasero, acabemos con esto (chiflido)

Que determinamos como las (F) pretensiones infundadas del falso héroe y el siguiente diálogo establece la lucha contra el antagonista (L¹) y el castigo del falso héroe (Ca).

- ¡oye! Por aquí, ¡ja fallaste! (quejidos de dolor)

Al quedar atrapado en la sustancia viscosa se da el descubrimiento del falso héroe (Ds) y también la marca del héroe (M) que en esta escena es Linterna Verde ya que rescata a Flash (S⁹) lo que se respalda con el siguiente diálogo.

- ¡ja, ja, ja, creo que estoy atrapado!

Con todas las dificultades y pretensiones que se encuentra Flash lo determinamos como Falso Héroe ya que no ayuda a solucionar el problema y sólo llega a ser un estorbo para el verdadero héroe.

En la escena dos Flash hace equipo con J'onn J'onzz en la búsqueda del medio mágico pero al comenzar con el descenso de la nave en la que viajaban encontramos la función de traslado del héroe (R²) lo cual sucede mientras el personaje analizado dice:

- ¡Imagínalo! el sol, el mar y cientos de mujeres como ella corriendo alrededor y yo el primer hombre que ellas han visto en... ¡oh! Quizás por siempre, ¡hey! Y mira lo que traje deliciosos helados para todos, excelente.

- Amigo ¿eres de Marte?

Entonces J'onn J'onzz se refiere a la de la tarea difícil (T) y Flash decide actuar por lo cual hay una reacción del héroe y se somete a la prueba (H¹) que se respalda con el diálogo.

- No hay problema, ¡ves, fue fácil!

Aquí el medio mágico es encontrado (Z⁵) al mismo tiempo que se cumple la tarea difícil, pero al momento de obtener el medio se establece la primera función del donante con la imposición de la prueba (D¹) junto con el diálogo:

- ¡quizás no!

Si bien Flash realizó acciones de héroe como el sometimiento a la prueba, pero no lo podemos determinar como tal ya que se encargó de transmitir el medio y la imposición de la prueba ya que al obtener el medio mágico liberó al guardián del medio mágico, las cuales son las funciones principales del donante y además fue auxiliar ya que se encargó del traslado del héroe.

La escena tres es la más larga de todas las seleccionadas y contiene música incidental durante la persecución; comienza con Flash comiendo mientras trata de impresionar a dos mujeres.

- Y ahí estaba yo, arrinconado, Solomon Grondy creía que me tenía en sus manos, pero no era así ¿saben por qué? (ruido con el popote) porque soy Flash el hombre más rápido del mundo.

- ¿lo hice?

- como sea, cuando Grondy intento atraparme...

Aquí se escucha el rechinar de unas llantas y un coche entra por la ventana con lo cual determinamos la función (X³) destrozo (originalmente se refiere a la destrucción de la cosecha) de la ciudad. Continúa la escena con los diálogos:

- disculpen

- ¿estas bien? ¡Viejo!

Aquí se da (Y⁴) el anuncio de desdicha, comienza la música incidental y el héroe toma una decisión (W).

- claro, hasta luego chicas

- ¡ups! Lo siento

Comienza la persecución en reclamo del culpable (P²) al mismo tiempo comienza la lucha contra el enemigo en una competición (L²), que aquí es una carrera por la ciudad.

- no sigas con esto, detente

- ¡oye! ¡Oh, oh!

Flash logra detener al antagonista con ayuda de Linterna Verde (E²) lo que se establece como la reparación del daño por la acción simultanea de varios personajes, pero también se da (V²) la victoria en la competición y la salvación al atentado contra su vida ya que era atacado desde el camión por los antagonistas (S⁹). Aunque la ayuda de Linterna Verde no le agrada mucho a Flash por dicho motivo dice:

- yo podía solo

- ¿qué estas haciendo aquí?

Con el diálogo anterior se establece (I) Identificación del héroe pero también el personaje de respaldo da Informes al héroe respecto al antagonista (n²) a lo que Flash responde:

- no me extraña que tuvieran tanta prisa, secuestraron un camión y se estrellaron, ¿eso no les recuerda algo?

- ¡y yo me siento culpable cuando tomo clips de la Atalaya!

Siendo así esta es la única escena en la cual Flash toma enteramente el rol de Héroe.

Chica Halcón

La primera escena de la chica halcón está llena de acción, ya que es la pelea que sostiene contra otros Linternas Verdes por su falta de apoyo hacia Jonh Stuart:

- ¿Por qué no están en el juicio? Así que esta es la famosa lealtad de los linterna Verde, ¡cobardes!

Aquí encontramos la función de salvación (S) que se refiere a la búsqueda de ayuda para el héroe, sin embargo, su forma de hacerlo es muy particular, ya que inicia una lucha sin armas:

- ¿crees que necesito esto para neutralizarte?

Entonces encontramos las motivaciones personales (Mot.) de Chica Halcón por salvar a su compañero, por la cual le asignamos la esfera de acción de auxiliar, ya que se trata de salvarlo de la persecución.

La siguiente escena comienza con el auxilio (S) de Chica Halcón hacia su compañero marciano:

- ¡J'onn! ¿qué te sucede?

En los siguientes diálogos algunos personajes piden la ayuda de Chica Halcón para algunas labores que se consideran propias de las mujeres, situación que no le agrada y responde:

- pueden hablar todo lo que quieran

- no soporto que me traten de este modo

Debido a este desacuerdo consideramos que el hecho de que nuestro personaje analizado acceda a la tarea difícil (T) interviene la mediación como envío (Y²) de J'onn J'onzz con el fin de poder reclamar al culpable (P²); entonces concluye con la decisión del héroe (W) y el cumplimiento de la tarea (C).

Ya que al principio de la escena apoyó a su compañero que se sentía mal tomó el rol de auxiliar y posteriormente el de héroe por las situaciones en las que se vio comprometida y tuvo que ceder.

La última escena tiene música incidental y en ella sólo encontramos dos funciones que se complementan, primero la decisión (W) que debe tomar Chica Halcón y el cumplimiento de su tarea (C) que era más importante, todo esto se resume en los siguientes diálogos:

- Su anillo se apagó, está totalmente solo

- no tenía opción, ellos me necesitaban

- claro que si, pero...

-¡Flash!

Aquí le asignamos dos esferas de acción, la primera es la de héroe por la decisión que debe tomar al abandonar a su compañero y la de auxiliar porque ayuda a varios soldados llevándolos al buque carguero.

J'onn J'onzz

Éste es el último de los personajes de la Liga de la Justicia, en la primera escena se encuentra hablando con Superman sobre su situación actual:

- Mi familia y seres queridos hace mucho tiempo que murieron, soy el último de mi especie; ahora Marte esta muerto y estoy solo en el universo.

La única función existente en esta escena es la de motivaciones personales (Mot.), ya que la situación no puede cambiarse, ya es el resultado de daños anteriores, ajenos a la historia presente, razón por la cual le asignamos la esfera de princesa, ya

que da la impresión de ser víctima y de necesitar ayuda, de la cual Superman se hace cargo.

En la segunda escena encontramos la función de salvación (S) al momento que J'onn J'onzz le dice a sus compañeros que desistan, a pesar de que no hacen caso el cumple dicha función que se muestra en los siguientes diálogos.

- Tu confianza en la capacidad de Batman era acertada.
- Parece ser una interfaz dimensional asincrónica.
- ¡no! No lo hagas.

Ya que sólo encontramos la función correspondiente a auxiliar es esta su esfera correspondiente para la escena en turno.

En la escena tres nuevamente habla de su situación actual ya que por sus sentimientos arriesga la misión y la vida de sus amigos.

-Amigos, les he fallado en mi amor por mi antigua familia casi he perdido la nueva, por favor acepten mi humilde disculpa y mi renuncia a la Liga de la Justicia

- ¿Lo hice?
- Pobre hombre, espero que algún día encuentre la paz

En esta escena J'onn cumple la función de motivaciones personales (Mot.) al hablar de las circunstancias que lo hacen actuar en determinada forma, razón por la cual también le asignamos la esfera de princesa ya que aparenta la necesidad de ser salvado.

4.1.2 Las Chicas Superpoderosas

Bombón

En la primera escena vemos que aparece un nuevo poder (Z^6) que es el aliento de hielo, el cual consideramos un medio mágico, ya puede ayudarlo a cumplir su misión.

- ¡Chicas, chicas miren lo que acabo de hacer!
- de acuerdo
- ¡sólo soplé!
- eso parece

Posteriormente hay un daño ya que comienza a usar su medio mágico para situaciones ajenas a su misión, es decir, una desviación del medio o del auxiliar mágico (X^2); esto lo notamos con imagen y con los siguientes diálogos.

- ¡bueno, lo intentaré!
- sí ¡lo hice!

Sin embargo es informada (n) sobre las responsabilidades que ha adquirido con su nuevo poder

- ¡ah, ah! ¡lo siento profesor!
- esta bien

Entonces es convencida de usar su poder sólo para cumplir con su deber, por lo cual hay una invitación (p^2) a ser más cuidadosa en su uso.

- lo haré profesor, se lo prometo

Es muy claro el rol de héroe, ya que todas las funciones que cumple son correspondientes a esta esfera de acción.

Dentro de la escena dos el primer diálogo cumple la función de regreso del héroe (\downarrow).

- ya llegue, ¿me perdí de algo?

Los siguientes diálogos corresponden al error que comete el personaje:

- ¡ah! miren, malhechores, a un lado chicas

- ¡oh!

- ¡lo sé!

- ¡lo siento señor policía!

- ¡lo siento amigos de Saltadilla!

- ¡lo siento árbol!

- ¡Les prometo que jamás volveré a usar mis poderes de congelación!

Al haber cometido el héroe un error, en el mal manejo de su medio mágico, el no usarlo también puede ser una forma de empleo, por lo que establecemos (E^5) que es la eliminación inmediata de la desdicha o la falta empleando el medio mágico. Y debido a que su decisión, también incluye las motivaciones personales (Mot.) también consideramos esta función.

La esfera de acción que le asignamos es la de héroe, ya que hay toma una parte activa en la solución del problema, aunque lo haga de una forma incorrecta.

En la última escena de Bombón se niega a usar su poder para salvar a la ciudad, por lo que el anunció de una desdicha es latente (Y^4) Lo cual corresponde a los siguientes diálogos:

- no, ¡es malo!

- pero es que hice una promesa

- sí, verdad que si

- pero, creo que ya se terminó

Al no tener otra opción decide (W) usar su poder para salvar a la ciudad.

- ¡ah.! si

Con el uso del medio mágico se logró la (E^5) reparación del daño

- ¡ay, lo siento chicas!

El héroe, en este caso heroína es reconocida por los demás, por tanto hay una identificación (I). Pero también hay la aparición espontánea de un nuevo poder (Z^6), para el presente análisis considerado medio mágico

La esfera de acción que le corresponde es la de héroe porque se encarga de la evitar la desdicha mediante el empleo de medios mágicos.

Burbuja

En la primera escena de éste personaje nos encontramos con una situación inicial (*i*) previa a la escena, por lo cual también hay un daño que en este caso es un crimen (X^{14}). Entonces el héroe hace preguntas, en este caso a una ardilla con respecto al antagonista (d^2):

- ¡Chicas! Creo que ella nos puede ayudar.
- Ahora sólo diles lo que me dijiste a mí.
- ¡Chip. Chip chip, chip chip, chip!
- dice que si
- ¡chip chip chip, chip chip, chip!

Después de los diálogos las chicas parten en busca del antagonista (\uparrow) y la ardilla que les respondió sobre el enemigo ahora sirve de guía a las Chicas Superpoderosas (R^3). Concluye con música incidental mientras los personajes vuelan en busca del villano.

A pesar de que Burbuja hace preguntas sobre el antagonista, realiza la partida del héroe y otras situaciones propias de dicho rol, los cumple como parte de un grupo; por lo que la mayoría de sus diálogos los cumple como auxiliar ya que es la traductora y obedece a otro personaje que toma el papel de líder.

La segunda escena contiene implícitamente una situación inicial (*i*) previa ya que habla de circunstancias ajenas a la escena:

- ¡Si, profesor!
 - ¡ah! De guardar mis juguetes después de jugar
- Aquí, visualmente se demuestra un daño (X):
- zapatos

Entonces el profesor habla de una prohibición previa (p^1) y de la trasgresión de la misma (t^1) con lo cual los diálogos concluyen de la siguiente manera:

- son el señor y la señora bigotes, viven en sus zapatos
- pero, sólo son dos pequeños ratones
- ¡ji, ji, ji,!
- ¡está bien;

En cuanto a la esfera de acción de la escena, el personaje cumple la de héroe, ya que es avisada de una prohibición que trasgrede, razón por la cual ocasiona un daño y se ve obligada tratar de remediar ese error.

En la escena tres encontramos un daño potencial que tiene que ver con una orden de asesinato (X^{13}), al mismo tiempo que hay pretensiones infundadas de falso héroe (F), de acuerdo a los siguientes diálogos:

- Profesor, está mojado
- ¡Ahhhh! ¡Una ballena asesina, descuide yo lo salvaré!

En los siguientes diálogos encontramos el descubrimiento del falso héroe (Ds)

- ¡si!

- ¡pero!

Burbuja tiene que terminar con el daño mediante las indicaciones dadas (EZ²); al final de los diálogos y de forma gráfica vemos una transfiguración del personaje mediante formas humorísticas (Tr⁴)

- bueno, tenemos que despedirnos

- ahora entiendo que no podemos estar juntas, pero de todos modos te echare de menos

- ¡amiga, adiós para siempre!

En cuanto a la esfera de acción cumple la de falso héroe por las situaciones en las que se ve envuelta, pero al final cambia a héroe porque es obligada a remediar el daño causado.

Bellota

En la primera escena encontramos una situación inicial (*i*) ya que un personaje esta comiendo pegamento y es criticado por esto.

- ja, ja, ja, ja,

- ¡ah, ah, ah!

Entonces Bellota decide lanzarle pegamento a la cara con lo cual causa un daño corporal(X⁶):

- come esto, come pegamento.

Inmediatamente hay una reclamación del culpable (P²), junto con la información (*n*) que ofrece el personaje respecto a su acción:

- pero, señorita Kim

- pero, no fue mi intención y Mitch empezó todo

Hay un llamado (Y¹) hacia el personaje por su actitud y le dan indicaciones (EZ²) para reparar el daño:

- ¡ah, eh!

- Paco, ¡ah! ¡eh! Yo, ¡pero es que, no tú, no!

- ¡ay! ¿Por qué no te agachaste?

En esta escena el personaje cumple la función de antagonista, ya que causa el daño y además le son dadas indicaciones no las cumple para reparar su error.

La segunda escena es parte del mismo capítulo y comienza con daños corporales (X⁶) hacia el personaje

- ¡oye! ¿Quién te crees come goma?

Entonces hay una decisión del héroe (W) para luchar en terreno descubierto (L¹) contra del enemigo

- deprisa, tienen que ayudarme a detenerlo

A pesar de la decisión del personaje no logra hacer mucho, sólo obtiene más daños por parte del antagonista (X⁶)

- bueno ¿y ella se lo merece?

- ¡vaya! Ya era hora

Hay una declaración de guerra por el daño que recibió un tercero (X¹⁹), sin embargo el grupo que se había formado para destruir es rápidamente vencido con lo que hay una eliminación violenta del auxiliar (X^{II}) y con esto se vuelven víctimas del antagonista (c³).

- eso es, rayo de calor

Existe una eliminación del daño mediante el uso del medio mágico para liberarse del pegamento que las sujetaba (E⁵). La escena termina con el envío de las Chicas Superpoderosas en contra del antagonista (Y²)

- ¡sí!

Cumple la esfera de acción de héroe ya que lucha por detener el daño causado por el antagonista, también recibe ayuda de los auxiliares para tratar de cumplir su misión.

La tercera escena comienza con las indicaciones dadas al personaje para la eliminación del daño (EZ²)

- ¡oh, oh! ¿Qué?

- ¡No! Escuchaaaaa cara de resina

Al negarse a seguir las indicaciones comienza la lucha en terreno descubierto (L¹) y al no lograrlo nuevamente le son recordadas las indicaciones (EZ²):

- ahora sabrás lo que es un golpe en la nariz

- ¡Nooo! Puedo vencerlo

- ¡No oh!

Entonces hay una transfiguración humorística al cubrirse de harina para no quedar pegada (Tr⁴); con lo que también aparecen pretensiones infundadas de falso héroe (F)

- ¡ah! harina soy como ya verás aunque no quieras tú pegamento no servirá

- no te pegaras a mi, no te pegarás a mí, na na, na na,

- ¡Noo! Lo que sea menos eso

- no, no, no, no

A pesar de su desventaja y errores se salva del atentado contra su vida (S⁹) y entonces decide obedecer las indicaciones para obtener la victoria (V):

- ¡esta bien! Pacoooo eh, Yo...

- Lo siiieennnto , lamento haberte molestado y lamento haberte llamado un come goma.

En la mayor parte de la escena cumple la esfera de falso héroe, ya que a pesar de que trata de vencer al antagonista no logra nada, hasta que hay una transformación y se convierte en héroe y solo así logra acabar con la amenaza.

4.2 Animes

4.2.1 Los Caballeros del Zodiaco

Seiya

Se le confiere la esfera de acción del Héroe y las funciones ubicadas en la escena 1 son (Y¹) la cual se refiere a llamado, (T) se ubica la tarea difícil, (X⁶) daños corporales, (Z⁵) el objeto mágico es encontrado, (E⁵) eliminación inmediata de la desdicha empleando el medio mágico.

- Alguien está hablando a mi cosmo. ¿Shun? ¿Shiryu eres tú? ¡Hyoga! Aun sin mis sentidos puedo escuchar a todos hablando claramente conmigo, ellos podrán guiarme desde ahora.

(Música incidental fade in) (Quejidos de dolor) (Música incidental fade out)

- Ahí está la estatua de Atena (Música incidental fade in) Cuando llegue al escudo podré salvarle la vida a Saori.

Escena 2 inicia con (Y¹) el llamado, (T) la tarea difícil, (x⁶) carencia bajo otras formas en éste caso los sentidos, (Z⁶) el objeto mágico aparece espontáneamente, hay además (H¹) sometimiento a la prueba, (D⁵) súplica de gracia, (Z¹) el medio es transmitido, (L¹) hay un combate en terreno descubierto. (*Z¹⁰) el portado rebasa el medio mágico, (n*) informes del antagonista respecto del héroe para situar a la audiencia y (V) la victoria por parte de éste personaje.

(Música incidental)

- Todos me están llamando, puedo sentir claramente el cosmo de todos. Nacimos en esta época y compartimos el mismo tiempo, peleamos juntos para el mismo propósito, mis valiosos amigos, puedo sentir su cosmo, aunque no tenga mis cinco sentidos. Este debe ser el principal cosmo, el séptimo sentido. ¡Ha llegado la hora de luchar o morir!

-Atena, por favor déjame ver al enemigo. (Cambia música incidental)

-¡Atena!

-¡Dame tu fuerza, Pegaso! (Música incidental fade out)

Escena 3 inicia con (W) la decisión del héroe, (x¹) carencia de una persona, (T) la tarea difícil, (n³) informes al auxiliar respecto del héroe, (W) decisión del héroe, (t¹) transgresión de la prohibición. Existe una doble asimilación entre estas dos últimas.

- Pero no podemos darnos por vencidos. Si Atena muere, la tierra va a desaparecer, ¿Para qué hemos luchado tanto? Juramos que íbamos a salvar a Saori aun a riesgo de nuestras propias vidas. Por lo tanto debemos elevar nuestra cosmoenergía hasta el séptimo sentido Caballeros.

- Ahora quiero que con el Dragón Naciente de Shiryu y la Ejecución de la Aurora de Hyoga me arrojen hasta el sustento principal y así destruirlo.

- Los Caballeros pueden destruir cualquier cosa si elevan su cosmo hasta el máximo sentido.

- Hemos logrado muchos milagros ¿No es verdad? Recuérdenlo. Shiryu. Tú también debes recordarlo Hyoga.

- Quiero que me den su poder. Juro que destruiré ese sustento principal y salvaré a Atena.

En las tres escenas anteriores se le otorga la esfera de acción de *héroe*.

Shiryu

En la primer escena seleccionada encontramos la función (n^*) la cual se refiere a informes del antagonista respecto del héroe para ubicar a la audiencia. Se observa también (X^4) es decir, desviación de la luz de día.

(*Música incidental*)

- ¡Máscara de muerte! Jamás antes había odiado a alguien, ni a mis enemigos tanto como ahora, te odio maldito. No tengo intenciones de conservarte, ni siquiera lo pienses.

En el segundo diálogo se manifiesta (mot.) y se refiere a los motivaciones personales del héroe para llevar a cabo su ataque, se presenta además (W) la cual se refiere a la decisión del héroe y por último (L^1) la lucha en terreno descubierto. Se le confiere la esfera de acción del *héroe*.

- Diciendo que es un miedo para deshacerme del mal, tu matas a niños inocentes y ahora has tropezado con el corazón puro de Sunrey lleno de amor, mi furia hacia ti hizo arder mi cosmoenergía, por la gente que fue muerta por ti, voy a mandarte a lo más profundo del infierno máscara de muerte ¡Muere!

- Ahora cada gota de mi sangre está hirviendo, ¡No puedo esperar más para acabar contigo!

En la segunda escena ubicamos cuatro funciones la primera de éstas es (a^2) la ausencia de los padres, (L^1) la lucha o combate en terreno descubierto.

(*Música incidental*)

- Hemos peleado hasta ahora creyendo en Saori como en Atena y a través de las batallas de las doce casas la creencia se hizo realidad.

En el segundo diálogo se encuentra (n^1) informes al antagonista respecto del héroe y por último se presenta (V^1) victoria en el combate. Se le otorga la esfera de acción del héroe.

- Se dice que Atena nace cada cien años para luchar contra el mal, Saori es la persona que peleará contra el mal de ahora en adelante, es una persona tan importante que cuando ella se desembarace del mal la paz regresará al mundo y no habrá niños ni adultos sufriendo.

- Saori, ¡Por favor perdóname, intento lo mejor, estoy seguro que Seiya y los demás vendrán a salvarte aun si yo muero!

En la tercer y última escena encontramos dos esferas de acción la del *auxiliar* y la del *héroe*. Comienza con (i) la situación inicial, se presentan informes al antagonista respecto del héroe para ubicar a la audiencia. Hay un llamado (Y^1) y la reclamación del culpable (p^2), hay una transgresión de la prohibición y (X^{14}) un crimen y se da (E^1) eliminación del daño conquistado por la fuerza.

- ¡Que compasivo eres, Penril! No creí que los guerreros del dios Asgard fueran tan cobardes.

- Es una pena que te hayas hecho tan perverso sólo porque perdiste a tus padres en la niñez.

- ¡Así es! Los Caballeros de bronce también fuimos huérfanos.

(Música incidental fade in)

- Eso es exactamente lo que dije, pero nunca lloriqueamos por eso y peleamos en contra de nuestro destino. Podemos hacerlo porque no estamos solos, nosotros sí tenemos amigos, para compartir el dolor y la felicidad, es a causa de nuestra amistad, por eso estamos unidos. Entiende que no puedo ser derrotado por ti que estas amargado y peleado con la vida y continúas quejándote día tras día.

Ikki

Para ésta primera escena seleccionada otorgamos al personaje la esfera de acción de *auxiliar*.

En la que se presentan funciones como:

En el diálogo 1 la situación inicial (*i*), se observa (x^6) daños de otro tipo; en éste caso la carencia de una felicidad normal, se vuelve a presentar (*i*) y (Tr^4) la cual se refiere a la transformación en forma racionalizada y (EZ^2) la cual se da no por el medio mágico sino por la reparación del daño.

- Shun, ¿Alguna vez has renegado de tu propio destino? Porque nosotros nunca hemos gozado de una felicidad normal desde que nacimos.

- Así es Shun, en aquel entonces yo sólo pensaba en odiar y derrotar a mis enemigos y pensaba que ese era el destino que los dioses me habían otorgado.

- Si, pero Esmeralda a quien conocí en la isla de la reina muerte me enseñó a amar y a creer en la gente por primera vez y Seiya y sus amigos me enseñaron lo que es la amistad. Shun, yo creo que en realidad si hay un destino, pero los seres humanos son lo bastante fuertes como para cambiar sus destinos, cualesquiera que sean. Lucha, nunca claudiques, recuerda que tú puedes conseguir todo lo que tú quieras.

En la segunda escena encontramos en el primer diálogo (*W*) la decisión del héroe, (X^{19}) en el segundo diálogo ya que se refiere a declaraciones de guerra, (Tr^3) se observa el cambio de vestimenta: (Z^6) se observa que el medio mágico aparece espontáneamente, (H^{VI}) se manifiesta astucia por parte del héroe. También está (n^1 y n^2) informes al antagonista respecto del héroe y viceversa.

- Ya veo el único camino es atacar y lo haré con todo mi poder.

- Seguiré atacándote cien veces, miles de veces hasta que te derrote, justo como el niño en la rivera continua acarreado piedras y no claudica en su empeño. ¡Aaaahhhhh! *(Música incidental)* - Mi maestro dijo que en la isla del diablo la armadura del fénix es la mejor, que revivirá después de muerta y se remontará como su nombre.

En el último diálogo se presenta la decisión del héroe (*W*) y las declaraciones de guerra (X^{19}). Entre (Tr^3) y (Z^6) existe una doble asimilación ya que se da el mismo caso; se observa el cambio de vestiduras y así mismo la aparición espontánea del medio mágico. Se le otorga la esfera de acción del héroe.

- Ahora vez Shaka, no importa lo poderoso que seas y cuantas veces me derrotes, reviviré otra vez y siempre te atraparé ¡Siempre!

Tercera escena inicia con (n^1) en el primer diálogo donde presenta la promesa.

En el último diálogo se localiza la tarea difícil (T) y con ello la partida. Le otorgamos la esfera de acción de héroe por que no fue un personaje buscado sino en apuros.

Posteriormente (X^{19}) hay una declaración de guerra y se observan (x^6) daños corporales y (L^1) un combate en terreno al aire libre. En el diálogo subsecuente se manifiesta (n^1) nuevamente (E^1) el objeto de la búsqueda es conquistado; la eliminación del daño es consecuencia de las situaciones anteriores dando como resultado (V), la victoria.

- Ahora te enseñaré mi poder, más vale que te prepares porque será mucho más doloroso que la aflicción que hiciste pasar a mis amigos y hermano.

(*Música incidental fade in*) - ¡Esto es por Seiya! ¡Y esto es por haber lastimado el alma de Hyoga!

- Este último es por mi querido hermano Shun. Te aprovechaste del corazón más puro y por tu perversa osadía irás directo a la puerta del infierno.

- Hasta nunca Casa Léunades. Pagarás tu crueldad de la manera más dolorosa. ¡Ave Fénix!

Hyoga

Para la primera escena le conferimos dos esferas de acción, la primera de éstas es la de *princesa* y posteriormente la del *héroe*.

Las funciones inician con (c^3) ya que al ser engañado se convierte en víctima del antagonista, cuando menciona:

- Ikki tiene razón. Yo soy el único culpable, me dejé llevar por mis sentimientos y fui engañado. Ikki no te preocupes por nosotros y continúa.

Ubicamos la función (mot), (Tr^4) hay una transfiguración racionalizada.

- Muchas gracias Ikki, (*Música incidental fade in*) tú si sabes el significado de la amistad entre hombres, ni siquiera volteaste a mirarme, porque siendo yo un perdedor sabías que me hubiera sentido avergonzado. Además tienes razón todavía no merezco ser considerado Caballero.

- En batallas anteriores, Camus aconsejaba no dudar defenderme de un enemigo y mantenerme firme durante la batalla, pero aun estoy lleno de sentimientos. No puedo evitarlos, debo ser capaz de evitarlos.

(*Música incidental fade out*) - Kiki vigila que Seiya y Shun estén bien.

- Debo destruir el pilar del océano ártico.

Segunda escena, nuestro personaje tiene la esfera de acción del *héroe*. Se presenta la función (*i*) es decir, la situación inicial en donde se menciona (a^1) la ausencia de un ser querido ubicada en el primer diálogo, en el segundo está (x^1) la carencia de una persona; en éste caso su mamá y (n^1) Informe al antagonista respecto del héroe.

Se observa (L^1) un combate en terreno descubierto y (n^2) ahora informe al héroe respecto de antagonista y la función (mot.) ya que los motivos personales lo llevan a continuar la pelea.

Entre ($a^1 - x^1$) se presenta una doble asimilación ya que la ausencia es también la carencia de la madre.

(*Música incidental*) - Mi madre iba en el barco que naufragó en el mar siberiano. Para poder rescatar su cuerpo debo romper la inmensa capa de hielo. Me gustaría tener la fuerza para hacerlo pedazos, aunque se que eso es prácticamente imposible.

- Nuestro maestro me aconsejó no ser tan sentimental, porque eso tarde o temprano me haría perder la vida.

(Gritos y quejidos de dolor) - Isaac, los dos hemos trabajado muy duro estos últimos días, tal vez pensaste que ambos luchábamos por el mismo ideal.

- Tienes todo el derecho de odiarme por eso. Se que para ti mi ideal es un sueño sin importancia, pero mi madre es el único ser que puede ayudarme a tener fuerzas para seguir viviendo.

- Aunque ella esté muerta.

En la última escena seleccionada le otorgamos la esfera de acción del *héroe*. Inicia con (T) la tarea difícil manifestada en el primer diálogo, (p^2) la cual se refiere a una orden o invitación. (Z^6) el objeto mágico aparece espontáneamente (la armadura dorada). Se presenta también (Tr^3) la cual se refiere a nuevas ropas, (H^6) hay un reparto y (D^5) se contempla en el último diálogo seleccionado para éste análisis y se refiere a una súplica y (L^1) combate en terreno descubierto.

(*Música incidental*) - Mi madre iba en el barco que naufragó en el mar siberiano. Para poder rescatar su cuerpo debo romper la inmensa capa de hielo. Me gustaría tener la fuerza para hacerlo pedazos, aunque se que eso es prácticamente imposible.

- Nuestro maestro me aconsejó no ser tan sentimental, porque eso tarde o temprano me haría perder la vida.

(Gritos y quejidos de dolor) - Isaac, los dos hemos trabajado muy duro estos últimos días, tal vez pensaste que ambos luchábamos por el mismo ideal.

- Tienes todo el derecho de odiarme por eso. Se que para ti mi ideal es un sueño sin importancia, pero mi madre es el único ser que puede ayudarme a tener fuerzas para seguir viviendo.

- Aunque ella esté muerta.

Shun

En la primer escena seleccionada encontramos (n^1) es decir, informes al antagonista respecto del héroe. En el segundo diálogo se encuentra la función (mot.) además de (X^{19}) la declaración de guerra. Para el tercer diálogo encontramos (EZ^2) indicaciones dadas; para éste caso específico son dirigidas al objeto mágico para iniciar el combate con el antagonista. Se observa por último (L^1) lucha en terreno descubierto. Le conferimos la esfera de acción de *Héroe*.

- La de círculos protege mi cuerpo con el poder defensivo de un muro de hierro, mientras la de cuadros nunca falla en encontrar a mi enemigo dondequiera que se esconda y luego lo ataca, no me gusta lastimar a la gente aun cuando sea caballero.

- Prefiero sólo defenderme si me es posible, pero esta batalla para pasar las doce casas es diferente sobre todo si mi enemigo trata de matar a mis amigos mas queridos, así que debo luchar hasta la muerte. ¡Ataca cadena cuadrada, nuestro enemigo no es géminis!

- El no esté frente a nosotros sino que lo controla otro mundo y está al otro lado de la entrada, no importa a cuanto ciento de miles de años luz de distancia esté, debes encontrarlo y destruirlo. La luz corre a través del universo ¡Es el Rayo de Andrómeda!

La segunda escena ubicada en la Saga de las 12 casas B ubicamos las funciones (H) lucha, (V¹) la victoria obtenida en el combate, (E⁴) la eliminación del daño como resultado de las acciones precedentes, (E¹) el objeto de la búsqueda es conquistado.

Se presenta una doble asimilación entre (V¹) y (E⁴) ya que con la victoria se da también la eliminación del daño.

(Música incidental) - Ikki, combatí como un hombre verdadero como te lo había prometido, también tomé venganza por la muerte del maestro.

- Seiya, lamento no poder ir a ayudarte, pero estoy seguro que tú lo harás por nosotros.

- Me iré donde me esperan Shiryu, Hyoga y mi hermano, ¿Crees que podía ser útil para Atena y todos ustedes? Adiós Seiya.

La tercer escena inicia con una (Tr) transfiguración la que se manifiesta en el diálogo 1 le sigue (Z⁶) el objeto mágico aparece espontáneamente, (n¹) se dan informes al antagonista respecto del héroe y (n²) informes al héroe respecto del antagonista. En el segundo de estos diálogos se da (W) la decisión del héroe, en éste caso destruir el pilar.

La carencia de una persona (x¹), (mot.) salvar a los demás a costa de su propia vida y por último (T) la tarea difícil la cual es demoler el pilar sin importar lo que pueda suceder.

Le conferimos la esfera de acción de Héroe pero al ser un miembro más para cumplir la misión de Saori se convierte además en *auxiliar*.

(Música incidental) - ¿Qué es lo que está pasando?

- La sangre de los Caballeros de oro le ha dado nuevos bríos a mi armadura, eso significa que mi cosmoenergía reaccionará a su máxima potencia.

- Es de bronce pero ahora es tan poderosa como una armadura dorada. (Música incidental fade out). Pero yo debo destruirlo pase lo que pase, daría mi vida por lograr derribar ese pilar.

- Probablemente consiga sólo hacerle una cuarteadura, pero después de mi muerte Seiya vendrá y terminará por destruirlo. Muchas personas enfrentan un gran peligro (Música incidental fade in) y la gran Atena, Saori, la princesa Atena está intentando evitarlo arriesgando su valiosa vida. Nuestra misión es salvarla y mantener la paz en la tierra, por eso debo vencerte.

- Aumentaré mi cosmo a su máxima potencia aun cuando eso implique perder la vida.

- No me importa lo que pase conmigo, mi único interés es demoler ese pilar.

Saori

En la primera escena seleccionada para éste personaje encontramos la esfera de acción de la *heroína* con las siguientes funciones:

En el primer diálogo encontramos (*I*) la situación inicial, (*W*) se presenta en el siguiente parlamento y se refiere a la decisión del héroe, (*Y*¹) se presenta un llamado. (*n*¹) informes al antagonista respecto del héroe ubicada en el tercer parlamento, en este mismo ubicamos (*p*²) invitación. Hay una transgresión (*t*) y (*X*¹⁹) la declaración de guerra. Éstas últimas presentan una doble asimilación ya que la trasgresión lleva a la declaración de guerra y culmina con (*W*) la decisión del héroe en éste caso aceptar la pelea.

- Géminis, si tienes razón y si este mundo no tiene amor, ni justicia y si está bajo el control del más fuerte y el más malvado, me atrevería a decir esto: Creo que deberías ser destruido.

(*Música incidental fade in*) - No tiene ningún caso vivir en un mundo como este. Pero creo que en tanto las personas se amen unas a otras y deseen la paz el mundo nunca será destruido, porque estará lleno de amor y compasión, por eso hemos estado peleando y seguiremos peleando de ahora en adelante, así que es mejor que te des por vencido.

- Hasta ahora Seiya y otros Caballeros han luchado para salvarme arriesgando sus propias vidas, Esta vez tengo que aceptar la pelea. Adelante Géminis.

La segunda escena inicia con la función (*p*²) la que se refiere a una orden o invitación, (*i*) la situación inicial y dentro de ésta (*x*³) se observa la carencia (de una rareza). Hay (*Y*¹) llamado, (*E*¹) el objeto de la búsqueda es conquistado y (*E*⁵) la eliminación inmediata de la desdicha o de la falta empleando el medio mágico. Se le otorga la esfera de acción de *Auxiliar*.

- ¡Seiya, no podemos ser derrotados! (*Música incidental fade in*) La paz de la humanidad está en peligro y todo dependerá de nosotros, creo en ustedes Caballeros del Zodiaco que libraron mortales batallas en las doce casas y finalmente triunfaron.

Para la tercer escena le conferimos la esfera de acción de *Heroína*, se ubican funciones como: la situación inicial (*i*), el rapto de una persona (*x*¹).

- Antes te rechacé y no he cambiado de opinión, tienes que aceptarlo por favor.

(*Música incidental fade in*) - Ya me he preparado para morir, muchas personas inocentes sufren o están muertas, así que no puedo guardar silencio y fingir que no existe.

En el diálogo:

- Cuando el mal se extienda en éste mundo espero que aparezcan los Caballeros, ellos se levantarán y lucharán conmigo para destruir tu sueño. Poseidón, aunque no creas en mis palabras. (*Música incidental fade out*)

Ubicamos (*Y*⁴) anuncio de una desdicha además de (*n*¹) informes al antagonista respecto del héroe.

En los diálogos siguientes apreciamos (c^1) el héroe se deja engañar por el antagonista y el sometimiento a la prueba (H^1). En el último diálogo se presenta una doble asimilación entre ($i - x^1$) ya que dentro de la situación inicial se encuentra la carencia

- ¿Sacrificarme, dijiste?

- Entiendo, si puedo impedir aunque sea por poco tiempo que el mundo sea destruido. Acepto con gusto.

4.2.2 Sakura Card Captors

En la escena 1 se le otorga la esfera de acción del héroe. Ésta se suscita en la habitación de la protagonista después de un incidente ocurrido en la escuela. Ellos quedaron sorprendidos por lo ocurrido y se encuentran realizando el plan de acción, Sakura pregunta a Kero:

-¿Qué clase de carta Clow pondría ese desorden en la escuela?

- Pero, ¿por qué?

Con lo que ubicamos la función (d^2) que se refiere a preguntas del héroe respecto del antagonista, posteriormente Kero le hace la invitación (p^2) para ir por la noche a la escuela y atacar y le menciona que puede ser algo peligroso con lo que ubicamos (n^2) informes al héroe respecto del antagonista; pero ella se niega en el siguiente diálogo:

- Pero ya te he dicho que es algo imposible

- ¡Ahh!

- ¿Qué? Esta noche no esta prohibido ir

- ¡Es que, yo no quiero ir en las noches por que es que! No quiero ir de ninguna manera a ese lugar.

- Gracias Tomoyo

Por lo que se manifiesta (H^*) reacción del héroe en éste caso miedo.

En la escena 2 mantiene la esfera de acción del héroe. Y todo inicia mientras caminan por el bosque ya que ella siente una extraña presencia la cual le hizo pensar era su mamá por o que se presenta la función (e^1) la que se refiere a intentos péfidos del antagonista para engañar al héroe además de (e^2) ya que el antagonista emplea medios mágicos de persuasión.

- ¿Eres tú mamá?

- Mamita, ¿de verdad eres tú? ¿Qué estás haciendo aquí?

Debido a dicha situación ella menciona:

- Mamá ¿te sientes sola, quieres que me quede a tu lado para siempre? ¡Ahh!
Espera no te vayas mamá

- Mamá, espérame mamá espérame, por favor te lo suplico no te vayas mamá

- Mamá ¿por qué? ¿Por qué?

Posteriormente el héroe se deja engañar por el antagonista (c¹) y se presentan preguntas del héroe respecto del antagonista (d²):

- No, mi mamá jamás me haría esto, eso jamás ¡Vuelo!
- Tú no eres mi mamá, ¿quién eres tú?
- ¡Regresa a la forma humilde que mereces, carta Clow!

Se observan objetos mágicos arrojados como obstáculo para el antagonista, Al resbalar el héroe reacciona (c²) y (H⁸) escapa del atentado contra su vida. Por último (E¹) el objeto es conquistado por la fuerza o astucia dándose así (E⁷) la captura.

La tercera escena inicia con un encarcelamiento (x¹⁵) en donde se presenta la protagonista atrapada en unas ramas las cuales la inmovilizan, posteriormente su adversario la hace reflexionar ante dicha situación por lo que se salva del atentado contra su vida (S⁹), Después de mucho meditar ella menciona:

- ¡No! No puedo dejar que todos olviden a la persona que tanto quieren
- ¡Me olvidarán!
- No hay nadie, no hay nadie aquí
- ¡Esa persona, esa persona es...!
- Es cierto, es él
- ¡Jue, es la persona a quién más quiero!
- Profesora Misuki
- ¡Su cascabel!
- ¡Claro!

- Sería, muy cruel vivir en un mundo donde nadie sienta algo especial por ese ser querido; con lo que se manifiesta (W) es decir la decisión del héroe, (n²) informes del héroe respecto del antagonista (Z²) indicaciones que permitirán hallarlo; (*Z¹⁰) el medio mágico es rebasado por el portador.

En el siguiente diálogo:

- Juro que pelearé contigo con toda mi fuerza
- No todo esta perdido, ya veras que todo saldrá bien
- ¡Libérate!
- carta Clow atrapa a esa criatura
- ¡Viento!

También encontramos (H¹) el sometimiento a la prueba, (D⁹) que se refiere al combate, (E⁵) la eliminación de la desdicha utilizando el medio mágico, (H⁹) triunfo sobre el donante hostil, (H⁷) los actos piadosos y la (V) victoria se presentan en :

- Lo sé Jue siempre le tuviste demasiado cariño al mago Clow ¿verdad? Por eso tú entenderías lo triste que sería olvidar aquel sentimiento tan especial que le tienes a ese ser querido, apenas soy una niña y me falta mucha experiencia para usar magia tan poderosa como la que tenía el mago Clow pero, te prometo que seguiré luchando.

- No quiero convertirme en tu dueña, sólo quiero que seamos buenos amigos.

Se presenta una doble asimilación entre (H⁹ - V) ya que ambos se refieren a la victoria. Se presenta música de fondo en ésta escena.

Kero

En la escena 1 seleccionada para éste personaje se desarrolla dentro de la habitación de Sakura, Kero le dice a Sakura que tal vez sea bueno abandonar la misión; aquí se localiza la función (n^2), es decir informa al héroe respecto del antagonista.

- Creo que lo mejor será olvidarnos de éste caso.

- No sé si se trata de una carta Clow o de un espíritu, pero tiene los poderes suficientes como para haberme lanzado bastante lejos

- Te pedí por favor que me ayudarás a obtener las cartas pero no quiero que un ser desconocido te lastime o te haga llorar.

Se reconoce (T) es decir la misión de la protagonista además de la función (*mot.*) es decir, las motivaciones que manifiesta el personaje como el no querer ponerla en peligro. Se le confiere la esfera de acción del héroe.

Escena 2 Se presenta la situación inicial cuando Kero se encuentra solo en la habitación de Tomoyo. Al reclamar a Sakura por el pastel se presenta (x^5) es decir la carencia del alimento y aunque no se menciona se observa (Tr⁴) la transfiguración en forma racionalizada y para éste caso específica humorística.

- ¡Ah! ¿Por qué me abandonaron aquí, fui el único que no comió postre? ¿Por qué?

- Puedo ver que disfrutaste mucho el comer pastel Sakura

- Te observé cuidadosamente desde la ventana de ésta habitación

Cuando Tomoyo le da la rebanada de pastel se elimina la carencia, (E¹) el objeto de la búsqueda es conquistado por astucia.

- ¡Ah! ¡Yupi, yupi, pastel, pastel! ¡Que rico, pastel!

- ¡Delicioso! Pero eso no es todo sentí la presencia de una carta Clow y me sentía muy solo en esta habitación.

Al mencionar me sentía sólo se aprecia la última función (Y¹) el llamado. Para ésta segunda escena le otorgamos la esfera de acción del *mandatario*.

Escena 3 inicia con la transfiguración de un oso de felpa (X¹¹), cuando Sakura y Yukito caen por los aires el héroe decide actuar (W) y adquiere un nuevo aspecto físico (Tr¹) para eliminar el daño (E⁴) y culminar así la escena.

- ¡Sakura!

- ¿Se encuentran bien?

Para ésta escena se considera en mayor proporción la imagen ya que los diálogos no fueron suficientes para determinar las funciones como la esfera de acción la cual es *Héroe*.

Syaoran

En la primer escena, Syaoran entra a su habitación después de ir a la escuela y al dejar su mochila observa un oso de peluche que se encuentra sobre su escritorio y recuerda que hace tiempo Yukito le preguntó que para quien era, un poco confundido comienza a practicar con su espada, al reaccionar nuevamente mira al oso y vuelve a confundirse porque está pensando en Sakura y menciona:

- ¡Yo no hice ese oso para ella!
- ¿Por qué tengo que pensar en ella?
- ¡Demonios!

en ésta parte ubicamos la función (x^1) la cual se refiere a la carencia de una persona. Posteriormente al cerrar los ojos pregunta

- ¿Qué es lo que me esta pasando?
- ¿Por qué siempre tengo que pensar en ella?

Aquí identificamos la función (Y^1) es decir, es un llamado, es aquí cuando recuerda que alguien le dijo que analizara sus verdaderos sentimientos

- ¿De mis verdaderos sentimientos?
- ¿Qué quieres decir con eso?
- ¡El dueño de mis verdaderos sentimientos!

Con lo que sigue sin entender nada. Y se manifiesta la función (EZ^2) es decir, indicaciones dadas.

Debido a las funciones anteriores le otorgamos la esfera de acción de *Héroe*. Cabe mencionar que de las escenas seleccionadas para el personaje ésta es la única con música de fondo.

Esena 2 Tomoyo se acerca a Syaoran recordándole que se le había ido una valiosa oportunidad para declarársele a Sakura y él le responde

- ¡Oh! ¿De qué hablas?
- ¡Oh! mmm

- Todavía no, anoche me sentí algo presionado por eso hice el intento en el momento indicado pero, primero necesito hacer algo muy importante.

Se ubica aquí (T-) es decir una tarea difícil con resultado negativo. Después le comenta que cuando lo volverá a intentar a lo que él responde:

- Se lo prometí antes, Meilin será mi prometida hasta que yo encuentre a otra chica que me guste, por eso...

- Precisamente anoche le hable por teléfono, le dije que necesitaba hablar con ella.

- Me preguntó si podía ser por teléfono, yo le respondí que era mejor vernos ella entendió y después colgó

- Primero le explicaré todo a Meilin, después le diré todo a ella.

- En las vacaciones de invierno pienso regresar a Hong Kong ahí la encontraré.

Se aprecian varias funciones como (C) el cumplimiento de la tarea difícil, (i) es decir situación inicial, hay además una promesa de matrimonio (n¹) y finalmente la tarea difícil (T).

Existe una doble asimilación entre las funciones (i-n¹) ya que la promesa de matrimonio es también la situación inicial. Para ésta escena se le otorga a Syaoran la esfera de acción de *Héroe*.

Escena 3 Sakura Pide a Syaoran que cuide de su hermano y de Tomoyo, él acepta tomando así la tarea difícil (T)

- ¡De acuerdo!
- ¡Ráfaga de viento! ¡ven!
- ¿Te encuentras bien?
- ¡Sakura!

Al comenzar el ataque Sakura los protege haciendo un escudo, en el segundo ataque Sakura es herida ubicando aquí (x⁶) y Syaoran utiliza sus poderes para salvarla arriesgando su vida (S⁹), se observa una transgresión de la prohibición (t¹). Ella se acerca a preguntar por su estado y le pide que resista.

Al utilizar el medio mágico para eliminar la desdicha ubicamos la función (E⁵). En éstas tres últimas funciones se da una triple asimilación ya que con la transgresión se da la eliminación del daño y posteriormente la salvación.

La esfera de acción correspondiente para éste caso es la de *Auxiliar*.

La Liga de la Justicia

Personaje: Superman

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
Escena 1 Cap. Orígenes <i>Secretos</i> Cd. 1 Tk. 1 T/I 00:08:53 T/F 00:09:46	- Entiendo como se siente general y cuando el senador Carter me contactó, estaba reacio a involucrarme pero, después de reunirme con él y sus hombres quedé convencido que podía ser la diferencia. He luchado duro durante años para ganarme su confianza y solemnemente les juro a todos que continuaré los ideales de libertad y justicia, no sólo para mi nación sino para el mundo entero.	Héroe	i	Y ¹	W	H ⁷							
Escena 2 Cap. Guerra Mundial I Cd. 1 Tk.10 T/I 00:10:19 T/F 00:11:28	-¡No hacia allá! -apártate, -¡ya lo vi! -vete, afuera tendrás más oportunidad de ayudarme. -¡ahora!	Auxiliar Mandatario	Y	R ³	S ⁹	P ⁶							
Escena3 Cap. Guerra Mundial II Cd. 1 Tk. 11 T/I 00:20:35 T/F 00:21:09	-Todo terminó. -consérvala, te ganaste el derecho a una nueva vida -Draga, el verdadero honor no está en como mueres sino en como vives.	Donante	D ⁹	H ⁵	Z ¹	N							

Personaje: **Batman**

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
<p>Escena 1 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:06:22 T/F 00:06:44</p>	<p>- Diana, analice los datos que enviaste - Aún no, pero descubrí algo más, una segunda señal de energía similar a la que ustedes encontraron pero, está en África - No lo creo pero voy a investigar enviaré las coordenadas al sistema GPS del avión, nos veremos allí.</p>	<p>Auxiliar Mandatario</p>	S										<p>S se refiere a socorro</p>
<p>Escena 2 Cap. Injusticia para todos I Cd. 2 Tk.5 T/I 00:08:38 T/F 00:09:47</p>	<p>- ¡Necesito ayuda aquí deprisa! - No lo tengas todo saldrá bien - No estoy habituado a ser salvado</p>	<p>Héroe</p>	Y ⁴	W	S	C							<p>S se refiere a socorro.</p>
<p>Escena 3 Cap. Injusticia para todos II Cd. 2 Tk. 6 T/I 00:03:33 T/F 00:04:02</p>	<p>(música incidental) - Grondy, ¿con qué les paga Luthor por esto? - ¿Tanto como el que él recibe? - Mira todo lo que te hace soportar, deberías recibir más - ¿lo es?</p>	<p>Héroe</p>	E ⁷	e ¹	E ⁴	S ⁹							<p>e¹ pero, son intentos de intriga del héroe para engañar al antagonista.</p>

Personaje: Linterna Verde .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
Escena 1 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:12:40 T/F 00:12:55	- Quieres mostrar dignidad por una vez en tu vida. - hay que hacerlo, piensa en los que son como nosotros, tenemos que ser responsables, tenemos demasiado poder para no serlo.	Héroe	Mot.									Para mayor información de Mot. remitirse a tabla de Unidades audiovisuales (valores).	
Escena 2 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:19:53 T/F 00:20:45	-¡No mientras yo esté vivo! - En el día más brillante, en la noche más oscura ningún mal escapará a mi vista, que quienes veneran al mal teman mi poder, ¡la luz de Linterna Verde!	Héroe	X ⁶	Y ¹	W	L	M	V	E ⁵	I		*Escena más pura en cuanto a esfera y seguimiento de funciones. X ⁶ se refiere a parientes cercanos.	
Escena 3 Cap. Tiempos Salvajes Cd. 2 Tk. 11 T/I 00:19:45 T/F 00:21:00	(música incidental) - ¡Sácalos de aquí, yo te cubriré! - No resistiré mucho ¡rápido! - estaré bien váyanse, deprisa - ¡muerto!	Héroe – Auxiliar – Héroe	W	L	S	P ⁶	S ¹	P ⁶	M			W – L Doble asimilación L se refiere a resistencia con objeto mágico. S socorro pero usando el objeto mágico.	

Personaje: Mujer Maravilla .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
<p>Escena 1 Cap. Paraíso perdido I Cd. 1 Tk.8 T/I 00:04:21 T/F 00:04:45</p>	<p>- Te ves más radiante que nunca, no me fui madre, no fui a ninguna parte, estuve en mi habitación a solas durante ocho meses - ¡Ni pensarlo! - El mundo estaba en peligro ¿querías que no hiciera nada? - ¡Era, dame fuerzas!</p>	<p>Héroe</p>	<p>Mot.</p>										<p>Monólogo acerca de lo que hizo en su ausencia, se puede determinar la esfera y la única función es Mot. Para más información remitirse a tabla Unidades Audiovisuales.</p>
<p>Escena 2 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:17:15 T/F 00:18:50</p>	<p>-¡Era, dame fuerza! - Los Dioses han sido amables hoy, su ciudad esta a salvo.</p>	<p>Héroe Princesa</p>	<p>Y⁴</p>	<p>W</p>	<p>T</p>	<p>S</p>	<p>C</p>	<p>M</p>					<p>Princesa porque por un momento se convierte en el personaje buscado por Batman. Batman se convierte en Héroe cuando la Princesa queda bajo el proyectil, en ésta búsqueda también queda marcado con sus manos sucias, al final no hay una boda pero hay un reconocimiento por parte de la princesa. S Se refiere al héroe es socorrido</p>
<p>Escena 3 Cap. Caballero de las sombras II Cd. 2 Tk. 8 T/I 00:05:56 T/F 00:06:45</p>	<p>- ¡Lo siento! - noooo - no huyo de una batalla - Está bien, pero saca a las personas de aquí .</p>	<p>Héroe</p>	<p>X</p>	<p>L</p>	<p>W</p>	<p>D</p>	<p>S¹</p>	<p>V</p>	<p>H⁷</p>	<p>Z¹</p>			

Personaje: Flash .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
Escena 1 Cap. Orígenes <i>Secretos II</i> Cd. 1 Tk. 2 T/I 00:14:43 T/F 00:15:45	- ¿Cuál plan? Les pateamos el trasero, acabemos con esto (chiflido) - ¡oye! Por aquí, ¡ja fallaste! (quejidos de dolor) - ¡ja, ja, ja, creo que estoy atrapado!	Falso Héroe	F	L ¹	Ca	Ds	M	S ⁹					Ca – M Doble Asimilación Ds – S ⁹ Doble Asimilación
Escena 2 Cap. Paraíso <i>Perdido I</i> Cd. 1 Tk. 8 T/I 00:14:15 T/F 00:15:13	.¡Imagínalo! el sol, el mar y cientos de mujeres como ella corriendo alrededor y yo el primer hombre que ellas han visto en... ¡oh! Quizás por siempre, ¡hey! Y mira lo que traje deliciosos helados para todos, excelente - amigo ¿eres de Marte? No hay problema, ¡ves fue fácil! - ¡quizás no!	Donante Auxiliar	R ²	T	H ¹	Z ⁵	C	D ¹					

<p>Escena 3 Cap. Los valientes y audaces I Cd. 1 Tk. 12 T/I 00:02:00 T/F 00:06: 46</p>	<p>(música incidental)</p> <p>- Y ahí estaba yo, arrinconado sólo Moon Grondy creía que me tenía en sus manos, pero no era así ¿saben por qué? (ruido con el popote) porque soy Flash el hombre más rápido del mundo</p> <p>- ¿lo hice?</p> <p>-como sea, cuando Grondy intento atraparme...</p> <p>- disculpen</p> <p>- ¿estas bien? ¡Viejo!</p> <p>- claro, hasta luego chicas</p> <p>- ¡ups! Lo siento</p> <p>- no sigas con esto , detente</p> <p>- ¡oye! ¡Oh, oh!</p> <p>- yo podía solo</p> <p>- ¿qué estas haciendo aquí?</p> <p>- no me extraña que tuvieran tanta prisa, secuestraron un camión y se estrellaron, ¿eso no les recuerda algo?</p> <p>- ¡y yo me siento culpable cuando tomo clips de la Atalaya!</p>	<p>Héroe</p>	<p>X³</p>	<p>Y⁴</p>	<p>W</p>	<p>P²</p>	<p>E²</p>	<p>I</p>	<p>L²</p>	<p>V²</p>	<p>n²</p>	<p>S⁹</p>	<p>X³ Es destrozado pero de la ciudad</p>
--	--	--------------	----------------------	----------------------	----------	----------------------	----------------------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	--

Personaje: Chica Halcón .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
Escena 1 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:04:30 T/F 00:06:22	- ¿Por qué no están en el juicio? Así que esta es la famosa lealtad de los linterna Verde, ¡cobardes! - ¿crees que necesito esto para neutralizarte?	Auxiliar	Mot.	S									Mot. Determinadas por la personalidad del personaje. S se refiere a la búsqueda de ayuda para el héroe.
Escena 2 Cap. Leyenda Cd. 2 Tk.3 T/I 00:08:41 T/F 00:09:16	- ¡J'onn! ¿qué te sucede? - pueden hablar todo lo que quieran - no soporto que me traten de este modo - ¡vaya! Luchas contra el crimen y haces galletitas caseras ¿cómo lo logras?	Auxiliar Héroe	S	T	Y ²	P ²	W	C					S se refiere a socorro. P ² – W doble asimilación.
Escena 3 Cap. Tiempos Salvajes Cd. 2 Tk. 11 T/I 00:21:41 T/F 00:22:00	(música incidental) - Su anillo se apagó, está totalmente solo - no tenía opción, ellos me necesitaban - claro que si, pero... -¡Flash!	Auxiliar Héroe	W	C									

Personaje: J'onn J'onzz .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
<p>Escena 1 Cap. Orígenes secretos III Cd. 1 Tk.3 T/I 00:18:00 T/F 00:18:32</p>	<p>- Mi familia y seres queridos hace mucho tiempo que murieron, soy el último de mi especie; ahora Marte esta muerto y estoy solo en el universo.</p>	Princesa	Mot.										<p>Toma el rol de víctima por eso se le asigna la esfera de princesa. Para más información remitirse a tabla unidades audiovisuales</p>
<p>Escena 2 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:04:45 T/F 00:05:18</p>	<p>- Tu confianza en la capacidad de Batman era acertada - Parece ser una interfaz dimensional asincrónica - ¡no! No lo hagas</p>	Auxiliar	S										<p>S se refiere a que socorre al héroe en su tarea difícil.</p>
<p>Escena 3 Cap. Caballero de las sombras II Cd. 2 Tk. 81 T/I 00:20:17 T/F 00:21:07</p>	<p>-Amigos, les he fallado en mi amor por mi antigua familia casi he perdido la nueva, por favor acepten mi humilde disculpa y mi renuncia a la Liga de la Justicia - ¿Lo hice? - Pobre hombre, espero que algún día encuentre la paz</p>	Princesa	Mot.										<p>Toma el rol de víctima por eso se le asigna la esfera de princesa. Para más información remitirse a tabla unidades audiovisuales</p>

Las Chicas Superpoderosas

Personaje: Bombon .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones								Observaciones		
Escena 1 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.16 T/I 00:54:37 T/F 00:56:45	- ¡Chicas, chicas miren lo que acabo de hacer! - de acuerdo - ¡sólo sople! - eso parece - ¡bueno, lo intentaré! - sí ¡lo hice! - ¡ah, ah! ¡lo siento profesor! - esta bien - lo haré profesor, se lo prometo	Héroe	Z^6	X^2	n	P^2							La música incidental sólo es en los momentos de acción..
Escena 2 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.6 T/I 01:00:05 T/F 01:00:40	- ya llegue, ¿me perdí de algo? - ¡ah! miren, malhechores, a un lado chicas - ¡oh! - ¡lo sé! - ¡lo siento señor policía! - ¡lo siento amigos de Saltadilla! - ¡lo siento árbol! - ¡Les prometo que jamás volveré a usar mis poderes de congelación!	Héroe	↓	E^5	Mot.								
Escena 3 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.6 T/I 01:01:31 T/F 01:02:55	- no, es malo - pero es que hice una promesa - sí, verdad que si - pero, creo que ya se terminó - ¡ah.! si - ¡ay, lo siento chicas!	Héroe	Y^4	W	E^5	I	Z^6						

Personaje: **Burbuja** .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones								Observaciones	
<p>Escena 1 Cap. Saber compartir KCT. 1 Tk.2 T/I 00:17:40 T/F 00:18:15</p>	<p>- ¡ Chicas! Creo que ella nos puede ayudar - Ahora sólo diles lo que me dijiste a mí - ¡chip. chip chip, chip chip, chip! - dice que si - ¡chip chip chip, chip chip, chip!</p>	<p>Auxiliar</p>	i	X ¹⁴	d ²	↑	R ³					<p>En estas escenas la música incidental sólo es en los momentos de acción.</p>
<p>Escena 2 Cap. Amor a los animales KCT. 1 Tk.11 T/I 01:52:05 T/F 01:53:57</p>	<p>- ¡Si, profesor! - ¡ah! De guardar mis juguetes después de jugar - zapatos - son el señor y la señora bigotes, viven en sus zapatos - pero, sólo son dos pequeños ratones - ¡ji, ji, ji,! - ¡esta bien!</p>	<p>Héroe</p>	i	X	p ¹	t ¹						
<p>Escena 3 Cap. Amor a los animales KCT. 1 Tk.11 T/I 01:59:10 T/F 02:00:32</p>	<p>- Profesor, está mojado - ¡Ahhhh! ¡Una ballena asesina, descuide yo lo salvaré! - ¡si! - ¡pero! - bueno, tenemos que despedirnos - ahora entiendo que no podemos estar juntas, pero de todos modos te echare de menos - ¡amiga, adiós para siempre!</p>	<p>Falso Héroe</p>	X ¹³	F	Ds	EZ ²	Tr ⁴					

Personaje: Bellota .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones									Observaciones
<p>Escena 1 Cap. El come goma KCT. 1 Tk.5 T/I 00:44:05 T/F 00:45:37</p>	<p>- ja, ja, ja, ja, - ¡ah, ah, ah! - come esto, come pegamento - pero, señorita Kim - pero, no fue mi intención y Mich empezó todo - ¡ah, eh! - Paco, ¡ah! ¡eh! Yo, ¡pero es que, no tú, no! - ¡esssss, lo sieennn! - ¡ay! ¿por qué no te agachaste?</p>	<p>Antagonista</p>	i	P ²	n	X ⁶	Y ¹	EZ ² -				<p>Sólo hay música incidental en los momentos de acción</p>
<p>Escena 2 Cap. El come goma KCT. 1 Tk.5 T/I 00:49:00 T/F 00:50:14</p>	<p>- ¡oye! ¿Quién te crees come goma? - deprisa, tienen que ayudarme a detenerlo - bueno ¿ y ella se lo merece? - ¡vaya! Ya era hora - eso es, rayo de calor - ¡sí!</p>	<p>Héroe</p>	X ⁶	W	L ¹	X ⁶	X ¹⁹	X ¹¹	c ³	Y ²	E ⁵	

<p>Escena 3 Cap. El come goma KCT. 1 Tk.5 T/I 00:51:14 T/F 00:52:59</p>	<p>- ¡oh, oh! ¿Qué? - ¡No! Escuchaaaaaa cara de resina - ahora sabrás lo que es un golpe en la nariz - ¡Nooo! Puedo vencerlo - ¡No oh! - ¡ah! harina soy como ya verás aunque no quieras tú pegamento no servirá - no te pegaras a mi, no te pegarás a mí, na na, na na, - ¡Noo! Lo que sea menos eso - no, no, no, no - ¡esta bien! Pacoooo eh, Yo... - Lo siiiieennnto , lamento haberte molestado y lamento haberte llamado un come goma.</p>	<p>Falso Héroe Héroe</p>	<p>S⁹ V</p>	<p>F</p>	<p>EZ²</p>	<p>L¹</p>	<p>EZ²</p>	<p>Tr⁴</p>				
--	--	------------------------------------	----------------------------------	----------	-----------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------	--	--	--	--

Los Caballeros del Zodiaco

Personaje: Seiya .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
<p>Escena 1 Tk.18 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:13:33 T/F 00:15:03</p>	<p>- Alguien está hablando a mi cosmo. ¿Shun? ¿Shiryu eres tú? ¡Hyoga! Aun sin mis sentidos puedo escuchar a todos hablando claramente conmigo, ellos podrán guiarme desde ahora. (Música incidental fade in) (Quejidos de dolor) (Música incidental fade out) - Ahí está la estatua de Atena (Música incidental fade in) Cuando llegue al escudo podré salvarle la vida a Saori.</p>	Héroe	Y ¹	T	X ⁶	Z ⁵	E ⁵						
<p>Escena 2 Tk.19 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:11:47 T/F 00:13:27</p>	<p>(Música incidental) - Todos me están llamando, puedo sentir claramente el cosmo de todos. Nacimos en esta época y compartimos el mismo tiempo, peleamos juntos para el mismo propósito, mis valiosos amigos, puedo sentir su cosmo, aunque no tenga mis cinco sentidos. Este debe ser el principal cosmo, el séptimo sentido. ¡Ha llegado la hora de luchar o morir! - Atena, por favor déjame ver al enemigo. (Cambia música incidental) -¡Atena! - ¡Dame tu fuerza, Pegaso! (Música incidental fade out)</p>	Héroe	Y ¹ V	T	x ⁶	Z ⁶	H ¹	D ⁵	Z ¹	L ¹	*Z ¹⁰	n*	*Z ¹⁰ El portador rebasa al medio mágico n* Informes del antagonista respecto del héroe para situar a la audiencia
<p>Escena 3 Tk.17 Cd. IV Saga de Asgard T/I 00:04:26 T/F 00:05:39</p>	<p>- Pero no podemos darnos por vencidos. Si Atena muere, la tierra va a desaparecer, ¿Para qué hemos luchado tanto? Juramos que íbamos a salvar a Saori aun a riesgo de nuestras propias vidas. Por lo tanto debemos elevar nuestra cosmoenergía hasta el séptimo sentido Caballeros. - Ahora quiero que con el Dragón Naciente de Shiryu y la Ejecución de la Aurora de Hyoga me arrojen hasta el sustento principal y así destruirlo. - Los Caballeros pueden destruir cualquier cosa si elevan su cosmo hasta el máximo sentido. - Hemos logrado muchos milagros ¿No es verdad? Recuérdenlo. Shiryu. Tú también debes recordarlo Hyoga. - Quiero que me den su poder. Juro que destruiré ese sustento principal y salvaré a Atena.</p>	Héroe	W	x ¹	T	n ³	p ¹	x ²	n ³	W	t ¹		n ³ Informes al auxiliar respecto del Héroe. W y t ¹ doble asimilación la decisión del héroe es la trasgresión de la prohibición

Personaje: Shiryu .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
<p>Escena 1 Tk.11 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:17:20 T/F 00:18:29</p>	<p><i>Música incidental</i>) -¡Máscara de muerte! Jamás antes había odiado a alguien, ni a mis enemigos tanto como ahora, te odio maldito. No tengo intenciones de conservarte, ni siquiera lo pienses. - Diciendo que es un miedo para deshacerme del mal, tu matas a niños inocentes y ahora has tropezado con el corazón puro de Sunrey lleno de amor, mi furia hacia ti hizo arder mi cosmoenergía, por la gente que fue muerta por ti, voy a mandarte a lo más profundo del infierno máscara de muerte ¡Muere! - Ahora cada gota de mi sangre está hirviendo, ¡No puedo esperar más para acabar contigo!</p>	<p>Héroe</p>	<p>n^*</p>	<p>X^4</p>	<p>mot</p>	<p>W</p>	<p>L^1</p>						<p>n^* Informes del antagonista respecto al Héroe para situar a la audiencia</p>
<p>Escena 2 Tk.12 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:15:06 T/F 00:16:08</p>	<p><i>(Música incidental)</i> - Hemos peleado hasta ahora creyendo en Saori como en Atena y a través de las batallas de las doce casas la creencia se hizo realidad. - Se dice que Atena nace cada cien años para luchar contra el mal, Saori es la persona que peleará contra el mal de ahora en adelante, es una persona tan importante que cuando ella se desembarace del mal la paz regresará al mundo y no habrá niños ni adultos sufriendo. - Saori, ¡Por favor perdóname, intento lo mejor, estoy seguro que Seiya y los demás vendrán a salvarte aun si yo muero!</p>	<p>Héroe</p>	<p>a^2</p>	<p>L^1</p>	<p>n^1</p>	<p>V^1</p>							
<p>Escena 3 Tk.8 Cd. III Saga de Asgard T/I 00:02:15 T/F 00:03:35</p>	<p>- ¡Que compasivo eres, Penril! No creí que los guerreros del dios Asgard fueran tan cobardes. - Es una pena que te hayas hecho tan perverso sólo porque perdiste a tus padres en la niñez. - ¡Así es! Los Caballeros de bronce también fuimos huérfanos. <i>(Música incidental fade in)</i> - Eso es exactamente lo que dije, pero nunca lloriqueamos por eso y peleamos en contra de nuestro destino. Podemos hacerlo porque no estamos solos, nosotros si tenemos amigos, para compartir el dolor y la felicidad, es a causa de nuestra amistad, por eso estamos unidos. Entiende que no puedo ser derrotado por ti que estas amargado y peleado con la vida y continuas quejándote día tras día.</p>	<p>Auxiliar Héroe</p>	<p>i</p>	<p>n^*</p>	<p>Y^1</p>	<p>$p2$</p>	<p>t^1</p>	<p>X^{14}</p>	<p>E^1</p>				

Personaje: Ikki .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones	
Escena 1 Tk.3 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:01:32 T/F 00:02:42	<p>- Shun, ¿Alguna vez has renegado de tu propio destino? Porque nosotros nunca hemos gozado de una felicidad normal desde que nacimos.</p> <p>- Así es Shun, en aquel entonces yo sólo pensaba en odiar y derrotar a mis enemigos y pensaba que ese era el destino que los dioses me habían otorgado.</p> <p>- Si, pero Esmeralda a quien conocí en la isla de la reina muerte me enseñó a amar y a creer en la gente por primera vez y Seiya y sus amigos me enseñaron lo que es la amistad. Shun, yo creo que en realidad si hay un destino, pero los seres humanos son lo bastante fuertes como para cambiar sus destinos, cualesquiera que sean. Lucha, nunca claudiques, recuerda que tú puedes conseguir todo lo que tú quieras.</p>	Auxiliar	<i>i</i>	x^6	<i>i</i>	Tr^4	EZ^2							x^6 Carencia de una felicidad normal Tr^4 Hay un cambio en su vida EZ^2 En este caso las indicaciones dadas no son para la obtención del medio mágico sino para la reparación del daño.
Escena 2 Tk.3 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:11:26 T/F 00:12:55	<p>- Ya veo el único camino es atacar y lo haré con todo mi poder.</p> <p>Seguiré atacándote cien veces, miles de veces hasta que te derrote, justo como el niño en la rivera continua acarreado piedras y no claudica en su empeño. ¡Aaaahhhhh! (<i>Música incidental</i>) - Mi maestro dijo que en la isla del diablo la armadura del fénix es la mejor, que revivirá después de muerta y se remontará como su nombre.</p> <p>- Ahora ves Shaka, no importa lo poderoso que seas y cuantas veces me derrotes, reviviré otra vez y siempre te atraparé ¡Siempre!</p>	Héroe	W	X^{19}	Tr^3	Z^6	H^{VI}	n^1	n^2	W	X^{19}		W y X^{19} Doble Asimilación Tr^3 y Z^6 Doble Asimilación	
Escena 3 Tk.10 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:05 T/F 00:12:15	<p>- Ahora te enseñaré mi poder, más vale que te prepares porque será mucho más doloroso que la aflicción que hiciste pasar a mis amigos y hermano. (<i>Música incidental fade in</i>) - ¡Esto es por Seiya! ¡Y esto es por haber lastimado el alma de Hyoga!</p> <p>- Este último es por mi querido hermano Shun. Te aprovechaste del corazón más puro y por tu perversa osadía irás directo a la puerta del infierno.</p> <p>- Hasta nunca Casa Léunades. Pagarás tu crueldad de la manera más dolorosa. ¡Ave Fénix!</p>	Héroe	n^1	X^{19}	X^6	L^1	n^1	E^1	E^4	V				

Personaje: Hyoga .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
<p>Escena 1 Tk.11 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:00:01 T/F 00:01:25</p>	<p>- Ikki tiene razón. Yo soy el único culpable, me dejé llevar por mis sentimientos y fui engañado. Ikki no te preocupes por nosotros y continúa. - Muchas gracias Ikki, (<i>Música incidental fade in</i>) tú si sabes el significado de la amistad entre hombres, ni siquiera volteaste a mirarme, porque siendo yo un perdedor sabías que me hubiera sentido avergonzado. Además tienes razón todavía no merezco ser considerado Caballero. - En batallas anteriores, Camus aconsejaba no dudar defenderme de un enemigo y mantenerme firme durante la batalla, pero aun estoy lleno de sentimientos. No puedo evitarlos, debo ser capaz de evitarlos. (<i>Música incidental fade out</i>) - Kiki vigila que Seiya y Shun estén bien. - Debo destruir el pilar del océano ártico.</p>	<p>Princesa Héroe</p>	c^3	Mot	Tr^4	T	↑						<p>Se le otorgó la esfera de acción del héroe porque no fue un personaje buscado sino un personaje en apuros.</p>
<p>Escena 2 Tk.11 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:17 T/F 00:12:36</p>	<p>(<i>Música incidental</i>) - Mi madre iba en el barco que naufragó en el mar siberiano. Para poder rescatar su cuerpo debo romper la inmensa capa de hielo. Me gustaría tener la fuerza para hacerlo pedazos, aunque se que eso es prácticamente imposible. - Nuestro maestro me aconsejó no ser tan sentimental, porque eso tarde o temprano me haría perder la vida. (Gritos y quejidos de dolor) - Isaac, los dos hemos trabajado muy duro estos últimos días, tal vez pensaste que ambos luchábamos por el mismo ideal. - Tienes todo el derecho de odiarme por eso. Se que para ti mi ideal es un sueño sin importancia, pero mi madre es el único ser que puede ayudarme a tener fuerzas para seguir viviendo. - Aunque ella esté muerta.</p>	<p>Héroe</p>	i	a^1	x^1	n^1	L^1	n^2	mot				<p>a^1 y x^1 Doble Asimilación, la ausencia es también carencia de la madre.</p>

<p>Escena 3 Tk.16 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:17:00 T/F 00:18:31</p>	<p><i>(Música incidental)</i> (Grito de dolor) - Seiya, ya te lo dije, vamos a ser tu coraza, no te preocupes por nosotros. Tu sigue adelante y rescata a Saori, ¡Vamos, deprisa! - Aun cuando yo muriera seguiré sirviéndote como un escudo, adelante Seiya, ¡Apresúrate! - ¡Salva a Atena, Seiya! - Pero si son las armaduras doradas de Acuario, nos han salvado la vida. Gracias Camus. Gracias por enviarla. <i>(Música incidental fade out)</i> - Seiya, no sólo ha sido Aioros, también mi maestro Camus ha venido para salvarnos, no nos dejarán morir. Ahora ¡Adelante Seiya! Yo me ocuparé de todo. Debes ir directamente hacia el sustento principal. - ¡Date prisa! Destruye el sustento principal y rescata a Saori ¡Adelante Seiya! - Camus, maestro mío, poderosa armadura dorada de Acuario, por favor dame el poder nuevamente antes de que muera. ¡Ejecución de Aurora!</p>	<p>Héroe</p>	<p>T</p>	<p>p^2</p>	<p>Z^6</p>	<p>Tr^3</p>	<p>H^6</p>	<p>D^5</p>	<p>L^1</p>				
---	---	--------------	----------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	--	--	--	--

Personaje: Saori .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones
Escena 1 Tk.19 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:15:02 T/F 00:16:19	<p>- Géminis, si tienes razón y si este mundo no tiene amor, ni justicia y si está bajo el control del más fuerte y el más malvado, me atrevería a decir esto: Creo que deberías ser destruido. <i>(Música incidental fade in)</i> - No tiene ningún caso vivir en un mundo como este. Pero creo que en tanto las personas se amen unas a otras y deseen la paz el mundo nunca será destruido, porque estará lleno de amor y compasión, por eso hemos estado peleando y seguiremos peleando de ahora en adelante, así que es mejor que te des por vencido. - Hasta ahora Seiya y otros Caballeros han luchado para salvarme arriesgando sus propias vidas, Esta vez tengo que aceptar la pelea. Adelante Géminis.</p>	Heroína	i	W	Y ¹	n ¹	p ²	t	X ¹⁹	W			t y X ¹⁹ Doble Asimilación. Al transgredir la orden se da la declaración de guerra
Escena 2 Tk.3 Cd. III Saga de Asgard T/I 00:16:35 T/F 00:17:35	<p>- ¡Seiya, no podemos ser derrotados! <i>(Música incidental fade in)</i> La paz de la humanidad está en peligro y todo dependerá de nosotros, creo en ustedes Caballeros del Zodiaco que libraron mortales batallas en las doce casas y finalmente triunfaron.</p>	Auxiliar	p ²	i	x ³	Y ¹	E ¹	E ⁵					x ³ Hay catástrofes i y x ³ Doble Asimilación. Dentro de la situación inicial se encuentra un daño.
Escena 3 Tk.3 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:24 T/F 00:13:03	<p>- Antes te rechacé y no he cambiado de opinión, tienes que aceptarlo por favor. <i>(Música incidental fade in)</i> - Ya me he preparado para morir, muchas personas inocentes sufren o están muertas, así que no puedo guardar silencio y fingir que no existe. - Cuando el mal se extienda en éste mundo espero que aparezcan los Caballeros, ellos se levantarán y lucharán conmigo para destruir tu sueño. Poseidón, aunque no creas en mis palabras. <i>(Música incidental fade out)</i> - ¿Sacrificarme, dijiste? - Entiendo, si puedo impedir aunque sea por poco tiempo que el mundo sea destruido. Acepto con gusto.</p>	Heroína	i	x ¹	Y ⁴	n ¹	c ¹	H ¹					i y x ¹ Doble Asimilación. Dentro de la situación inicial se encuentra una carencia.

Sakura Card Captors

Personaje: Sakura .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones	
<p>Escena 1 Cap. La amiga de Sakura Cd. 1 Tk.2 T/I 00:08:27 T/F 00:09:17</p>	<p>- ¿Qué clase de carta Clow pondría ese desorden en la escuela? - Pero, ¿por qué? - Pero ya te he dicho que es algo imposible - ¡Ahh! - ¿Qué? Esta noche no esta prohibido ir - ¡Es que, yo no quiero ir en las noches por que es que! No quiero ir de ninguna manera a ese lugar. - Gracias Tomoyo</p>	<p>Héroe</p>	d^2	p^2	n^2	H*								<p>* miedo</p>
<p>Escena 2 Cap. Recuerdos de Sakura y su mamá Cd. 1 Tk. 6 T/I 00:16: 00 T/F 00:18: 30</p>	<p>- ¿Eres tú mamá? - Mamita, ¿de verdad eres tú? ¿qué estás haciendo aquí? - Mamá ¿te sientes sola, quieres que me quede a tu lado para siempre? ¡Ahh! Espera no te vayas mamá - Mamá, espérame mamá espérame, por favor te lo suplico no te vayas mamá - Mamá ¿por qué? ¿Por qué? - No, mi mamá jamás me haría esto, eso jamás ¡Vuelo! - Tú no eres mi mamá, ¿quién eres tú? - ¡Regresa a la forma humilde que mereces, carta Clow!</p>	<p>Héroe</p>	e^1	e^2	c^1	c^3	d^2	$^{\circ}S^{c2}$	c^2	H ⁸	E ¹	E ⁷	<p>c^2 - H⁸ doble asimilación ya que reacciona - escapa E¹ - E⁷ doble asimilación Objeto conquistado - capturado</p>	

<p>Escena 3 Cap. Sakura y el juicio final Cd. 4 Tk. 1 T/I 00:08: 57 T/F 00:09: 13 T/I 00:15: 45 T/F 00:19: 21</p>	<p>- ¡No! No puedo dejar que todos olviden a la persona que tanto quieren - ¡Me olvidarán! - No hay nadie, no hay nadie aquí - ¡Esa persona, esa persona es...! - Es cierto, es él - ¡Jue, es la persona a quién más quiero! - Profesora Misuki - ¡Su cascabel! - ¡Claro! - Sería , muy cruel vivir en un mundo donde nadie sienta algo especial por ese ser querido - Juro que pelearé contigo con toda mi fuerza - No todo esta perdido, ya veras que todo saldrá bien - ¡Libérate! - carta Clow atrapa a esa criatura ¡Viento! - Lo sé Jue siempre le tuviste demasiado cariño al mago Clow ¿verdad? Por eso tú entenderías lo triste que sería olvidar aquel sentimiento tan especial que le tienes a ese ser querido, apenas soy una niña y me falta mucha experiencia para usar magia tan poderosa como la que tenía el mago Clow pero, te prometo que seguiré luchando. - No quiero convertirme en tu dueña, sólo quiero que seamos buenos amigos.</p>	<p>Héroe</p>	<p>X¹⁵</p>	<p>S⁹</p>	<p>W</p>	<p>n²</p>	<p>Z²</p>	<p>*Z¹⁰</p>	<p>H¹</p>	<p>D⁹</p>	<p>E⁵</p>	<p>H⁹</p>	<p>H⁷</p>	<p>V</p>	<p>* Música de fondo en los momentos de acción excepto cuando habla el personaje.</p> <p>H⁹ – V doble asimilación ya que ambos se refieren a la victoria.</p> <p>*Z¹⁰ El medio mágico es rebasado por el portador.</p>
---	--	--------------	-----------------------	----------------------	----------	----------------------	----------------------	------------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------	--

Personaje: Kero .

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones							Observaciones	
<p>Escena 1 Cap. Recuerdos de Sakura y su mamá Cd. 1 Tk.6 T/I 00:14:26 T/F 00:14:43</p>	<p>- Creo que lo mejor será olvidarnos de éste caso. - No sé si se trata de una carta Clow o de un espíritu, pero tiene los poderes suficientes como para haberme lanzado bastante lejos. - Te pedí por favor que me ayudarás a obtener las cartas pero no quiero que un ser desconocido te lastime o te haga llorar.</p>	<p>Héroe</p>	<p>n^2</p>	<p>T</p>	<p>Mot.</p>						
<p>Escena 2 Cap. Sakura visita la mansión de Tomoyo Cd. 1 Tk.11 T/I 00:13:00 T/F 00:13:50</p>	<p>- ¡Ah! ¿Por qué me abandonaron aquí, fui el único que no comió postre? ¿Por qué? - Puedo ver que disfrutaste mucho el comer pastel Sakura - Te observé cuidadosamente desde la ventana de esta habitación - ¡Ah! ¡Yupi, yupi, pastel, pastel! ¡Que rico, pastel! - ¡Delicioso! Pero eso no es todo sentí la presencia de una carta Clow y me sentía muy solo en esta habitación.</p>	<p>Mandatario</p>	<p>i</p>	<p>X^5</p>	<p>Tr⁴</p>	<p>E¹</p>	<p>Y¹</p>				
<p>Escena 3 Cap. Un oso de felpa gigantesco Cd. 4 Tk.6 T/I 00:15:57 T/F 00:16:17</p>	<p>- ¡Sakura! - ¿Se encuentran bien?</p>	<p>Héroe</p>	<p>X^{11}</p>	<p>W</p>	<p>Tr¹</p>	<p>E⁴</p>					

Personaje: Syaoran

Datos	Diálogos	Esferas de Acción	Funciones										Observaciones	
Escena 1 Cap. El ascensor descompuesto Cd. 4 Tk.12 T/I 00:00:00 T/F 00:01:36	- ¡Yo no hice ese oso para ella! - ¿Por qué tengo que pensar en ella? - ¡Demonios! - ¿Qué es lo que me esta pasando? - ¿Por qué siempre tengo que pensar en ella? - ¿De mis verdaderos sentimientos? - ¿Qué quieres decir con eso? - ¡El dueño de mis verdaderos sentimientos!	Héroe	X ¹	Y ¹	EZ ²									Música de fondo.
Escena 2 Cap. La amiga valiosa de Sakura Cd. 4 Tk.15 T/I 00:01:52 T/F 00:03:25	- ¡Oh! ¿De qué hablas? - ¡Oh! mmm - Todavía no, anoche me sentí algo presionado por eso hice el intento en el momento indicado pero, primero necesito hacer algo muy importante. - Se lo prometí antes, Meilin será mi prometida hasta que yo encuentre a otra chica que me guste, por eso... - Precisamente anoche le hable por teléfono, le dije que necesitaba hablar con ella. - Me preguntó si podía ser por teléfono, yo le respondí que era mejor vernos ella entendió y después colgó. - Primero le explicaré todo a Meilin, después le diré todo a ella. - En las vacaciones de invierno pienso regresar a Hong Kong ahí la encontraré.	Héroe		T-	C	i	N ¹	T						i- N ¹ doble asimilación por que la promesa de matrimonio es también la situación inicial
Escena 3 Cap. La aparición del mago Clow Cd. 5 Tk.9 T/I 00:06:52 T/F 00:07:04 T/I 00:07:45 T/F 00:07:57 T/I 00:08:12 T/F 00:08:53	- ¡De acuerdo! - ¡Ráfaga de viento! ¡ven! - ¿Te encuentras bien? - ¡Sakura!	Auxiliar	T	X ⁶	S ⁹	E ⁵	t ¹							*El auxiliar la salva del atentado contra su vida. S ⁹ - E ⁵ - t ¹ Salvación, Eliminación el daño y Transgresión de la prohibición

Capítulo 5. Parafraseando Ideologías

El presente es el capítulo más importante de la investigación, ya que además del desarrollo del análisis ideológico y axionómico, también realizamos la connotación de las anteriores unidades para respaldar los resultados del análisis principal.

Cabe mencionar que al final de éste capítulo se incluyen las tablas que contribuyeron al análisis audiovisual en las cuales se utilizan categorías como:

Denotación en donde se escribe un breve resumen de la escena citada, la categoría *connotación* (Roland Barthes) incluye la subcategoría *ideología* que se basa en cuanto a acciones generales del personaje especificando en cada caso dentro de las escenas seleccionadas es decir, la ideología transmitida por escena relacionada con los demás personajes con quienes interactúa.

Por último la subcategoría *valores* en la cual se enlistan los valores y antivalores (A) emitidos por dichos personajes de acuerdo con los conceptos de Rafael Llanes Tovar (incluidos en el segundo capítulo).

Al igual que en el capítulo anterior agregamos las tablas de análisis como un apartado complementario de la presente sección

5.1 Cartoons

5.1.1 La Liga de la Justicia

Superman

El objetivo primordial de Superman es Defender al indefenso para mantener su orden (el de Superman). Además es un ser ideológico con una sola limitación práctica.

Dicha limitación es su debilidad al mineral conocido como kriptonita, éste fue concebido como la única materia capaz de dañar a Superman.

Superman no sólo representa a Estados Unidos sino que lo eleva a ser el país utópico, todo poderoso con sentido paternalista y compresivo de las diferentes condiciones físicas, psicológicas y sociales de los demás.

Sólo se aprecia un sistema democrático imperialista que trata de aplicar en todos los lugares sociales en los que interviene.

También hay una manifestación de un valor que debería ser universal en el hecho de que sólo deberían importar las acciones que se realizan durante la vida y no en la forma en que se termine con ésta, tan sólo recordemos a los practicantes de Islam, a los samuráis o a los pilotos kamikaze.

No se establece un sistema religioso pero si un sistema conductual de normas sociales. Por lo cual lo consideramos un ídolo de características conductuales.

Sus acciones van determinadas hacia el establecimiento del orden social a través de si mismo en todos los sectores sociales gracias a su superioridad física y mental.

En este caso el sistema está materializado en actores sociales. El único lugar social que representa la ideología es la Atalaya, una nave espacial, la única que se encuentra sobre la tierra. Dentro de esta caricatura aparece una cultura dominante que al igual que la ideología busca establecerse sobre los demás.

Los lugares sociales determinados en esta caricatura no es sólo la tierra (Estados Unidos) sino que de manera específica cualquier lugar donde surja o haya un desorden social. Las relaciones sociales de producción se dan entre los salvadores y los salvados. Aquí encontramos que Superman no es sólo un ídolo, un actor social y una ideología personalizada sino también un lugar social que se inserta en otro, para sobrepasar y dominar al segundo, y así lo hace en varios lugares como una plaga.

El mundo social se ve representado en los 7 personajes de la serie en cuanto a instituciones. El sector económico, la milicia, el sector científico y otros grupos de la misma importancia que se definirán más adelante. Todos ellos contribuyen específicamente al mantenimiento de la ideología.

Superman es el actor social más importante porque determina las acciones de los demás personajes que pueden servirle de ayudantes y/o intermediarios; característica que lo convierte en el líder del grupo. Aunque por otro lado existen otro tipo de actores sociales que son los antagonistas, quienes también se determinan por sus acciones que en este caso se encargan de afectar a la ideología. Son denominados supervillanos, ya que sería raro que Superman detuviera a un ladrón de bolsos o a delincuentes de menor categoría que aquellos que trabajan a gran escala.

En cuanto a *rasgos físicos*, comenzando por su cabeza vemos que es muy cuadrada y antiestética, por tanto podemos decir que su forma de pensar es muy cerrada (no caben más ideas que las suyas) las cuales deben ser aceptadas como totalizadoras.

El torso incluyendo los brazos es muy exagerado, la parte superior es muy ancha y desproporcionada en relación con su cabeza, la cintura es muy delgada, lo que connota una gran fuerza física y muy superior a la de cualquier otro personaje, ya que es el único con esta cualidad.

Sus manos son muy grandes incluso para el torso que tiene, y en comparación con su cabeza tienen un tamaño semejante; lo que nos da a entender que sus acciones (manos) y sus ideas (cabeza) están acopladas en un mismo nivel.

Sus caderas y piernas son muy pequeñas y delgadas que en un ambiente real no serían capaces de soportar ese cuerpo ya que el tamaño de los pies es inferior al de las manos y sus piernas no están desarrolladas como su torso.

Si dividimos a Superman en mitades, en superior (torso, brazos, manos y cabeza) e inferior (caderas piernas y pies), podemos suponer que la parte superior es la que todo el mundo ve y la inferior que se refiere a lo interior en rasgos ocultos.

Ya que decimos que este personaje es la representación personalizada de un país hablando ideológicamente, en este caso Estados Unidos que por un lado se muestra ante los demás como la fuerza más grande del planeta en todos los sectores (político, económico y social); pero dentro de su territorio es débil e incapaz de soportar las exigencias superficiales que al igual que sus pies al soportar el peso de su torso, aunque esta desventaja física (nivel inferior) se compensa con la capacidad de volar.

En los colores del vestuario se observa una mezcla de colores muy contrastante, por un lado el frío, la confiabilidad y sabiduría que representa el azul y por el otro lado la calidez y alegría del amarillo, además de la asertividad, dominio y valor del rojo.

Tres colores perfectamente seleccionados para un personaje que representa toda una ideología y que además es uno de los símbolos más reconocidos a nivel mundial de éste país.

Los *valores* primordiales manejados por Superman son la libertad y la justicia pero una libertad subjetiva, obviamente determinado por cada individuo y justicia entendida como igualdad social.

Superman sólo permite que la libertad sea ejercida mientras se mantenga la justicia; ya que podemos observar que los personajes más libres son los villanos que tratan de cumplir sus aspiraciones, pero Superman (la justicia personificada) llega para limitarlos

Llegamos a la encrucijada de no saber si Superman es un ente justiciero o un ente limitante ya que por un lado busca la libertad con base en sus creencias y de la misma forma en la justicia pero por desgracia no acepta otra concepción que no sea la suya.

En relación a las *tomas* el análisis connota el enaltecimiento del personaje, porque todas las tomas están en contrapicada, los acercamientos están muy cuidados y no son repetitivos

Lo sobresaliente dentro del *decorado* los planos son muy diferentes, en tonalidades más brillante el primero que el segundo.

Batman

Batman es el segundo personaje en importancia en esta caricatura.

Él es un superhéroe dotado de características terrestres normales aunque potencializadas en su grado máximo, a pesar de ser miembro de dicho grupo es un actor social autónomo con todas las ventajas tecnológicas y monetarias.

Sus acciones van dirigidas a completar el orden social que maneja Superman, pero no por eso pierde su identidad.

Su lugar social es la Baticueva, lugar donde tiene su centro de operaciones personal, ya que a pesar de contar con la base espacial (La Atalaya) el necesita cierta independencia. Además de estos, los lugares sociales de interacción, entendidos como los lugares donde combate al mal son en la tierra. Las relaciones de producción se dan entre salvadores y salvados.

¿Y dónde queda Bruno? Es una característica del cartoon que la mayoría de los personajes pierden su identidad humana, Batman es un caso muy particular, ya que su identidad humana es la proveedora de todos los satisfactores de éste grupo y a pesar de esto pocas veces se habla de ella. Convirtiéndolo en un ídolo de atributos intelectuales e independientes. Entonces la persona pasa inadvertida y sólo queda el personaje.

Recordando que con anterioridad se mencionó que estos personajes representan instituciones, aquí se habla de Batman representando al sector científico, que si bien tiene grandes avances por si mismo al ser un ayudante de Superman (ideología personalizada de Estados Unidos), puede decirse entonces que es el sector científico puesto a disposición de Estados Unidos para el mantenimiento y distribución de su ideología, pero sin demeritar su autonomía, ya que él también tiene importantes participaciones de manera separada.

Batman es en comparación con Superman un actor social, quien hablando de jerarquías se encuentran en un mismo nivel, pero estando presente Superman el irá en primer lugar y Batman al igual que los demás será o servirá de intermediario o ayudante para el cumplimiento del deber, pero de manera particular dentro de situaciones que sólo involucren a la tierra. Sus acciones van en función de las normas y valores compartidos entre ellos (Batman y Superman).

La cabeza de Batman no es totalmente cuadrada y que en cotejo con su manera de actuar nos lleva a deducir que es un ser que toma en cuenta el pensar de los demás, si embargo, le da al suyo una mayor importancia.

Es un personaje fornido, ya que su torso incluyendo los brazos demuestran su fortaleza, su cabeza es de un tamaño regular en comparación con su cuerpo, su cintura es estrecha, sus manos van acorde al tamaño de su cabeza lo cual quiere decir que los pensamientos están en sincronía con las acciones.

En comparación con Superman sus piernas y caderas son proporcionales, es un actor social balanceado físicamente, es decir el sector científico al que representa tiene un muy buen funcionamiento.

Su vestuario es similar al de Superman, quizá este sea otro factor que confirme la conjetura de que ambos pertenecen a una alta jerarquía; en su capucha sobresalen dos picos en forma de orejas de murciélago pero también nos revela que es un personaje que escucha o puesto de otro modo, es un personaje que se concentra más en obtener información que en divulgarla.

Es un ser humano ya que manifiesta sentimientos los cuales se ven reflejados en sus cavidades oculares, las que cambian de acuerdo a su estado de ánimo. Esta característica no la tiene Superman a pesar de ser un personaje aparentemente humano.

Los colores predominantes de su vestuario son el negro que aunado al hecho de que es un personaje carente de rasgos negativos, encontramos en él serenidad, autoridad y elegancia, características muy marcadas, ya que piensa siempre antes de actuar, lo que le brinda la capacidad de imponer cierta superioridad sobre los demás e inclusive establecerse al mismo nivel que Superman a pesar de no tener más superpoderes que sus dispositivos.

La capa de Batman da vuelta a todo su cuerpo al igual que las alas de un murciélago que lo envuelven, esto le otorga amorfidad y misterio, que nos señala que no todo será descubierto en él.

El gris de su leotardo le proporciona dos atributos, el primero es que deja a los otros colores las características propias, señala que su presencia no modifica a los restantes tonos, y la segunda nos habla sobre un desconsuelo; haciendo un poco de historia, el personaje pierde a sus padres desde muy pequeño por un asalto en el cual los matan a ambos, esta pérdida es lo que crea al hombre murciélago; siguiendo el mismo asunto pasemos al cinturón que es de color amarillo, que connota alegría, en esta parte del vestuario es donde Batman guarda todos sus artefactos que le ayudan a combatir el mal, su razón de ser superhéroe y lo único que le da satisfacción.

La manifestación de los *valores* de éste personaje cumple una función pedagógica ya que demuestra la capacidad de una mente ágil y brillante unido al trabajo es capaz de muchas cosas, como vencer a seis supervillanos sin pelear y poder resolver cualquier misterio. Su capacidad intelectual no es rebasada, sólo en cuestiones físicas es en donde ocasionalmente necesita ayuda.

Las *tomas* predominantemente son abiertas, de cuerpo completo, pero sin maximizar al personaje, al igual que en Superman los *escenarios* son completamente realizables y las tonalidades que se usan con el son en colores oscuros y brillantes en primer plano, y en el segundo son algo opacos.

Linterna Verde

El objetivo primordial de éste personaje al igual que los dos anteriores es ayudar al desvalido, pero aceptando las consecuencias que sus acciones puedan tener. Este es entonces el tercer personaje en orden de importancia dentro del cartoon La Liga de la Justicia.

Es un superhéroe con características terrestres dotado de un objeto mágico (anillo) con el que contribuye a buscar el bien pero, su fuerza física también es notoria dentro de los combates, sabe trabajar en equipo y su fortaleza le permite actuar por sí sólo.

Tiene una personalidad muy singular, ya que a pesar de mostrarse rudo, sobrio y frío de emociones en sus acciones puede haber sacrificio, solidaridad y paternalismo.

En cuanto a los sistemas que rigen en éste contexto no hay presencia alguna de sistema religioso, pero si un sistema de normas conductuales que pudiesen ser marciales que se rigen en su mayoría por el protagonista de la serie (Superman). Estas acciones además de ser dirigidas a difundir el bienestar también van dirigidas a la protección de sus compañeros.

Los lugares sociales ubicados nos indican que no sólo combate el mal en el planeta tierra, sino en todo el universo. Las relaciones sociales de producción se dan nuevamente entre los salvadores y salvados.

Linterna verde es un humano llamado Jhon Stuart dotado de un anillo que le confiere superpoderes y sin embrago no deja de ser un actor social relevante en la historia pero sin llegar a ser ídolo. Sus acciones están limitadas por la energía de su anillo y van de acuerdo con la ideología predominante.

Hablando de que estos personajes representan las instituciones que hay en Estados Unidos podemos exponer entonces que Linterna Verde es el sector militar, el cual al estar al servicio de Superman para ayudarlo y muy rara vez también lo protege.

Cabe resaltar que es el único personaje de color (afroamericano) posiblemente para mostrar lo abierta que puede ser la mentalidad al admitir a personas diferentes, aunque hay que recordar que es un país conformado por diversas culturas y sin una propia identidad o mejor dicho es una identidad conformada por la unión de muchas; o podría ser por la fortaleza que tienen las personas de color frente a otras razas y esto nos hablaría de una gran fortaleza marcial.

El *físico* de éste personaje no es nada extraordinario pero si sobresaliente del resto, muestra un cuerpo ejercitado y bien proporcionado.

En el color de su atuendo predomina el negro rodeado por una luz verde, el primero nos indica la autoridad y el segundo al honor, lo cual nos remite nuevamente a la milicia, su cabello es demasiado corto similar al de cualquier soldado. El color negro nos habla también de serenidad y frialdad; y en este personaje está muy presente, ya que jamás se deja llevar por sus sentimientos al cumplir con su deber.

Sus pupilas se tornan verdes cuando su anillo tiene energía, nos indica que el poder del anillo llega hasta su interior y por tanto es un poder que domina.

Los *valores* que en todas las escenas demuestra Linterna Verde son el control de los sentimientos unido a un muy alto sentido de responsabilidad, sin importarle nada más, inclusive está dispuesto a dar su vida si se justifica, es importante señalar que esto jamás sucede; para confirmar esto nos podemos remitir a la tercer escena seleccionada en la cual se le acabó la energía a su anillo y prefiere que rescaten a un soldado y él se queda en el frente completamente solo y con tres tanques gigantes que lo persiguen.

No es un personaje divertido pero las *tomas* resaltan su sarcasmo. En este personaje hay *tomas* cerradas a diferencia del anterior; los *escenarios* al igual que los anteriores son completamente realizables.

La función pedagógica que cumple Linterna Verde es el cumplimiento del deber llevado con responsabilidad.

Mujer Maravilla

La Mujer Maravilla es el cuarto personaje en este dibujo animado. Es una heroína de un grupo mítico de mujeres muy fuertes (amazonas), sus superpoderes son la capacidad de volar y superfuerza.

Aquí podemos encontrar un sistema religioso de tipo matriarcal en el sentido de necesitar ayuda divina para cumplir sus objetivos, por ejemplo, pide ayuda a la diosa Era que de acuerdo con la mitología griega es la reina de los cielos, la encargada de presidir los matrimonios, además de haber sido una matrona, y que irónicamente en este grupo de amazonas representado en este cartoon son un grupo de mujeres independientes en el cual no existe ningún hombre por lo tanto no hay matrimonios ni una forma de preservar la especie.

Para esta actriz social hay un sistema monárquico matriarcal en el cual ella es la princesa y a la vez un sistema social de tipo familiar.

Los tres sistemas (religioso, monárquico y familiar) definen la conducta de Diana, en primera instancia el ser la princesa y por lo tanto tener la capacidad y el deber de proteger al débil la motiva a integrarse a éste grupo de superhéroes y aquí mismo se refleja el sistema social familiar. El sistema religioso se manifiesta cada vez que sus capacidades físicas son insuficientes.

Los lugares sociales en donde interactúa este personaje son principalmente tres: La tierra de las Amazonas, un lugar con rasgos griegos muy marcados, La Atalaya de la cual ya se ha hecho referencia con anterioridad y la tierra como lugar de confrontaciones.

Sus acciones van encaminadas a respaldar a los demás siempre y cuando no se vea involucrada directamente, al referirnos al respaldo hablamos de una actuación a nivel secundario. Las relaciones sociales de producción se dan entre salvadores y salvados.

Ella es entonces la representación del sector femenino menos comprometido en un nivel personal y emotivo, entendiendo el nivel emotivo como manifestación de sentimientos y el personal como las acciones de los demás no intervienen de manera definitiva con las suyas (familia, trabajo, etc.)

Es una mujer que representa el ideal femenino, es inteligente, siempre bella y sobre todo independiente. Además de ser el único toque femenino de la serie.

Diana o la Mujer Maravilla es un personaje muy peculiar, ya que encontramos dos impresiones con respecto a su *físico*.

El primero nos dice que es una mujer trigueña de larga cabellera ondulada de color negro con el volumen y el peinado adecuados.

Es un personaje a quien sus atributos físicos sobrepasan sus acciones, usa una tiara dorada con una estrella roja en el centro lo que nos indica que este personaje es materialista por llevar oro en la cabeza no sólo como representación de su linaje y el rojo de la estrella nos confirma el dominio.

Sus hombros están descubiertos y su blusa tiene como símbolo la abstracción de dos W doradas que resaltan sus senos, pero sus hombros son anchos en relación a su cintura tan estrecha. Esto nos indica que su fortaleza está en ser mujer, pero si tomamos en cuenta la figura de esta abstracción, son dos triángulos con un ángulo hacia abajo; remontándonos a los símbolos astronómicos, del dios planeta Marte y la diosa planeta Venus, encontramos que \wedge es el símbolo original para lo masculino y \vee es el símbolo opuesto que representa lo femenino y por ser parecido a la forma del vientre también expresa fertilidad.

Si combinamos el rojo de su blusa con el dorado que tiene de decorado y considerando que lo tiene en el pecho, donde está el corazón y se tiene la concepción de que el amor se lleva en el corazón, es una mujer materialista que cree que el amor y el dinero deben ir unidos.

Usa cinturón ancho de color dorado, parece más una faja, también viste una pantaleta azul con estrellas blancas, sus caderas son muy pronunciadas, lo cual nos refiere a la fertilidad de esta mujer y a su vez nos habla de maternidad.

Diana usa aretes con forma de estrella y brazaletes plateados, usa botas rojas con vivos en color blanco, lo relevante de las últimas es que tienen tacón, todo esto es sólo parte del conjunto, para mantener su imagen.

También posee un objeto mágico que es un lazo de color dorado que le sirve para lazar lo que quiera ya que se hace tan grande como ella lo desee, además de que es irrompible; nuevamente el dorado como símbolo material.

La segunda impresión la sacamos basándonos en la historia del personaje; todo el dorado que viste se refiere a sus virtudes religiosas, debido a que dentro de este cartoon es el único personaje que posee un sistema religioso.

Su blusa de color rojo nos habla de amor y el dorado de sus virtudes religiosas, para reafirmar sus creencias.

Al llegar a la cintura vemos que su cinturón significa poder y su pantaleta con estrellas simboliza a la bandera de su país nos refieren a un nexo entre ambos (poder y Estados Unidos).

Sus piernas al igual que sus brazos connotan fuerza, sus botas largas de color rojo con vivos plateados son una reiteración de su símbolo patrio.

Es el único personaje que a pesar de tener un nombre de superheroína conserva su nombre de pila (Diana); tal vez por cuestiones semánticas, ya que sería injusto comparar Batman con Mujer Maravilla, tal vez sea posible con Superman, pero considerando que es el personaje principal también sería indebido.

Ubicándonos en el contexto del que surgió el personaje, en el grupo de las Amazonas, mujeres míticas de gran fuerza y autosuficiencia; su tierra, un lugar con gran influencia griega, su nombre: Diana, el nombre latino de la diosa Artemisa, hija de Zeus y hermana gemela de Apolo, en la tierra era la diosa de los bosques y la caza, en el cielo la diosa de la Luna, siempre representada con los pies desnudos y con traje de caza, con una aljaba y una luna en la frente, ella cambió la luna por una estrella y la aljaba por un lazo, sus pies desnudos por botas altas y su traje de caza por ese atuendo tan llamativo que viste en el mundo de los hombres.

A pesar de ambas precisiones conservamos la idea aparente del ideal femenino, ya que además de ser una heroína conserva su femineidad completamente, perfecta compostura, además de sus otros atributos físicos.

En cuanto a los colores que porta son muy parecidos a los que tiene Superman lo cual aparentemente significa la igualdad entre ambos personajes y por ende entre ambos sexos, aunque en ella se agrega el sentido de la sabiduría y de fe connotado por el dorado de su vestimenta.

Los *valores* más marcados son en relación con su familia como hija y como madre; este se manifiesta al dejar su vida para cuidar el mundo.

Las *tomas* son predominantemente medium y full que enseñan su físico, pero sólo para mostrar su belleza sin ser vulgares ni sugestivos.

Los *escenarios*, al igual que con los personajes anteriores son totalmente realizables, se mantiene la diferencia entre el primero y segundo plano en tonalidades mates y brillantes.

Flash

Tiene como objetivo salvar al indefenso pero, sin contemplaciones o dicho de otro modo a costa de lo que sea, aunque fracase en el intento.

No se aprecia ningún sistema religioso en las escenas de éste superhéroe. Por otro lado si existe la presencia de un sistema social en el que Flash obedece las órdenes de otros aunque también es un personaje impulsivo.

Sus acciones van de acuerdo al sistema social y muchas de ellas son demasiado impetuosas por lo que necesita de sus compañeros para salir de apuros. Es un ídolo de características sociales (divertido y sociable). Dentro de la organización social es el quinto personaje en relevancia, los lugares sociales en los que se desarrolla no son sólo la tierra, este es otro personaje de los varios que tienen actividad en el universo.

Las relaciones sociales de producción se dan entre ayudantes, salvadores y salvados. Recordando que hemos mencionado que cada uno de éstos personajes representa a un sector de su país, entonces Flash es la parte alegre del cartoon; encarna al sector juvenil, acelerado, inmaduro y a la vez capaz, pero cegado por la soberbia y ansias de vivir, divertido o al menos hace todo por sonreír y hacer reír en todo momento, es muy expresivo e irreverente, quizá el niño que todos llevamos dentro y siempre obedece a alguien y cumple sus deberes.

Es un actor social de poca relevancia, ocupa un plano secundario, sirve de ayuda; el resolver los problemas no es su función primaria, a veces forma la parte graciosa del cartoon e interactúa de forma complementaria con personajes como J'onn J'onzz y de manera particular es el alter ego de Linterna Verde.

A grandes rasgos su *físico* es equitativo; su cabeza es de tamaño regular en comparación con su cuerpo, su torso, caderas y piernas son totalmente proporcionales, es un superhéroe de características físicas comunes, con esto nos referimos a que su cuerpo es como el de cualquier persona, sólo que cuenta con el poder de la supervelocidad.

La mayoría de su traje es rojo, lo cual aunado a su personalidad nos dice que es para resaltar su entusiasmo, lleva algunos detalles blancos, lo que representaría su inexperiencia. El dorado de sus botas habla del valor que tienen sus pies ya que es allí donde se encuentra su valía de superhéroe. Las líneas que tiene su traje en forma de rayo no sólo respaldan el nombre, sino su carácter no lineal y no tan rígido.

A diferencia de los personajes anteriores su cabeza es más redonda y alargada, a menos que la ocasión lo amerite siempre está sonriendo, su torso está bien balanceado en comparación al resto de su cuerpo, al igual que los brazos, tiene la característica que al estar con otro miembro masculino del grupo luce delgado a excepción de sus pies que son más grandes casi tanto como su cabeza, lo que nos remite a su habilidad, su cabeza por falta de exactitud nos hace pensar en una aceptación de ideas de todo tipo, es decir, una mayor flexibilidad.

Los *valores* más sobresalientes de éste personaje son; autoestima, confianza y servicio, aunque este es el superhéroe con mayor manifestación de antivalores y la mayoría de ellos son por su exagerada autoestima, ya que confía tanto en él que no ve las consecuencias.

Tiene una gran expresión de antivalores pero no por eso lo consideramos villano, sino un falso héroe muy particular, ya que se encuentra dentro del “equipo de los buenos”, si bien su intención siempre es la mejor, sus acciones dejan mucho que desear, por su individualismo, la superficialidad y de ahí se derivan la temeridad y ligereza propia de un adolescente.

Las *tomas* van de acuerdo a la acción del personaje y debido a su actividad llega a haber música de fondo; en su mayoría son tomas abiertas, al menos de cuerpo completo para apreciar su destreza.

Los *escenarios* son completamente realizables, se mantiene la diferencia entre el primero y segundo plano en tonalidades mates y brillantes.

Chica Halcón

Su objetivo es ser intermediaria para el restablecimiento del orden o la verdad sin importar que se use la violencia, por este rasgo es un actor social con limitaciones de carácter.

No hay sistema religioso, pero si un sistema social en el que ella es miembro y obedece a los niveles superiores, busca su autonomía, pero trabaja bien en equipo y protege a sus compañeros.

Sus acciones van dirigidas hacia el apoyo a otros personajes para el restablecimiento del orden, aprovechando su superioridad física. Las relaciones de producción son entre superhéroes y malhechores.

Es un personaje que no llega a ser ídolo, su vestimenta no es tan cuidada, sólo es una superheroína con la capacidad de volar y dotada de una gran fuerza.

Los lugares sociales en los que interactúa este personaje dependen de la historia y la inmersión de ella en el problema.

Ella es uno de los dos personajes con *características físicas* completamente anormales en un ser humano, lo más significativo son sus alas de color gris, que nos reiteran su nombre de Chica Halcón y también parte de su carácter, esa libertad para hacer lo que quiere y cree correcto. En la cara lleva un antifaz negro con café que simula la cabeza de un halcón; su cabello es de color anaranjado.

En cuanto a su cuerpo es muy parecido al de Diana en proporciones, pero todo su vestuario está muy desatinado en formas y tonos. Usa una blusa **strapless** color amarillo claro con mallones verdes, pantaleta roja y cinturón verde, acompañada de botas cortas color rojo. El verde nos remite a su independencia, el rojo a su rudeza y agresividad; el anaranjado de su cabello a su inestabilidad y su impulsividad; el antifaz con grandes orejas nos dice que es un personaje dispuesto a escuchar.

Usa un objeto mágico para luchar, es una maza con pico que da descargas eléctricas, un arma muy ruda para una mujer tan fina corporalmente, esto nos confirma su carácter rudo.

Los *valores* que más transmite son la responsabilidad y amor, el primero lo hace al ceder en algunas temas en los que cree y en el amor llega a tener formas muy sutiles de demostrarlo y es ahí donde demuestra su control de sentimientos.

Las *tomas* son abiertas para mostrar su fortaleza y su capacidad de volar. El *decorado* es absolutamente realizable, sólo se establece una diferencia entre el primero y segundo plano en tonalidades mates y brillantes.

J'onn J'onzz

El objetivo de este personaje es complementar las acciones de los demás en un tercer plano.

Sus acciones van encaminadas al cumplimiento de órdenes de los personajes sobresalientes. Este personaje por sus características físicas no necesita crearse una identidad.

Es un personaje que interactúa en cualquier lugar social; debido a su ambigüedad no se puede determinar ningún sistema religioso ni conductual.

Las relaciones sociales de producción se dan entre héroes, auxiliares y villanos. J'onn J'onzz es un actor social que no llega a ser un ídolo y también tiene limitaciones emotivas.

Este personaje entonces personifica a las minorías sin representación y a pesar de esto interactúa mayoritariamente con Superman.

Es el superhéroe de menor importancia en el cartoon, es un marciano de color verde, esta puede ser otra prueba del pensamiento abierto que aparenta tener un país al admitir a cualquier persona que trate de hacer el bien.

Es un marciano con *rasgos* humanoides de ojos anaranjados; el verde de su cuerpo está ligado a la idea que se creó desde hace tiempo de que si existieran marcianos serían verdes, por otro lado el anaranjado de sus ojos con el delineado negro representa su inestabilidad por la muerte de su familia.

Viste una capa azul, lo cual unido a su personalidad puede significar lealtad y confianza, además de serenidad, esta capa es negra en el interior, lo cual nos lleva nuevamente a la idea de tristeza y el luto que vive, sentimiento que no habla con cualquiera y no es sólo ese sentimiento, sino cualquier tipo de emoción; es el personaje más inexpresivo. Su capa está sujeta por unos tirantes cruzados al frente en color rojo y con vivos amarillos, el rojo representa el amor por su familia ya que los tirantes sostienen la capa, simboliza la unión de estos sentimientos.

El color primordial es el azul que nos demuestra la confiabilidad que se le puede depositar en cualquier tarea.

Es un actor social de gran estatura, su cuerpo está trabajado, ya que sus brazos y piernas están marcados pero no es de torso ancho, sus habilidades son las de desaparecer y aparecer en cualquier otro lado y transformarse en cualquier persona.

Los *valores* predominantes son la familia, confianza y conocimiento, aunque es manipulable con los sentimientos.

Las *tomas* son de cuerpo completo, no se resalta nada en él y tiene participación tanto en la tierra como fuera de ésta.

Los *escenarios*, son totalmente realizables, hay una diferencia muy marcada entre el plano principal y el secundario con la aplicación de tonalidades brillantes y mates respectivamente.

5. 1. 2 Las Chicas Superpoderosas

Bombón

Es el personaje más importante en este cartoon, ella es una pequeña superheroína dotada de características terrestres normales potenciadas en su grado máximo aunque además posee poderes ultrahumanos como el aliento de hielo para este caso específico. Estos personajes aunque aparentemente son unas niñas son el resultado de un experimento científico con la capacidad de volar, con una fuerza inmensa y gran velocidad.

Su objetivo es mantener a salvo a la ciudad de Saltadilla en donde vive acompañada de "el Profesor " (su creador) y sus hermanas, lo que nos permite distinguir un sistema social de tipo familiar en donde ella por sus cualidades mentales ocupa un lugar importante, se percibe además otros sistemas sociales como son el de tipo educativo representado por la señorita Kim (profesora) y sus compañeros, el otro sistema social se distingue por la existencia de un cuerpo policíaco y la presencia del alcalde, este pudiese ser democrático.

En este cartoon en específico no se manifiesta ni materializa ningún sistema de tipo religioso, así que sólo los sistemas mencionados en párrafos anteriores son los que determinan e interfieren en las decisiones de las chicas superpoderosas.

La manifestación del sistema social familiar es el que determina en mayor medida las acciones de Bombón; esto se comprueba en la primera escena en donde "el Profesor" le pide no poner celos a sus hermanas con su nuevo poder, ella al haber desobedecido se siente culpable y desea reparar el daño.

Las relaciones sociales de producción se dan entre hermanas, profesor, compañeros, villanos, alcalde, etcétera.

El sistema social familiar se materializa, ya que se puede apreciar su casa, el sistema social escolar se denota en la escuela pero, el sistema democrático se representa por el alcalde y el cuerpo policiaco. La caricatura de las chicas Superpoderosas se desarrolla en un único lugar social denominado “La Ciudad de Saltadilla”

En nuestra opinión estas pequeñas heroínas representan tres tipos clásicos de mujer, refiriéndonos específicamente al seño femenino no importando la edad, pero aclarando que tienen actitudes similares a cualquier niña o adolescente. Ella en específico simboliza a la mujer serena, inteligente, fuerte, con la sensatez para la toma de decisiones y protectora no sólo de la ciudad sino también de sus hermanas y de su papá “el Profesor”.

A pesar de que no se establecen las edades de los personajes, Bombón actúa como la hermana mayor, la más decidida, inteligente y con más conocimientos que las otras, tiene un carácter equilibrado y reflexivo, toma el rol de líder y estrategia, siempre sabe qué hacer y cómo hacerlo. Sus acciones en su mayoría corrigen o reparan errores de sus hermanas y tiene que ver más con la capacidad intelectual que con la fuerza física.

Los *rasgos físicos* van de acuerdo a una niña de escasos cuatro años, peinada con una cola de caballo y un clásico moño que adorna su cabeza.

Algunos *signos icónicos específicos* son sus ojos grandes y redondos de color rosa, sus manos no tienen dedos marcados, esto es sólo una convención específica de estas tres niñas, que sirven para distinguirlas, y resaltar que sus cualidades no son las de una niña normal y no una limitante, ya que a pesar de esta falta son capaces de tomar objetos como si tuvieran dedos. Su boca es muy pequeña, no tiene nariz, su cabello es largo y tiene un color entre anaranjado y café.

Usa un *vestido* rosa sin mangas con línea negra ancha que simula un cinturón sin hebilla, mallas blancas y zapato escolar negro lo que aunado a su persona nos define una persona inteligente por el tamaño de su cabeza, reservada de acuerdo al tamaño de su boca y por los colores que la distinguen es gentil, accesible, autoritaria, inocente y alegre. Aunque tiene pequeños toques en color rojo nos refleja su asertividad, dominio y valor. El color rosa para este caso en particular es un poco contradictorio si se decide relacionar con la ternura, ya que ella no lo es.

Es una niña inteligente, disciplinada, honesta que confía en sí misma y acepta la consecuencia de sus actos.

Las *tomas* son comparables a las de Superman, debido a que son abiertas en su mayoría pero se van cerrando para resaltar la importancia de sus diálogos. Los matices son brillantes en su mayoría para todos los planos utilizados en ésta caricatura.

Los *escenarios* pueden considerarse reales ya que se trata de una pequeña ciudad con grandes edificios y pequeñas casas. Existe música incidental en los momentos de acción, es decir en una persecución o una pelea.

Burbuja

Esta infanta ocupa entonces el segundo lugar en el cartoon, ella al igual que su hermana bombón es una mini-heroína con habilidades terrestres normales pero potencializadas en un grado máximo aunque una de sus capacidades específicas es el poder de comunicarse con los animales.

Su objetivo primordial es salvaguardar la ciudad de Saltadilla, en donde habita junto con sus hermanas y el profesor que como se mencionó con anterioridad, se distingue un sistema social familiar donde ella ocupa un segundo lugar debido a sus debilidades emocionales.

Los sistemas mencionados son los únicos ubicados en este cartoon. Sólo que en las escenas seleccionadas para este personaje se encuentra materializado en sistema social familiar ya que la mayoría de estas se desarrollan en su casa.

Los sistemas localizados en la caricatura son los que definen y limitan las acciones de estas pequeñas superheroínas, pero en un grado mayor al sistema social familiar, se comprueba en la primera escena en donde se habla de reglas impuestas por “el Profesor”, las cuales Burbuja termina desobedeciendo.

Burbuja es entonces un ídolo pero por sus capacidades y acciones de mantener a salvo a los animales particularmente aunque es debilitada debido a su sentimentalismo negativo. Las relaciones sociales de producción son entre heroínas, profesor, villanos, alcalde y animales.

Ella representa otro tipo clásico de mujer, una mujer tierna, completamente sentimental, que cuida su ambiente pero no por esto deja de ser fuerte y responsable de sus actos además de estar al pendiente de sus hermanas y su papá.

Sus acciones debido a su sentimentalismo negativo y emotividad se ven opacadas por las de sus hermanas quienes buscan el protagonismo. A pesar de que no se establece su edad ella actúa como la hermana menor, la menos fuerte y obediente de las decisiones de las hermanas mayores.

Físicamente es igual su hermana aunque ella tiene un peinado de dos colitas sin adornos en el cabello.

Los *signo icónicos específicos* son ojos grandes y redondos en color azul, sus manos no tiene dedos, su boca es pequeña, no tiene nariz y su cabello es corto y rubio. Los vestidos de estas chicas son iguales en diseño sólo que cambia el color y el de Burbuja es de color azul.

El color azul que la caracteriza nos define a una persona reservada, ordenada y serena en la cual se puede confiar. El amarillo de su cabello refleja a una niña alegre.

Es una niña sumamente tierna quien expresa sus emociones cuando lo desea, lo que nos habla de sus debilidades, confía en sus hermanas aunque ellas demeritan su trabajo.

Muestra los mismo *valores* que maneja un niño, amor a la familia, obediencia disfrazada de comprensión acompañada de conveniencia que no se da en el sentido material sino en un nivel mental y que tiene mucho que ver con la comprensión.

Las *tomas* para ella están equilibradas ya que pueden ser cerradas para mostrar sus sentimientos y abiertas para enseñar sus buenas acciones. Los matices son brillantes en todos los planos utilizados en este cartoon.

Los *escenarios* son muy reales ya que la historia se desarrolla en una pequeña ciudad y en su casa con decorados sumamente sencillos. Dentro de la caricatura hay música incidental en las persecuciones y las peleas.

Bellota

Ella es la tercer mini-heroína, en esta caricatura y al igual que sus hermanas tiene sus capacidades terrestres normales, pero potencializadas en un grado máximo ya que cada una de ellas posee un poder especial, ella tiene mirada láser.

Asimismo tiene el objetivo de mantener a salvo a la ciudad de Saltadilla en donde vive y crece junto a sus hermanas e inventor también observamos los sistemas sociales ya mencionados (familiar y educativo) los cuales definen y limitan sus acciones. En cuanto al sistema familiar podemos decir que ocupa un lugar intermedio, ya que por un lado discrimina las opiniones de la hermana menor y reta a la mayor en autoridad.

Ella por su temperamento y fuerza pelea el protagonismo con Bombón aunque su personalidad la hace ser vencida. Para este personaje en particular se materializa el sistema social educativo, debido a que la mayoría de las escenas seleccionadas se desarrolla en la escuela (jardín de niños) y sus acciones están limitadas por su profesora y por sus hermanas, quienes al estar en peligro obligan a Bellota a cambiar sus acciones. Las relaciones sociales de producción se dan entre hermanas, profesora y compañeros.

El tipo clásico de mujer que ella representa es totalmente apuesto a Bombón, ya que ella tiene un carácter explosivo, es decir, en lugar de mostrarse débil manifiesta su ira, consigue lo que quiere además de ser protectora es la parte menos femenina del cartoon por su rudeza emotiva y física; lo que nos lleva a deducir que la mujer es protectora por naturaleza.

Sus acciones debido a su temperamento limitan su protagonismo dentro de la caricatura además de mostrarla soberbia, ya que necesita de sus hermanas para reflexionar y seguir con los ideales de las chicas superpoderosas.

Demuestra defectos debido a su carácter, los más recurrentes son el desprecio y la terquedad aunque también hay valores, principalmente responsabilidad y reflexión, sin embargo, sólo llegan después de una derrota.

Su *fisonomía* es similar a sus hermanas sólo que en ella su cabello es muy corto, no tiene un peinado y es color negro y un tanto alborotado, quizá esto connote su explosividad. Sus ojos son redondos, grandes y color verde, igual a su vestido.

El color verde nos define a un individuo cortés, equilibrado, tenaz, autoritario e independiente y por el negro de su cabello autoridad lo que unido a su personalidad es un tanto contradictorio, ya que ella no se muestra equilibrada ni serena, sino por el contrario, es temperamental y explosiva. Siempre busca el protagonismo aunque es traicionada por su carácter.

Las *tomas* para Bellota son equilibradas ya que pueden ser cerradas para mostrar sus emociones y abiertas para enseñar su fuerza física. Los planos utilizados tienen los mismos matices brillantes. Los *escenarios* son reales debido al lugar en donde sucede la historia.

5. 2 Animes

5. 2. 1 Los Caballeros del Zodiaco

Seiya

El objetivo primordial de Seiya es cumplir su deber (mantener a salvo a Saori y con ello salvar la Tierra).

Se manifiesta un sistema religioso monoteísta (adoración de un solo Dios pero con existencia de otros). La posesión de su armadura lo coloca en un nivel mayor al de un ser humano, ubicándolo como Caballero y dentro de éste grupo se desarrolla otro sistema de tipo jerárquico en el cual el grado máximo es el oro seguido por la plata y el bronce.

Sus acciones son regidas por dichos sistemas pero dirigidas hacia la prevención de catástrofes. Es un ídolo de rasgos emotivos, con esto nos referimos a que sus sentimientos se involucran en el cumplimiento de su deber y contribuyen a su realización.

Es también un actor social el cual al principio de sus enfrentamientos tiene menor habilidad y fuerza, pero conforme se desarrolla el encuentro también lo hace el personaje. Seiya o el Caballero Pegaso es el actor social de mayor importancia en el anime debido a la cercanía con Saori la reencarnación de Atena la diosa que los guía.

Los lugares sociales son exclusivos de seres privilegiados, en su mayoría son los dominios de dioses adversarios en donde los Caballeros deben luchar. Dichos lugares son representaciones de territorios mitológicos y algunos modificados a conveniencia de la historia.

Los sistemas religiosos no sólo están inmersos en el lugar donde se practica dicha ideología sino que forman parte fundamental ya que hacen que la historia funcione. En ésta caricatura podemos observar que el mundo social se transforma en estos lugares, en estos tiempos específicos debido a la relevancia de las acciones, personaje y lugar; es decir que la ideología no sólo se crea sino que modifica a otra u otras.

Estos personajes conforman un grupo multiétnico basándonos en las características físicas de éstos ya que el color de su cabello y el de su piel son muy variados y contrastantes entre si.

Observamos que los personajes realizan ritos y lo que denominaremos como conjuros. Los ritos los veremos cada vez que el personaje realiza un ataque; hay una serie de movimientos que debe realizar además del conjuro que la mayoría de las veces sólo es el grito del nombre de su ataque.

Seiya tiene el cabello café y voluminoso, ojos negros, su cuerpo está bien proporcionado, sus *rasgos físicos* pueden ser reales, sus ojos son muy grandes éste es uno de sus rasgos físicos más distintivo.

La *ropa* que usa bajo su armadura es roja, el personaje resalta muchas cualidades de éste color ya que tiene valor, es apasionado en lo que hace y asertivo.

Encontramos que éste personaje posee tres armaduras diferentes, la primera de ellas es la de Pegaso la primera versión en blanco lo que indica pureza de sus ideas y las dos posteriores son sus objetos mágicos los cuales sólo ofrecen protección a su portador.

Ésta armadura es destruida cuando el personaje sobre pasa su propia fuerza; esto nos refleja el trabajo que realiza para lograr sus objetivos.

La segunda armadura surgió a raíz de las reparaciones hechas a la primera, es más chica en proporciones y con rasgos femeninos principalmente en la cabeza; conserva los mismos colores y por tanto las mismas cualidades.

Esto significa que la primera armadura ya no le era suficiente ya que ha alcanzado otro nivel y entonces ésta segunda armadura representa dicha evolución y lo mismo sucede con la siguiente armadura.

La tercera armadura es la del Caballero dorado de Sagitario éste Caballero dio su vida para salvar a la diosa Atena cuando era un bebé esto nos da a entender que no sólo hubo un mayor crecimiento sino que también se manifiesta una aceptación en cuanto al deber de proteger a la diosa Atena. El dorado simboliza el grado máximo que puede obtener un Caballero.

Una característica muy particular de los animes es que la historia del personaje, los sentimientos, las acciones están completamente ligadas entre si y éste no es la excepción.

Seiya tiene un alto sentido de responsabilidad respaldado por la amistad y fuerza de voluntad pero, su fidelidad es aún mayor, al primero y el tercero de estos valores están manifestados en todas las situaciones en las que se encuentra en desventaja ya que no le importan pues él está decidido a cumplir aún a costa de su vida, su amistad con los demás Caballeros le otorga fuerza para continuar su lucha ya que este amor está lleno de sacrificio y compromiso, la fidelidad hacia su diosa es un amor que complementa al anterior.

Queremos resaltar la segunda escena seleccionada para éste personaje en la cual ya no tiene fuerza para caminar, oír, ver o incluso hablar, en la cual se manifiesta la gran confianza que tiene en sus amigos, tan es así que logra comunicarse telepáticamente con ellos y cumple su misión.

En el *decorado* se explotan muchas ventajas que ofrece el dibujo al ser más fácilmente realizable ya que podemos encontrar ruinas griegas de tipo helénico, también hay paisajes helados y lugares irreales como templos bajo el mar. Existe el primero y segundo plano pero no cambia el matiz de ambos.

Las *tomas* para este personaje son cerradas que llegan al close up y en algunos casos tomas detalle en momentos cruciales de la historia.

Otras cualidades del dibujo explotadas en este anime son los fondos los cuales cambian en determinados momentos o incluso ubicando al personaje en escenarios irreales por breves lapsos, hacen uso del cuadro para hacer interactuar a personajes que se encuentran en una sola toma o que no llegan a ser tan culminantes.

La única forma en que recupera sus sentidos es con la ayuda de su diosa y con el apoyo de sus amigos el cual está representado como la aportación de su poder en este personaje es como logra vencer a su enemigo pero a un nivel más allá del físico y es ahí cuando rebasa al objeto mágico, es decir su armadura.

Shiryu

Es el segundo personaje de éste anime; su objetivo primordial es el cumplimiento de su deber aún a costa de su propia vida y confiando en el apoyo brindado por sus amigos.

Existe un sistema religioso de tipo monoteísta en donde Saori representa a la diosa Atena en la cual confían plenamente para mantener a salvo el planeta Tierra.

Este Caballero posee una armadura de bronce lo cual le brinda un poder mayor al de un humano pero, dentro del grupo de Caballeros tiene una jerarquía de tercer nivel (bronce) ya que el dorado es el primero seguido del plateado.

Sus acciones son regidas por dichos sistemas, un ejemplo de esto se encuentra en la escena tres en donde menciona que a pesar de que él también era huérfano no se comporta igual que su rival, por el contrario luchó por cambiar su destino sobre todo confiando en sus amigos.

Incluso menciona que no puede ser derrotado por alguien que está amargado y peleado con la vida y quejándose día tras día es decir, que pelea por lo que piensa es mejor para la humanidad. Cabe mencionar que existe una figura paterna que es el maestro del Caballero Dragón quien además es Caballero dorado quien en determinado momento presta su armadura a su discípulo.

También existe un personaje femenino que tiene el rol de pareja y éstas dos figuras y sus amigos conforman la parte emotiva del personaje.

Shiryu es un ídolo de características emocionales, es decir, sus emociones contribuyen al cumplimiento de su deber aumentando en gran medida su fuerza.

Por otro lado éste personaje es tan emotivo que en situaciones en donde alguno de sus seres queridos resulta herido, él está dispuesto a vengarse, que nos habla de impulsividad y características más humanas.

Es un actor social al cual no le gustan las injusticias y lucha por sus ideales.

Como se mencionó con anterioridad los lugares sociales son exclusivos de seres privilegiados, mayoritariamente son dominios de Dioses rivales en donde los Caballeros combaten. Estos lugares sociales son reproducciones de escenarios mitológicos y están modificados de acuerdo a la trama del anime.

Se observa un ritual cada vez que alguno de estos caballeros lanza un ataque ya que realizan unos movimientos y enseguida el nombre del ataque.

Shiryu entonces demuestra que quiere cambiar al mundo con su lucha por que quiere un mundo en donde ni niños ni adultos sufran.

Se presenta una estatua que simula ser la diosa Atena. Las relaciones sociales de producción se dan entre Caballeros, compañeros y adversarios.

Éste personaje por sus *rasgos físicos* (cabello negro, largo, su serenidad y por ser el Caballero Dragón) nos recuerda el Japón de los samuráis además de que su vestimenta es muy tradicional.

Su cuerpo es proporcional y una característica que resaltaremos de estos dibujos es que sus trazos son muy detallados un ejemplo es que se marcan las líneas de expresión de cada uno de estos personajes.

Para éste personaje hay convenciones específicas en sus ojos ya que para representar su ceguera; tanto el iris como la retina son azules y sólo resalta su pupila en color negro. El azul nos connota vacío, es decir, tiene la mirada vacía.

Cuando éste personaje llega a un momento crucial en el que manifiesta su fuerza se observa un brillo verde alrededor de su cuerpo. Éste brillo varía en color de acuerdo al personaje.

Shiryu tiene tres armaduras y una *vestimenta*, ésta vestimenta es un mallón violeta claro con una cinta azul para sujetarlo, usa calentadores azules y sandalias negras; el violeta relacionado con su personalidad nos habla de su auto control, el azul como signo de confianza y el negro por su serenidad.

La primera armadura tiene algunos detalles que representan a un dragón, es de color verde y debajo de ésta usa un leotardo color violeta claro, el primero nos habla de honor, la esperanza y el equilibrio, el segundo la calma del personaje.

La segunda armadura es del mismo color, sólo cambia el leotardo el cual en ésta ocasión es azul, lo que nos habla de su constancia, lealtad como amigo y como discípulo.

Por último la tercera armadura; es la armadura dorada del Caballero Libra quien es su maestro lo que nos confirma el sentido paternalista del maestro que cede su armadura a su discípulo, el dorado nos habla de sabiduría, fe, virtudes religiosas y la constancia alcanzada por Shiryu.

Los *valores* expresados por éste personaje son el amor, amistad, familia, responsabilidad y sí la ocasión lo amerita llega a manifestar odio y desprecio, éstos personajes son más emotivos y a la vez más reales, son buenos y en ocasiones malos, sufren y también hacen sufrir.

Las *tomas* son desde un Médium shot hasta un Close up, son tomas cerradas que resaltan su sentimentalismo¹ positivo el cual le brinda mayor fuerza para luchar y ganar. Para éste personaje también hay cambios de fondos pero los matices en los diversos planos son iguales.

Ikki

Después de Seiya es el personaje que se enfrenta a los rivales más fuertes pero, debido a la lejanía con el grupo ocupa el tercer lugar en orden de importancia en éste grupo, al igual que los personajes anteriores su objetivo básico es proteger a Saori y con ello luchar por el bien pero, este personaje en particular luchará por conseguir sus objetivos cuantas veces sea necesario.

Como ya se ha mencionado en este anime se manifiesta un sistema religioso de tipo monoteísta y un sistema jerárquico dentro del grupo de caballeros del Zodiaco además de un sistema social de tipo familiar ya que tiene un hermano menor, el Caballero Andrómeda.

¹ No olvidemos lo mencionado en el capítulo dos en relación a los tipos de sentimentalismos, el negativo que será el considerado como antivalor por ser una limitante para el desarrollo del personaje y el sentimentalismo positivo que motiva al actor a cumplir su misión.

Estos sistemas intervienen en la toma de decisiones, esto se expresa en la tercer escena, en la cual dice a su rival “te aprovechaste del corazón más puro y por tu perversa osadía irás a la puerta del infierno”.

Es un ídolo de características emocionales es decir, tiene una meta clara pero si en el transcurso del cumplimiento de ésta, sus amigos o incluso su hermano es dañado se vengará de aquel que hizo daño.

A pesar de ser uno de los Caballeros más fuertes siempre está en segundo plano, sí ayuda en gran medida, pero él nunca concluye o soluciona el problema, o dicho de otro modo, nunca da el golpe final.

Además es un actor social que lucha más de una vez por conquistar sus metas. Una característica especial del personaje es que aunque utiliza ataques físicos realiza también ataques psicológicos ya que es capaz de mostrar sus miedos más grandes a sus enemigos y volverlos realidad.

A diferencia de las escenas anteriores en él no se encuentra materializado el sistema religioso es decir, en estas escenas no aparece ninguna construcción física que se relacione con los sistemas.

Las relaciones sociales de producción se dan entre maestros, Caballeros y adversarios. Igual que las anteriores los escenarios son representaciones de lugares mitológicos modificados a conveniencia del anime.

Con respecto su físico, Ikki tiene su torso más ancho que su cintura, cadera y piernas aunque esto no lo hace verse desproporcionado, su cabello es largo (hasta los hombros) y de color azul, tiene una cicatriz que pasa por en medio de sus cejas y termina a un costado de su nariz.

Él ocupa una *vestimenta* y dos armaduras, la primera es un leotardo azul con un pantalón rojo lo que relacionado a su personalidad nos dice que es un personaje con características agresivas acompañado de valor y un gran sentido de lealtad que no sólo es hacia su hermano sino a sus amigos y con Saori.

La primera armadura esta compuesta por varios colores ya que en ella hay blanco, anaranjado que contradictoriamente nos habla de inocencia e inestabilidad, tiene un faldón color rosa al igual que las protecciones en sus manos y pies lo cual expresa accesibilidad, gentileza y fragilidad, el leotardo azul que utiliza bajo la armadura nos habla de lealtad, todas a excepción de ésta última son características contradictorias del personaje ya que su carácter nos señala una persona ruda y agresiva.

La primera armadura no sólo confiere la habilidad de revivir al personaje ya que también tiene la capacidad de reconstruirse por sí sola y cada vez ser más fuerte.

La segunda armadura a pesar de ser similar tiene más sincronía en cuanto a color ya que tiene tonos blancos, azules y un pequeño detalle rojo. Lo que nos indica que es leal, tiene valor y nuevamente de forma contradictoria de su inocencia.

Esta segunda armadura en una escena aparece de color dorado, esto nos remite al crecimiento del personaje al conquistar un nivel superior el de Caballero dorado el cual es el nivel más alto para un Caballero.

El *valor* de la familia es uno de los más importantes para este personaje ya que tiene un hermano menor quien tiene un carácter diferente al suyo y del que se hablará más adelante.

La amistad es un *valor* fundamental para él ya que sus amigos fueron parte importante para que él encontrara sentido a su vida, la confianza es otro de sus valores esenciales pero, no sólo en sí mismo sino en su grupo para cumplir sus propósitos.

La mayoría de las veces busca el diálogo pero lo utiliza para justificar sus acciones más no para evitar una pelea.

Hay mayor variación de *tomas* ya que existen muy cerradas para resaltar lo que dice o muy abiertas para mostrar su fuerza física. En la primera escena queremos resaltar que para hacer notar que es un recuerdo (flash back) se usaron tonos sepia.

Hyoga

Es el cuarto personaje en este anime, tiene menor fuerza física por eso y su distanciamiento con su diosa y con Seiya lo consideramos un personaje circunstancial. Su objetivo como Caballero es mantener a salvo a Saori pero además tiene un objetivo particular el cual es vencer su sentimentalismo negativo para no ser derrotado tan fácilmente.

Además del sistema religioso existe un sistema social de tipo familiar ya que su madre es un tema recurrente y el que determina en gran medida sus acciones.

Ejemplo de esto es el deseo por ser más fuerte para sacar el cuerpo de su mamá de las profundidades del mar Siberiano.

Hyoga por sus cualidades no podemos considerarlo un ídolo. Es un actor social muy débil debido a su sentimentalismo y por eso también es un personaje circunstancial.

El sistema religioso en las escenas seleccionadas para éste personaje no se encuentra materializado. Las relaciones sociales de producción se dan entre maestros, Caballeros y adversarios. Los lugares sociales son los mismos ya que interactúa con los otros personajes, sólo se agrega el mar Siberiano donde se encuentra el cuerpo de su madre.

A diferencia de los otros personajes ya analizados, en las escenas donde combate Hyoga se observa un ritual más elaborado, acompañado de sonidos ambientales y el conjuro es el nombre de su ataque.

Las características físicas que más resaltan en Hyoga son su cabello largo amarillo y ojos azules.

Para éste personaje hay dos armaduras y una *vestimenta* la cual ésta compuesta por una playera azul sin mangas, un pantalón negro entallado y unos calentadores grises; el azul nos habla de la lealtad hacia sus amigos, el negro nos remite a la tristeza causada por la muerte de su madre, el gris se refiere a la indeterminación ya que por un lado decide ser Caballero para proteger a Atena pero, también para rescatar el cuerpo de su madre.

La primera armadura es de color blanco con detalles que nos remiten a la figura de un cisne, bajo la armadura viste un leotardo blanco lo que nos habla de su inocencia y transparencia tanto para evitar el olvido de su madre como el ocultar sus verdaderas intenciones para ser un Caballero.

La segunda armadura es la de su maestro Kamus el Caballero dorado de Acuario, ésta armadura nos refleja que ha conquistado el grado más alto, Caballero

dorado, también representa el reconocimiento de su maestro y una mayor responsabilidad.

Los *valores* más sobresalientes para el personaje son la familia, la amistad y aunado a estos se encuentra el antivalor del sentimentalismo negativo el cual limita a éste personaje.

A pesar de ser un personaje demasiado sentimental tiene muy claro sus responsabilidades que son ayudar a sus amigos a proteger a Saori y con ello salvar la Tierra.

Las *tomas* para éste personaje se manejan cerradas en su mayoría ya que no se necesita resaltar su fortaleza sino más bien reflejar su limitación que es el ser sentimental. Los matices son iguales en todos los planos utilizados lo cual quiere decir que en las escenas todo es importante.

Shun

Es el quinto personaje en orden de importancia ya que es de los personajes más reservados y con peleas menos trascendentes. Su objetivo es defender a Saori pero hasta donde sus habilidades lo permitan.

Sistema religioso del cual ya se ha hecho mención con anterioridad, existe además un sistema familiar ya que él es el hermano menor de Ikki, siempre necesita de su apoyo y ayuda.

Sus acciones están determinadas por dichos sistemas y van encaminadas al cumplimiento de su deber (mantener a salvo a Saori).

A diferencia de su hermano es más débil físicamente, no le gusta luchar a menos de que sea completamente necesario o cuando sus amigos fueron lastimados.

No es un ídolo ya que es un personaje muy pasivo. Es también un actor social de menor importancia.

En las escenas seleccionadas para éste personaje se encuentra materializado el sistema religioso con un templo. Las relaciones sociales de producción son entre maestros, caballeros y adversarios.

Los lugares sociales son los mismos ya que interactúa con los demás caballeros.

Él tiene un ritual y un conjuro muy pequeños a diferencia de los otros Caballeros.

Físicamente es el personaje menos rudo, su cuerpo es el más delgado de todos los Caballeros, sus músculos no están tan definidos, su cabello es verde y muy largo, sus ojos son azules.

Tiene dos armaduras y una *vestimenta*. La vestimenta es una playera verde con pantalón blanco y tirantes del mismo color. Esto nos habla de su honor, cortesía e inocencia.

La primera de sus armaduras es de color rosa con detalles blancos y usa un leotardo azul, su armadura tiene toques femeninos; esto nos habla de su gentileza, serenidad, inocencia y esperanza.

La segunda armadura es muy parecida en forma sólo que ésta vez es roja y el leotardo que usa es rosa, nos habla de su asertividad, valor fragilidad y pureza.

Tanto su cuerpo como ambas armaduras demuestran sus debilidades y carencias ya que es el único personaje que además de armadura como objeto mágico también posee armas para atacar las cuales son dos cadenas que crecen de acuerdo a la voluntad del personaje, una de estas tiene la punta en forma de esfera y la otra de prisma romboidal.

En la segunda armadura tan solo cambian las formas ya que en vez de esfera es un anillo y la segunda en vez de prisma es un anillo triangular.

El Caballero Andrómeda no es capaz de atacar a su rival por iniciativa propia sólo demuestra su fuerza en condiciones muy adversas.

Shun tiene a la familia (sólo cuenta con su hermano mayor Ikki) como uno de sus *valores* más importantes, también están sus amigos pero sobre éstos está su responsabilidad con la Diosa Atena y el diálogo siempre es utilizado como forma de conciliación para no luchar, a diferencia de su hermano quien lo utiliza como justificación.

Las *tomas* son en su mayoría cerradas ya que no se necesita destacar su fuerza aunque también hay *tomas* detalle para resaltar el uso de sus cadenas, los matices son iguales en todos los planos.

Saori

Ella es la reencarnación de la diosa Atena, es el único personaje de sexo femenino dentro de éste grupo, es además la Diosa que los guía y ayuda en el cumplimiento de su deber.

Su objetivo es mantener la paz de la humanidad y con ello salvar al mundo con ayuda de los Caballeros y aún arriesgando su vida.

En este anime existe un sistema religioso monoteísta en donde ella (Saori) es la representación de la diosa Atena guía de los Caballeros del Zodiaco.

Ubicándonos en el contexto mítico Atena era la diosa de la sabiduría, las ciencias y el arte además de que era la favorita de Zeus y llegó a tener una disputa con Poseidón por la ciudad que lleva el nombre de ella.

Sus acciones están dirigidas a mantener la paz y ayudar a los Caballeros a luchar por mantener a salvo la Tierra. Hay un sentido maternalista en ella ya que al ver vencido a uno de sus Caballeros ella le brinda fuerza y lo hace confiar en sí mismo para ganar la batalla.

Es una actriz social de características emocionales, con gran confianza en sí misma y en su grupo de caballeros, dotada de un objeto mágico.

Los lugares sociales son los mismos de los que ya se ha hecho mención con anterioridad. A diferencia de los Caballeros no tiene un ritual en donde realice movimientos ni un conjuro para expulsar su poder, es sólo un pequeño ritual parecido a hacer una plegaria, emana un destello dorado que comienza en su silueta y se expande.

Se aprecia el sistema religioso materializado ya que en las escenas seleccionadas para éste personaje existe un templo en la punta de una montaña y un palacio en el fondo del mar. Las relaciones sociales de producción son entre Saori, Caballeros y adversarios.

Sus *rasgos físicos* más sobre salientes son el cabello largo color violeta, ojos azules y su piel clara.

Se conserva su femineidad pero sin exagerar, con esto nos referimos a que tiene toques femeninos como el maquillaje e incluso el vestuario pero estos rasgos no evidencian su silueta.

Ella tiene dos vestuarios semejantes, el primero de estos es un vestido largo, los hombros son bombachos y el cuello cuadrado, es de color blanco con holanes de color rosa en la parte inferior, usa además un collar rojo.

El segundo vestido es del mismo tipo pero sin mangas, con escote pronunciado y totalmente blanco. Ambos vestidos reflejan su delicadeza, clase y femineidad.

Los colores nos reflejan la tranquilidad del personaje, el violeta su auto control y su madurez al enfrentar cualquier problema; el más representativo de ella (dorado) habla de la fe que tiene en sus Caballeros y la virtud religiosa de ser una Diosa.

El *valor* que más demuestra el personaje es la confianza ya que deposita su vida en manos de sus Caballeros, también hay amistad ya que además de considerarlos sus protectores son sus amigos y familia.

Éste personaje esta consciente de su trabajo como Diosa y como tal es muy comprensiva con las diferencias y virtudes de la gente que la rodea.

Las *tomas* son en su mayoría abiertas (full) debido a la importancia del personaje pero también hay tomas demasiado cerradas para reflejar la emotividad de Saori además de resaltar sus diálogos.

5. 2. 2 Sakura Card Captors

Sakura

Ella es la protagonista de éste anime, su objetivo primordial es recolectar las cartas Clow que liberó por accidente para con ello evitar que ocurra una tragedia en el mundo.

En éste anime existe un sistema religioso, pero sólo en costumbres y tradiciones irrelevantes pero presentes en la historia de manera circunstancial como el agradecimiento en la comida. Existe también un sistema social jerárquico en donde Kero es el actor intelectual y ella la actriz material ambos con un el mismo fin.

También se manifiesta un sistema social educativo y un sistema social familiar del cual se menciona en mayor grado a su mamá. De los sistemas anteriores sólo dos limitan e interfieren en las acciones de dicha actriz social esto se refleja en la escena dos, donde una carta Clow utiliza la apariencia de su madre difunta para crear duda y evitar su captura.

Otro sistema que interviene en sus acciones es el jerárquico en donde a pesar de que Kero es el actor intelectual Sakura termina siendo la dueña y ama de las cartas Clow y los guardianes de estas aunque ella quiere que en este nuevo sistema todos sean parte de una comunidad fraternal aunque la mayoría de sus acciones la determinen como la poseedora y patrona de las cartas.

Es una actriz social quien en un principio se muestra inexperta pero conforme se desarrolla el anime también crecen sus habilidades, por su perseverancia puede llegar a considerarse un ídolo fantástico ya que tiene en su poder cartas mágicas que la

ayudan. El sentimentalismo negativo y miedo son sus mayores limitaciones, sin embargo, el apoyo de sus amigos ayuda a vencerlos y así conseguir sus metas.

De todos los sistemas ideológicos mostrados sólo tres se encuentran materializados: el primero de estos es el sistema familiar (casa), el segundo el sistema educativo (escuela) y en este caso específico tomaremos en cuenta a Kero como materialización del sistema de creencias.

Las relaciones sociales de producción para ésta actriz social son entre guardianes, cazadores de cartas amigos y cartas Clow. Éste anime se desarrolla en un único lugar social la ciudad de Tokio.

Sakura, posee un objeto mágico el cual es un báculo corto de color rosa que aparece después de un ritual muy elaborado y de pronunciar un conjuro, inicialmente es una llave y es la base de su fuerza debido a que sólo con el puede hacer otro tipo de magia e incluso lo hace cambiar de forma a su conveniencia.

Una característica muy interesante es que dicho báculo también evoluciona junto con su portadora, al ser insuficiente el poder emitido por este para la capacidad de ella éste se manifiesta además en un cambio físico en el objeto mágico.

Su *aspecto físico* es de una niña de aproximadamente 11 años, tiene un corte muy elaborado igual que su peinado su cabello es corto y café sus colitas están sujetadas por cintas rojas, sus ojos son muy grandes en comparación a su nariz y boca.

Tiene *convenciones específicas* ya que sus ojos cambian a puntos pequeños cuando esta nerviosa, su pupila se contrae cuando está espantada y sus lágrimas parecen cascadas cuando llora por miedo.

Otra característica de Sakura Card Captor es la utilización de *figuras cinéticas* para demostrar movimiento ya que aunque se sobre entiende estos recursos se usan. Las figuras cinéticas marcan el movimiento de cosas y partes específicas de la protagonista, por ejemplo el balanceo de su cabello; líneas inclinadas para representar caídas, rayas que simulan el movimiento del báculo además de círculos que representan vibraciones.

El *guardarropa de Sakura* es muy variado lo único constante es su uniforme escolar con cuello y corbata tipo marinero, suéter negro con puños blancos y rojos, falda blanca tableada, calcetas blancas y zapatos negros; estos colores nos reflejan elegancia e inocencia.

En cuanto a su *traje de batalla* cambia tantas veces como dificultades tiene lo constante está en lo elaborado de los mismos, tienen muchos detalles y accesorios por tanto tomaremos en cuenta sólo los vestuarios de las escenas escogidas.

El segundo de estos es significativo en su cabeza ya que cambia el peinado por una diadema amarilla y blanca, su vestido es amarillo sin mangas con cuello de tortuga blanco, tiene hombreras anchas que tienen detalles grises los cuales simulan metal y vivos blancos en el borde de la falda, guantes y calcetas largas blancas y tenis amarillos. Por sus colores nos refleja alegría y el blanco en sus manos y piernas indica inocencia y pureza en sus acciones.

El *tercer vestuario* tiene una boina rosa y vivos amarillos, caperuza rosa sujeta al frente por un moño grande amarillo, short amarillo y payasito con manga larga y cuello de tortuga amarillos con guantes y tenis blancos con vivos rojos y moños amarillos con agujetas y medias violetas. Estos colores muestran gentileza, fragilidad,

el amarillo alegría, el blanco inocencia, claridad de pensamiento y el violeta autocontrol y calma.

Debido a la fugacidad del vestuario de este personaje no podemos relacionar el color por el vestuario a su carácter de forma totalitaria.

El crecimiento del personaje es muy marcado; en sus misiones muestra una mezcla de *valores y antivalores* que cambian de acuerdo a la trama por ejemplo: en sus primeras misiones tiene mucho miedo y no sabe que hacer, sólo está segura de que debe cumplir su misión, al final es más fuerte, segura, capaz y responsable, además de manifestar un gran aprecio por la amistad ya que son sus amigos quienes la ayudan a vencer sus limitaciones más grandes el sentimentalismo y el miedo.

Aprovechan cada *toma* del personaje para dar intención a cada emoción y situación; desde un big long shot hasta un extreme close up, subjetivas y de la misma forma utilizan las angulaciones. Los escenarios son apegados a la realidad ya que la trama se desarrolla en la ciudad de Tokio, los matices son medios (ni brillantes ni opacos) no se resalta ningún plano aunque si se manejan varios.

Existe música incidental en los momentos de acción pero desaparece por completo cuando habla el personaje.

Kero

Es uno de los personajes fundamentales en éste anime, su objetivo primordial es guiar a Sakura en la recolección de las cartas Clow que liberó por error para así evitar que ocurra una desgracia en el mundo.

Dentro del anime no se encuentra un sistema religioso pero si un sistema de creencias que es parte primordial del anime (magia) y además éste personaje es parte de éste al considerarse un ser mágico, también existe un sistema de tipo jerárquico en el que el mago Clow es el más importante seguido por Jue y en tercer lugar Kerberos. Se presenta incluso un sistema de tipo familiar del que Kero no forma parte, asimismo hay un sistema religioso dentro de la trama de la historia de este anime pero no interviene en las acciones de éste personaje.

Kero se rige por el primer sistema ya que todas sus acciones están determinadas por las instrucciones dejadas por el iniciador de las cartas Clow y por dos momentos determinados los cuales se identifican en la trama por la apariencia física del personaje.

Es un actor social de características muy particulares y parte importante para el tratamiento de la historia además de tener la habilidad de cambiar de identidad.

En el primero de estos momentos aparenta ser un oso de felpa con alas y cola, en ésta etapa sólo sirve de guía, es decir, un maestro que enseña a su discípulo (Sakura) lo que debe hacer. Al cambiar su aspecto físico a un gran león sin melena, con alas y armadura en el pecho y cabeza se convierte en un ser protector y ayudante de Sakura, es una fase más activa para el personaje.

Sólo hay un lugar social para éste anime el cual como se mencionó con anterioridad es en la ciudad de Tokio, son espacios comunes, desde una habitación hasta lugares emblemáticos de dicha ciudad como la Torre de Tokio.

Las relaciones sociales de producción se dan entre guardianes, cazadores y amigos. Los sistemas de creencias están introducidos en los lugares sociales de ahí que se determinen como tales.

Debido a que es un personaje muy particular su *apariencia física* tiene dos etapas, la primera de éstas es la de un muñeco de felpa amarillo con orejas grandes de oso, alas y cola larga, con una borla en la punta como la de un león, en ésta etapa se permite muchas actitudes infantiles pero, también es el guía e instructor de Sakura, el amarillo es el color predominante nos devela alegría y estímulo pero en un sentido emotivo, es decir, cada emoción manifestada por el personaje lo expresa sin ocultamientos. Sus grandes orejas nos revelan a un ser que escucha a los demás y se muestra reservado al tener una boca pequeña lo que aunado a la caricatura es un tanto inverosímil ya que se muestra ansioso, es muy expresivo aunque a pesar de todo lo infantil que puede ser es reservado pero consciente de sus capacidades, se muestra analítico y conocedor del sistema al que pertenece.

En su segunda etapa es nombrado Kerberos se transforma en un ser de mayor tamaño parecido a un león sin melena y con una armadura que cubre su pecho y cabeza, conserva sus alas pero proporcionales a su tamaño. Sus alas son parte importante ya que al transformarse el personaje se envuelve con ellas como un capullo y al abrirlas presenta dicha apariencia.

Es menos infantil y más protector de forma activa, lucha para cuidar a Sakura, llega a ser un personaje muy versátil ya que en su segunda etapa se muestra menos sabio pero más imponente, es de color café claro connota confianza pero, no sólo en sí mismo sino para con la gente que le rodea, el blanco devela la pureza de sus acciones, el tener detalles rojos en su armadura nos habla del poder mental que posee y de su asertividad.

La singularidad del personaje no es solamente en su físico, tomando en cuenta que es el personaje más cercano a la protagonista hay manifestación de *antivalores* como el sentimentalismo negativo y la conveniencia, pero el *valor* más sobresaliente para él es la amistad.

Las *tomas* son variadas de acuerdo a las etapas que se distinguen para el personaje, en la primera etapa son abiertas pero, sólo lo suficiente para mostrar su tamaño y físico, cerradas para sus emociones y en su segunda etapa son abiertas para mostrar sus habilidades físicas y cerradas para enmarcar la importancia de su diálogo. Los matices son equilibrados en todos los planos utilizados.

Los escenarios son apegados a la realidad debido al lugar social en donde se desarrolla el anime.

Syaoran

Éste personaje por sus actividades puede considerarse en un plano secundario. Su primer objetivo era recolectar las cartas Clow para salvar al mundo de una desgracia, al mudarse de ciudad descubre que hay alguien que se está encargando de capturar las cartas Clow por lo que se convierte en el rival de la protagonista del anime pero, al verse sobrepasado por el poder de la protagonista e incluso por sus sentimientos, su objetivo cambia y decide ayudar a Sakura con la recolección de cartas.

Existe para este personaje específico un sistema religioso politeísta al mencionar en sus batallas al Dios del trueno y Dios del viento. También hay un sistema de creencias (mágicas) del cual es partidario pero no parte de él como el personaje anterior; él es operador y creador.

Independientemente a estos sistemas se ubican otros como el sistema social educativo, el sistema social fraternal; no existe una familia pero busca apoyo en sus amigos e incluso en su trabajador (amo de llaves). Aparece un sistema de normas morales y un sistema jerárquico en el que ayuda a Sakura, reta al actor intelectual (kero también llamado Kerberoz) y busca su independencia del grupo.

El sistema religioso politeísta rige y limita su poder más que sus acciones; el sistema educativo sólo se observa pero no interviene ni mucho menos limita sus acciones. El sistema social al que denominamos fraternal es en el que se apoya para seguir con sus ideales pero no lo limita ni cambia sus decisiones. El sistema de normas morales si interfiere en sus decisiones sentimentales ya que sabe que debe cumplir con algo si es que esas decisiones dañarán a alguien más.

En la segunda escena seleccionada para este personaje se manifiesta en uno de sus diálogos el sistema de normas morales ya que dice a Tomoyo: “debo aclarar algo con Mei Ling y después le diré todo a ella” lo que nos comprueba que es responsable de sus acciones para no herir a alguien más.

Sus acciones se rigen por ciertos sistemas mencionados pero también por sus sentimientos.

Syaoran al igual que los personajes anteriores tiene dos fases pero, a diferencia de Kero es solamente en cuanto a pensamiento, en la primera etapa es el rival de la protagonista ya que su misión es la misma pero en el hay un mayor sentido de respeto y honor, en la segunda etapa se ve rebasado por el poder de Sakura y por sus sentimientos por lo cual decide convertirse en un auxiliar de ella, está dispuesto a ayudarla y protegerla a costa de su propia vida.

El sistema social educativo se materializa en la escuela además existe materialmente el sistema familiar (casa) pero no tanto ideológicamente ya que se apoya en sus amigos y su empleado aunque se menciona también un vínculo familiar con Mei Ling (primos).

Las relaciones sociales de producción se dan con su empleado, su prima, aliados, guardianes y amigos. El lugar social es como ya se especificó en los personajes anteriores es la ciudad de Tokio.

Posee un objeto mágico; es una espada con una borla que cuelga por el mango, no la utiliza como tal, más bien la emplea como objeto mágico para realizar sus conjuros los cuales son más sencillos en comparación con Sakura pero “mágicamente coherentes con la trama”.

Sus *rasgos físicos* son los de un niño de 11 años, tiene el cabello corto, despeinado y de color café, ojos grandes en comparación con su nariz y boca y un ligero delineado negro en la parte inferior del ojo. Esto nos habla de una persona confiable, reservada, sensible y por la convención específica del delineado negro una persona triste tal vez por la separación con sus padres.

Su *vestuario* cambia dando cierta veracidad ya que si está en la escuela usa uniforme, si la escena es en un día de descanso o un momento posterior al colegio cambia, tomando en cuenta esto sólo analizaremos las ropas más recurrentes, el uniforme escolar y el vestuario de batalla.

El uniforme tiene cuello tipo marinero, suéter y un pantalón tipo pescador, en estos predomina el negro, blanco y vivos en color rojo estos colores nos reflejan valor, elegancia e inocencia.

El segundo vestuario es un traje muy elaborado y de compleja definición, tiene detalles tradicionales y elegantes. Los *colores* que predominan son el verde, vivos amarillos y anaranjados; el verde nos devela su honorabilidad, esperanza, tenacidad e independencia ya que trabaja solo. El amarillo nos refleja alegría y el anaranjado placer ya que es este el único traje que utiliza cuando pelea deducimos que el amarillo nos dice que le brinda placer y alegría la lucha por el bien.

Los *valores* más sobresalientes en él son la amistad ya que es su apoyo básico, es además una persona reflexiva, sentimentalista (positivamente hablando), comprensiva, honesta, generosa, servicial y fiel a sus ideales.

Las *tomas* son muy variadas pueden ser abiertas para mostrar su fortaleza en las batallas y cerradas para reflejar su sentimentalismo. Se utilizan varios planos pero los matices no cambian en ninguno de éstos.

El *decorado* no tiene grandes aspectos a resaltar ya que sólo es la representación de la realidad casas, jardines, bosques, etcétera. Existe música de fondo en momentos cruciales.

La Liga de la Justicia

Personaje: **Superman**

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Orígenes Secretos Cd. 1 Tk. 1 T/I 00:08:53 T/F 00:09:46</p>	<p>Superman personaje vestido con leotardo azul con una “S” roja dentro de un pentágono de color amarillo ubicado entre el pecho y el abdomen, bota, calzoncillos y capa rojas, cinturón color amarillo, cabello corto. Tiene un torso ancho y piernas delgadas desciende las escaleras hacia el estrado mientras las miradas de los asistentes lo acompañan, llegando al estrado saluda al anfitrión, posteriormente se dirige al podium y comienza a hablar dirigiéndose a la tribuna. Mientras habla hace uso de ademanes por ejemplo: lleva la mano derecha hacia el pecho y posteriormente ambas manos recargadas firmemente en el podium.</p>	<p>La Ideología denotada es : libertad y justicia para el mundo entero.</p>	<p>Confianza Trabajo Comprensión Diálogo Autoestima Responsabilidad Honestidad Libertad Justicia Reflexión</p>
<p>Escena 2 Cap. Guerra Mundial I Cd. 1 Tk.10 T/I 00:10:19 T/F 00:11:28</p>	<p>Es una persecución de un calabozo de superman y J’onn J’onzz por unos robots grises flotantes, un disparo pega en la pared y destruye un trozo de pared que Superman lanza a los perseguidores al dar vuelta encuentran más robots que les disparan, entonces Superman arranca una columna y la lanza contra ellos haciéndolos explotar al término de la explosión Superman carga a su compañero y salen volando, tratan de escapar pero un campo de energía detiene a Superman tirándolo al suelo, al reaccionar toca de nuevo el campo recibiendo una descarga de energía, otro grupo de robots se acerca a detenerlo disparándole a Superman sin desgarrar su ropa hasta dejarlo inconsciente.</p>	<p>Sacrificio por el bien de ambos</p>	<p>Temeridad (A) Salud Amistad Imposición (A) Conveniencia (A)</p>
<p>Escena 3 Cap. Guerra Mundial II Cd. 1 Tk. 11 T/I 00:20:35 T/F 00:21: 09</p>	<p>Superman se acerca al personaje que permanece de pie tocando su hombro para reconfortarlo frente a otro que yace en el suelo. El segundo personaje toma el casco que connota una corona y se la ofrece a Superman quien la rechaza, dialogan y Superman se retira con sus amigos.</p>	<p>Preocuparse por lo que se hace y no por lo que se deja de hacer.</p>	<p>Generosidad Tolerancia Diálogo Prudencia Reflexión Modelación del carácter Masoquismo (A) Comprensión</p>

Personaje: Batman

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:06:22 T/F 00:06:44</p>	<p>Batman se encuentra en su laboratorio Informatico Analizando un extraño fenómeno que le notifico la mujer maravilla, aún no sabe como solucionar ese problema pero encuentra otro fenómeno parecido En otro continente (África). Batman manda las coordenadas al GPS del avión y le dice a la Mujer Maravilla que se verán en ese lugar.</p>	<p>Hay más de una forma de resolver un problema.</p>	<p>Diálogo Trabajo Servicialidad Disciplina Responsabilidad</p>
<p>Escena 2 Cap. Injusticia para todos I Cd. 2 Tk.5 T/I 00:08:38 T/F 00:09:47</p>	<p>Batman llega frente al edificio en llamas, pide ayuda a sus compañeros y sube al edificio (con ayuda de su bati-arpón escalador) a salvar a una niña que se encuentra en peligro, al tomarla en sus brazos le pide que no tenga miedo que todo saldrá bien, al regresar a la ventana para intentar escapar el edificio comienza a derrumbarse; así que baja por las escaleras que comienzan a destruirse hasta quedar en un descanso pero, las llamas llegan a ellos y caen al vacío, Chica Halcón llega oportunamente a salvarlos de morir quemados al salir del edificio la niña corre a abrazar a su papá. Chica Halcón reclama a Batman por no darle las gracias y él sólo contesta que no está acostumbrado a ser salvado.</p>	<p>Hasta el más fuerte necesita de los demás.</p>	<p>Trabajo Responsabilidad Temeridad (A) Familia</p>
<p>Escena 3 Cap. Injusticia para todos II Cd. 2 Tk. 6 T/I 00:03:33 T/F 00:04:02</p>	<p>Batman Inmovilizado por completo a un tubo que tiene una lámpara en la parte superior la cual despide una luz que forma un campo de energía intenta persuadir a sus vigilantes para poder escapar.</p>	<p>Divide y vencerás.</p>	<p>Diálogo Temeridad (A) Control de los sentimientos Reflexión Conveniencia (A)</p>

Personaje: Linterna Verde

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:12:40 T/F 00:12:55</p>	<p>Linterna Verde quien tiene unas esposas y Flash son custodiados y transportados por dos sujetos (con un cuerno en la cabeza y uno en la quijada de cada lado) hacia una cámara de gases con techo retráctil. Mientras uno golpea a Flash con un bastón durante el trayecto ambos súper héroes dialogan</p>	<p>La Ideología denotada es : Reconocimiento de tus actos y aceptación de tus responsabilidades. “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”</p>	<p>Control de los sentimientos Dignidad Justicia Reflexión Responsabilidad Prudencia Honestidad</p>
<p>Escena 2 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:19:53 T/F 00:20:45</p>	<p>Linterna verde al ver heridos a sus amigos (creadores de los Linterna Verde) decide luchar por restablecer el poder de la linterna logrando devolver el poder a los creadores quienes lo reconocen como un gran Linterna verde.</p>	<p>El uso del poder por el bienestar del universo.</p>	<p>Familia Confianza Control de los sentimientos Responsabilidad Autoestima</p>
<p>Escena 3 Cap. Tiempos Salvajes Cd. 2 Tk. 11 T/I 00:19:45 T/F 00:21:00</p>	<p>Linterna Verde con su (anillo) objeto mágico hace una barrera de luz para contener una explosión y al mismo tiempo detener un tanque poco usual y pide a Superman que saque un camión lleno de soldados rápidamente, después de unos segundos hay una explosión que lo lanza al otro lado del puente sin lastimarlo, un tanque lo persigue y él trata de utilizar su anillo pero ya no tiene suficiente poder a si que corre y en el camino encuentra un soldado herido a quien ayuda; continúa su escape y se encuentra a Chica Halcón y le pide que se lleve al soldado herido diciendo que él estará bien, otra explosión lo lanza y al tratar de usar su anillo nuevamente, éste ya no tiene poder y tres tanques se acercan a él.</p>	<p>La responsabilidad sobre el bienestar personal.</p>	<p>Responsabilidad Trabajo Control de los sentimientos Servicialidad Responsabilidad Control de los sentimientos.</p>

Personaje: Mujer Maravilla

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Paraíso perdido I Cd. 1 Tk.8 T/I 00:04:21 T/F 00:04:45</p>	<p>La Mujer Maravilla se encuentra piloteando la nave que la llevará de regreso a su casa. En el camino piensa en voz alta en las explicaciones que podría darle a su madre.</p>	<p>Cada decisión buena o mala trae consecuencias.</p>	<p>Reflexión Familia Miedo (A) Madurez Responsabilidad Sentimentalismo (A)</p>
<p>Escena 2 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:17:15 T/F 00:18:50</p>	<p>Un proyectil se dirige a la ciudad y la Mujer Maravilla decide detenerlo. Al tocar tierra el proyectil tiene mucha fuerza y aplasta a la Mujer Maravilla. Batman llega corriendo y comienza a buscarla bajo los escombros. Llega Chica Halcón y J'onnn J'onzz y éste último le da a entender que no siga, que ya esta muerta. Después la Mujer Maravilla avienta el proyectil con una mano y con la otra destruye el detonador del proyectil y dice a los habitantes que su ciudad ha sido salvada. Ella se da cuenta que Batman trató de rescatarla y en agradecimiento le da un beso.</p>	<p>Cualquier inocente tiene derecho a ser salvado.</p>	<p>Trabajo Servicialidad Fuerza de voluntad Amor Sentimentalismo (A)</p>
<p>Escena 3 Cap. Caballero de las sombras II Cd. 2 Tk. 8 T/I 00:05:56 T/F 00:06:45</p>	<p>La Mujer Maravilla golpea al agresor antes de que lastime a Flash y usa su lazo para sujetar al agresor mientras el antagonista trata de quietarle el objeto mágico, ella suspende su lucha para evitar perder el objeto mágico, el donante aparece salvándola del antagonista. El donante le dice que hacer con el objeto mágico mientras ellos se encargan del antagonista. A sí que la Mujer Maravilla se retira de la escena después de haber sido convencida.</p>	<p>El deber ante todo.</p>	<p>Familia Confianza Diálogo Modelación del carácter Respeto Control de los sentimientos</p>

Personaje: **Flash**

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Orígenes <i>Secretos II</i> Cd. 1 Tk. 2 T/I 00:14:43 T/F 00:15:45</p>	<p>Flash, personaje vestido con leotardo rojo, vivos dorados, gorro y antifaz; en el lugar donde van los ojos tiene unos espacios blancos, desciende del risco, le chifla al enemigo recibiendo un disparo de luz roja que explota el cual evita burlándose del rival quien continua disparando, él corre esquivando cinco disparos de tres atacantes diferentes hasta que pisa una mina que explota elevándolo y dejándolo caer en una sustancia verde viscosa que le impide moverse y cuando uno de sus atacantes se acerca recibe ayuda de su compañero (Linterna Verde) quien elimina al enemigo.</p>	<p>La confianza sin prudencia te lleva a la derrota.</p>	<p>Individualismo (A) Superficialidad (A) Ligereza (A) Temeridad (A) Descuido (A) Miedo (A) Conveniencia (A)</p>
<p>Escena 2 Cap. Paraíso <i>Perdido I</i> Cd. 1 Tk. 8 T/I 00:14:15 T/F 00:15:13</p>	<p>Nave haciendo maniobras de aterrizaje de la cual desciende Flash y J'onn J'onzz, el primero habla a su estilo de la Isla de donde proviene la Mujer Maravilla y por su parte J'onn J'onzz saca una piedra roja que lo ayudará a encontrar una reliquia Flash arrebató la piedra a J'onn J'onzz y se apresura a la búsqueda de la reliquia, entra a la pirámide y sale rápidamente con un jarrón del cual saca un objeto cilíndrico y al hacerlo, de la tierra surge una serpiente gigantesca que saca fuego por la boca.</p>	<p>Pensar en ti pero sin olvidar que puedes necesitar de los demás.</p>	<p>Superficialidad (A) Individualismo (A) Autoestima Confianza Ignorancia (A) Control de los sentimientos</p>
<p>Escena 3 Cap. Los valientes y audaces I Cd. 1 Tk. 12 T/I 00:02:00 T/F 00:06:46</p>	<p>Flash se encuentra comiendo en una cafetería mientras platica con dos mujeres, de pronto se escucha el rechinar de unas llantas y una camioneta lanza un auto al interior de la cafetería. Flash salva a las mujeres de ser aplastadas por éste, revisa que el conductor del auto este bien, se despide y comienza la persecución de la camioneta hasta que el conductor de la misma advierte la presencia del Superhéroe y comienza a disparar, siendo todos estos disparos fallidos pero uno de ellos daña un edificio que de no ser por Flash caería sobre una pareja. La persecución continua hasta llegar a un puente en donde Flash se acerca al camión, toca la ventanilla y el conductor al tratar de atropellarlo pierde el control y el camión patina hasta caer del puente mientras Flash salva a los dos ocupantes una luz verde detiene el camión antes de llegar al agua. Linterna Verde aparece y deposita el camión sobre el puente, comenta con Flash acerca del cargamento del camión. Flash regaña a los tripulantes quienes al parecer no recuerdan nada, Linterna Verde los identifica y saben que hay algo que investigar sobre ese asunto.</p>	<p>El bienestar de las personas es lo más importante.</p>	<p>Sentimentalismo (A) Desequilibrio (A) Servicialidad Temeridad (A) Descuido (A) Responsabilidad Servicialidad Sentimentalismo (A) Responsabilidad Conveniencia (A) Individualismo (A) Desprecio (A) Desprecio (A) Descaro (A)</p>

Personaje: **Chica Halcón**

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. En la noche más oscura II Cd. 1 Tk.5 T/I 00:04:30 T/F 00:06:22</p>	<p>Chica halcón llega a un restaurante en busca de otros Linterna Verde, al encontrarlos reclama por su falta de apoyo hacia su amigo (Jhon Stuart) Linterna Verde, ellos responden que se sienten decepcionados de él; ella insiste en el tema y al no obtener respuesta inicia una pelea con cuatro de los cinco Linterna Verde que ahí se encuentran. Ella los vence en una pelea sin armas. El quinto Linterna Verde decide apoyar a su amigo gracias a la insistencia de ella.</p>	<p>La Ideología denotada es : Conseguir lo deseado por el medio que sea necesario.</p>	<p>Terquedad (A) Intransigencia (A) Temeridad (A) Autoestima Control de los sentimientos</p>
<p>Escena 2 Cap. Leyenda Cd. 2 Tk.3 T/I 00:08:41 T/F 00:09:16</p>	<p>J'onn J'onzz se marea y Chica Halcón detiene su caída y pregunta el por qué de su desvanecimiento, él contesta que no sabe y otros súper héroes dan la supuesta solución a su mareo, la heroína que se encuentra en ese grupo le pide a chica Halcón que la acompañe para que ellos puedan hablar y ella se niega. Linterna Verde habla con ella para persuadirla diciendo que eso podría ayudar, ella después de la charla decide acompañarla.</p>	<p>La lucha del bien incluye muchos sacrificios.</p>	<p>Amor Salud Alimentación sana Dignidad Diálogo Responsabilidad Conveniencia (A) Prudencia</p>
<p>Escena 3 Cap. Tiempos Salvajes Cd. 2 Tk. 11 T/I 00:21:41 T/F 00:22:00</p>	<p>Chica Halcón desciende en el interior del buque con tres heridos, Flash la ayuda con uno de ellos y ella coloca a los otros en el suelo. Flash le pregunta por Linterna Verde y responde que su anillo se quedó sin poder y se quedó solo, Flash le recrimina haber abandonado a Linterna Verde y ella contesta que era la única solución, Flash continúa discutiendo sobre su desinterés hacia Linterna Verde; la deja hablando sola mientras se dirige en busca de Linterna Verde.</p>	<p>El deber a costa de cualquier sacrificio.</p>	<p>Responsabilidad Confianza Reflexión Control de los sentimientos</p>

Personaje: J'onn J'onzz

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Orígenes secretos III Cd. 1 Tk.3 T/I 00:18:00 T/F 00:18:32</p>	<p>Superman vuela a donde se encuentra J'onn J'onzz y le pregunta por su estado de ánimo a lo que responde que está solo porque no tiene familia y es el último de su especie. Superman le responde que ellos no quieren ocupar el lugar de su familia pero que puede contar con ellos y tomar a la tierra como su hogar, A lo que J'onn J'onzz no emite ninguna respuesta hablada sólo sonríe denotando aceptación.</p>	<p>Siempre habrá un lugar al cual poder llamar hogar</p>	<p>Masochismo (A) Familia Reflexión Confianza Amistad</p>
<p>Escena 2 Cap. Los valientes y audaces II Cd. 1 Tk.13 T/I 00:04:45 T/F 00:05:18</p>	<p>J'onn J'onzz y sus compañeros descienden de la nave y con extrañeza comentan la confianza de la Mujer Maravilla hacia Batman al caminar encuentran una interfaz dimensional asincrónica que les impide el paso. J'onn J'onzz trata de atravesarla con sus poderes pero no consigue nada, Chica Halcón trata de destruirla con ayuda de su objeto mágico pero sólo logra ser lastimada.</p>	<p>Piensa antes de actuar.</p>	<p>Confianza Servicialidad Conocimiento Prudencia Reflexión</p>
<p>Escena 3 Cap. Caballero de las sombras II Cd. 2 Tk. 81 T/I 00:20:17 T/F 00:21:07</p>	<p>J'onn J'onzz y sus amigos conversan sobre la misión que acaban de cumplir. J'onn J'onzz pide disculpas por sus acciones y pide acepten su renuncia a la Liga de la Justicia. Ellos sorprendido no dicen más hasta que Jason Blot le dice que es más fuerte de lo que cree y que él hubiera querido tener esa fuerza hace mucho tiempo y continua su camino.</p>	<p>Aceptación de las consecuencias de tus errores.</p>	<p>Amor Familia Descuido (A) Masochismo (A) Rebajamiento (A) Comprensión</p>

5.1.2 Las Chica Superpoderosas

Personaje: **Bombon**

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.16 T/I 00:54:37 T/F 00:56:45</p>	<p>Bombon descubre que tiene un nuevo poder, aliento de hielo; el profesor habla acerca de los poderes de todas y le pide que trate de no poner celosas a sus hermanas a lo que ella responde que promete tratar.</p>	<p>Todos tenemos algo que nos hace ser únicos.</p>	<p>Sentimentalismo (A) Autoestima Honestidad Responsabilidad Conocimiento Disciplina</p>
<p>Escena 2 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.6 T/I 01:00:05 T/F 01:00:40</p>	<p>Bombon ayuda a escapar a unos criminales por usar su nuevo poder sin control y después de que sus hermanas le recriminan pide disculpas a los afectados y promete no volver a usar su poder.</p>	<p>Aceptación de las consecuencias de sus actos.</p>	<p>Autoestima Reflexión Comprensión Honestidad</p>
<p>Escena 3 Cap. Aliento de hielo KCT. 1 Tk.6 T/I 01:01:31 T/F 01:02:55</p>	<p>Bellota y Burbuja le piden a Bombon que las ayude utilizando su nuevo poder pero ella no quiere porque dice: es malo y prometí no usarlo al ver la gravedad del problema lo utiliza salvando la ciudad y sus hermanas reconocen que no es tan malo pero ella dice que ha terminado y al estornudar descubre que ahora tiene aliento de fuego.</p>	<p>Romper una promesa se justifica si es por una buena causa.</p>	<p>Miedo (A) Confianza Fidelidad Responsabilidad Ligereza (A) Honestidad</p>

Personaje: Burbuja

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Saber compartir KCT. 1 Tk.2 T/I 00:17:40 T/F 00:18:15</p>	<p>Burbuja habla con una ardilla que las ayuda a encontrar al culpable de los desastres.</p>	<p>No despreciar a nadie por que hasta el ser más pequeño podría ayudarte.</p>	<p>Intransigencia (A) Respeto Diálogo Tolerancia Conocimiento Servicialidad Responsabilidad Trabajo</p>
<p>Escena 2 Cap. Amor a los animales KCT. 1 Tk.11 T/I 01:52:05 T/F 01:53:57</p>	<p>El Profesor le pregunta a Burbuja de que habían hablado antes y ella le contesta que de guardar sus juguetes después de jugar, él le dice que no eso no y le muestra unos tenis rotos y le pregunta que les pasó y ella responde que es la señora y el señor bigotes que viven en los tenis, el profesor le dice que los animales deben ser libres y que no es bueno que los tenga viviendo ahí, también les advierte a las tres que no quiere saber más de animales, Bellota y Bombon se burlan de ella.</p>	<p>Cualquier ser merece libertad.</p>	<p>Miedo (A) Disciplina Modelación del carácter Honestidad Comprensión Conveniencia (A) Libertad Comprensión Descaro (A)</p>
<p>Escena 3 Cap. Amor a los animales KCT. 1 Tk.11 T/I 01:59:10 T/F 02:00:32</p>	<p>Burbuja ve que el profesor se encuentra mojado e intenta confundirlo gritando ;una ballena asesina! Yo lo salvaré, él dice como intentaste salvar a la ballena, después la hace reflexionar en que ella debe estar con su familia para poder ser feliz, ella entiende y lleva a la ballena a la orilla de playa para que regrese con su familia aunque eso la pone triste.</p>	<p>Todos los errores dejan un nuevo aprendizaje.</p>	<p>Conveniencia (A) Comprensión Reflexión Amor Familia Disciplina Amistad Sentimentalismo (A)</p>

Personaje: Bellota

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. El come goma KCT. 1 Tk.5 T/I 00:44:05 T/F 00:45:37</p>	<p>Bellota incitada por el momento arroja resistol a Paco come goma y la Señorita Kim le dice que debe disculparse con su compañero pero a ella le cuesta mucho trabajo pedir disculpas así que la campana del recreo la salva en ese momento.</p>	<p>Respeto a todos en todo momento.</p>	<p>Desprecio (A) Respeto Desprecio (A) Ligereza (A) Sentimentalismo (A) Disciplina Desorden (A) Terquedad (A)</p>
<p>Escena 2 Cap. El come goma KCT. 1 Tk.5 T/I 00:49:00 T/F 00:50:14</p>	<p>Paco come goma se transforma en un gigantesco hombre de goma y comienza a atacar a sus compañeros pero es arrojada ala pared y queda pegada con resistol, al pedir ayuda a sus hermanas ellas se niegan diciéndole que ella y los demás tienen la culpa por haberse burlado de él pero, en ese momento Paco ataca a la señorita Kim y es entonces cuando sus hermanas deciden ayudarla pero también son arrojada a la pared y quedan pegadas igual que Bellota pero ella recuerda que tiene un poder llamado rayo de calor con el cual se libera y libera a sus hermanas y se deciden a atacar.</p>	<p>Aceptar las consecuencias de nuestros actos</p>	<p>Desprecio (A) Responsabilidad Temeridad (A) Diálogo Enfermedad mental (A) Intransigencia (A) Confianza Conocimiento</p>
<p>Escena 3 Cap. El come goma KCT. 1 Tk.5 T/I 00:51:14 T/F 00:52:59</p>	<p>Bellota tiene que pedir disculpas a Paco come goma ya que es la única manera de salvar a sus hermanas y después de pensarlo y de mucho trabajo lo logra y él le dice que eso era lo único que quería y pone a salvo a sus hermanas.</p>	<p>Reconocer cuando fallamos y aprender a ofrecer disculpas.</p>	<p>Desprecio (A) Conocimiento Terquedad (A) Autoestima Terquedad (A) Prudencia</p>

5.2.1 Los Caballeros del Zodiaco

Personaje: Seiya

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Tk.18 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:13:33 T/F 00:15:03</p>	<p>Seiya muy herido escucha las voces de sus amigos que lo alientan a continuar y lograr rescatar a Atena, después de esto decide dejarse llevar por el apoyo de ellos para cumplir su misión.</p>	<p>Los verdaderos amigos te apoyan en todo momento.</p>	<p>Reflexión Fuerza de voluntad Fidelidad Amistad Confianza</p>
<p>Escena 2 Tk.19 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:11:47 T/F 00:13:27</p>	<p>Seiya bastante lastimado sólo puede escuchar las voces de sus amigos que lo animan a continuar la lucha con Géminis, pide ayuda a Saori para poder ver al enemigo, su súplica es concedida, pero además recibe el apoyo de sus amigos para lograr vencer al antagonista.</p>	<p>Cada meta alcanzada nos ayuda a ser mejores.</p>	<p>Sentimentalismo (A) Amistad Reflexión Responsabilidad Honestidad Fidelidad</p>
<p>Escena 3 Tk.17 Cd. IV Saga de Asgard T/I 00:04:26 T/F 00:05:39</p>	<p>Seiya incita a sus amigos a no rendirse y salvar a Atena sin importar lo que les cueste y ordena que le ayuden con sus poderes para cumplir su misión, sin embargo ellos le dicen que es muy arriesgado ya que al hacerlo lo más seguro es que Seiya muera; pero eso a él no le importa, sólo quiere salvar a Saori.</p>	<p>En las promesas el honor se debe conservar hasta el final siempre y cuando se continúe con los ideales.</p>	<p>Fuerza de voluntad Responsabilidad Reflexión Autoestima Diálogo Autoestima Imposición (A)</p>

Personaje: Shiryu

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Tk.11 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:17:20 T/F 00:18:29</p>	<p>Shiryu está furioso con Máscara de Muerte y le advierte que nunca había odiado a alguien como a él y que está decidido a matarlo. Máscara de Muerte invadido por el miedo reconoce la fuerza de Shiryu y es recriminado por sus acciones anteriores y es ahí cuando inicia el combate.</p>	<p>Los medios justifican el fin.</p>	<p>Odio (A) Desprecio (A) Reflexión Miedo (A) Diálogo Amor Responsabilidad</p>
<p>Escena 2 Tk.12 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:15:06 T/F 00:16:08</p>	<p>Shiryu le da al antagonista las razones por las que está dispuesto a morir mientras se elevan en el espacio; Saori le recuerda la promesa que hizo de regresar y salvarla.</p>	<p>Cumplimiento del deber a costa de uno mismo y confiando en los demás.</p>	<p>Confianza Fidelidad Responsabilidad Sentimentalismo (A) Confianza</p>
<p>Escena 3 Tk.8 Cd. III Saga de Asgard T/I 00:02:15 T/F 00:03:35</p>	<p>El Caballero Dragón reclama las actitudes del antagonista por haber perdido a sus padres. Afirmando que por ese hecho debía odiar a todo el mundo, porque el también es huérfano, pero tiene el apoyo de sus amigos.</p>	<p>La familia no sólo tiene que ver con los lazos de sangre, la familia es quien te ayuda a vivir.</p>	<p>Reflexión Sentimentalismo (A) Comprensión Equilibrio psíquico Amistad Familia</p>

Personaje: Ikki

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Tk.3 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:01:32 T/F 00:02:42</p>	<p>Ikki se encuentra con su hermano Shun en la playa al atardecer, conversando acerca de la forma en que han vivido, de la manera en que dejo de ser malo y ahora lucha junto con sus amigo; Ikki le explica que todos podemos cambiar nuestro destino luchando.</p>	<p>Cada quien decide, cambia y mantiene la forma en que vive.</p>	<p>Diálogo Reflexión Odio (A) Amor Confianza Amistad Trabajo Autoestima Fuerza de voluntad</p>
<p>Escena 2 Tk.3 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:11:26 T/F 00:12:55</p>	<p>Ikki advierte al antagonista que no importa cuántas veces tenga que intentarlo, luchará con él hasta vencerlo. Virgo le dice que Ikki ya no tiene poder para combatir y lo ataca con un rayo que lo desaparece, anunciando así su victoria. Pero Ikki aparece nuevamente pero ahora con su armadura y ratifica su advertencia.</p>	<p>Se pueden conquistar metas por complicadas que sean si se está listo para perder e intentarlo de nuevo.</p>	<p>Reflexión Fuerza de voluntad Diálogo Autoestima Conocimiento Confianza Autoestima</p>
<p>Escena 3 Tk.10 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:05 T/F 00:12:15</p>	<p>Ikki le dice al antagonista sus motivos para luchar y cada vez que lanza uno de sus ataques lo hace en nombre de alguno de sus amigos y su hermano, el antagonista trata de defenderse pero Ikki es más poderoso que él y termina vencéndolo.</p>	<p>Lastimar los sentimientos de alguien es más doloroso que una herida física.</p>	<p>Temeridad (A) Amistad Sentimentalismo (A) Familia Desprecio (A)</p>

Personaje: Hyoga

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Tk.11 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:00:01 T/F 00:01:25</p>	<p>Hyoga herido se levanta al tiempo que le da la razón a Ikki y admite sus errores, recuerda las lecciones de su maestro que no logra aplicar completamente y se decide a continuar y destruir el siguiente pilar.</p>	<p>Sobreponerse a los fracasos y continuar con el camino hacia la meta.</p>	<p>Honestidad Reflexión Enfermedad (A) Masoquismo (A) Sentimentalismo (A) Responsabilidad</p>
<p>Escena 2 Tk.11 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:11:17 T/F 00:12:36</p>	<p>Hyoga conversa con el antagonista sobre la muerte de su madre y la decisión que tiene que tomar para rescatarla, además de los defectos que él tiene y debe cambiar para convertirse en un auténtico Caballero. El antagonista se molesta y ataca a Hyoga diciéndole el verdadero objetivo de ser un Caballero.</p>	<p>El no lograr controlar los sentimientos puede traer problemas.</p>	<p>Familia Reflexión Conveniencia (A) Sentimentalismo (A) Desprecio (A) Trabajo Odio (A) Familia</p>
<p>Escena 3 Tk.16 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:17:00 T/F 00:18:31</p>	<p>Hyoga protege a Seiya del ataque de Poseidón y decide continuar haciéndolo para que su amigo pueda rescatar a Saori. De pronto aparece la armadura de Acuario y los salva, después Hyoga se la pone para combatir contra el antagonista.</p>	<p>En un verdadero equipo no importa el protagonismo sólo el cumplimiento de los objetivos.</p>	<p>Autoestima Confianza Fidelidad Responsabilidad Amistad Confianza Imposición (A) Respeto</p>

Personaje: Shun

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Tk.8 Cd. I Saga de las Doce Casas T/I 00:13:58 T/F 00:15:03</p>	<p>Andrómeda explica las funciones de su cadena a su enemigo, también le informa que a él no le gusta pelear, pero cuando alguien quiere lastimar a sus seres queridos luchará sin dudarlo.</p>	<p>La violencia es mala, pero se justifica si no hay otra salida y sobre todo para proteger y defender a los seres queridos.</p>	<p>Diálogo Respeto Disciplina Amistad Fuerza de voluntad</p>
<p>Escena 2 Tk.16 Cd. II Saga de las Doce Casas B T/I 00:14:08 T/F 00:15:02</p>	<p>Andrómeda se acerca al cuerpo inerte del antagonista y reflexiona sobre sus promesas, su lucha, su misión y sus amigos y después de esto cae muerto al suelo.</p>	<p>La satisfacción que provoca cumplir una promesa y el dolor que causa no cumplir otra.</p>	<p>Fuerza de voluntad Sentimentalismo (A) Confianza Familia</p>
<p>Escena 3 Tk.8 Cd. IV Saga de Poseidón T/I 00:00:01 T/F 00:01:48</p>	<p>La armadura de Andrómeda se vuelve dorada por un momento y Shun cavila sobre esto y se da cuenta que la sangre de los Caballeros Dorados está de su lado. El antagonista le dice que eso no será suficiente para acabar con él, ni con el pilar del Pacífico, pero Andrómeda dice que eso no importa, que él está dispuesto a cumplir su misión a cualquier costo, incluso la muerte.</p>	<p>Cumplimiento del deber a cualquier costo.</p>	<p>Reflexión Autoestima Diálogo Responsabilidad Terquedad (A) Confianza Comprensión Temeridad (A)</p>

Personaje: **Saori**

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Tk.19 Cd. II <i>Saga de las Doce Casas B</i> T/I 00:15:02 T/F 00:16:19</p>	<p>Saori hace un llamado a Géminis sobre su forma de pensar y afirma que si ésta es cierta, el debería ser destruido porque no tendría caso vivir en un mundo así y por eso ella y los caballeros han estado luchando por un mundo donde haya amor, compasión y justicia. Géminis dice que le mostrará que él está en lo correcto con una lucha, la cual es aceptada por Saori.</p>	<p>Saber corresponder a los sacrificios que hacen los demás por uno. Lo que le da sentido al mundo es el amor, la paz y la comprensión.</p>	<p>Reflexión Honestidad Amor Comprensión Disciplina Trabajo Intransigencia (A) Fidelidad Autoestima</p>
<p>Escena 2 Tk.3 Cd. III <i>Saga de Asgard</i> T/I 00:16:35 T/F 00:17:35</p>	<p>Saori habla sobre la misión que tienen ella y los Caballeros del Zodiaco y les da más tiempo para cumplir su misión congelando el hielo que se está derritiendo.</p>	<p>La amistad se basa en la confianza, la confianza se gana con acciones y esto ayuda a las personas a ser mejor.</p>	<p>Fuerza de voluntad Responsabilidad Confianza Trabajo Servicialidad</p>
<p>Escena 3 Tk.3 Cd. IV <i>Saga de Poseidón</i> T/I 00:11:24 T/F 00:13:03</p>	<p>Poseidón le propone a Saori gobernar juntos el mundo, pero ella se rehúsa y él le advierte que será destruida con la tierra, ella dice estar preparada porque hay mucha gente que sufre; habla de la confianza que tiene hacia sus Caballeros y que se unirán con ella para detener las ambiciones de Poseidón. Él le da una oportunidad a Saori de salvar la tierra pero a costa de su vida, a lo cual ella acepta aunque sólo pueda protegerla por poco tiempo.</p>	<p>Congruencia de las acciones con la forma de pensar.</p>	<p>Fidelidad Modelación del carácter Confianza Trabajo Comprensión Generosidad</p>

5.2.2 Sakura Card Captors

Personaje: Sakura

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. La amiga de Sakura Cd. 1 Tk.2 T/I 00:08:27 T/F 00:09:17</p>	<p>Sakura conversa con Kero sobre la carta Clow que está causando daños en la escuela, Kero le ordena que se convierta en una Card Captor, hablan sobre la necesidad de ir en la noche a su escuela y ella llora y se niega a ir a la escuela hasta que su amiga Tomoyo dice que será muy peligroso asistir durante la noche pero que ella los acompañará.</p>	<p>Afrontar las consecuencias de los actos.</p> <p>Necesidad de apoyo.</p>	<p>Diálogo Abandono (A) Sentimentalismo (A) Miedo (A) Amistad</p>
<p>Escena 2 Cap. Recuerdos de Sakura y su mamá Cd. 1 Tk. 6 T/I 00:16:00 T/F 00:18:30</p>	<p>Sakura y compañía se encuentran en el bosque, hasta que un rayo de luz aparece y se convierte en una esfera la cual crece y del interior sale la mamá de Sakura. Ella hace muchas preguntas al personaje que sale de la esfera pero éste no responde. Sakura al intentar seguir a la imagen de su mamá resbala y antes de caer tiene un recuerdo el cual le ayuda a reaccionar y logra capturar al antagonista.</p>	<p>No te dejes llevar por tus sentimientos en exceso porque puedes ser víctima de ellos.</p> <p>Puede pero, con tu ayuda.</p>	<p>Ligereza (A) Familia Sentimentalismo (A) Descuido (A) Reflexión Responsabilidad</p>
<p>Escena 3 Cap. Sakura y el juicio final Cd. 4 Tk. 1 T/I 00:08:57 T/F 00:09:13 T/I 00:15:45 T/F 00:19:21</p>	<p>Sakura se encuentra atrapada por unas ramas que la inmovilizan mientras su adversario la hace reflexionar en la situación y le dice que ya perdió, ella incrédula le repite esas palabras y él le dice lo que pasará y es que el mal que atañe al mundo es que van a olvidar a su ser más querido por no haber pasado la última prueba. Ella se queda pensando en esa persona que tanto quiere y en que no puede permitir que eso suceda, entonces él reanuda su ataque y ella es paralizada pero sigue pensando en que no lo permitirá. Ella se encuentra sola y oye muchas voces que la llaman y comienza a recordar a sus amigos, familia, hasta que por fin logra recordar a la persona que más quiere y consigue liberarse con ayuda de la profesora Misuki quien la hace recapacitar en la segunda oportunidad que tiene así que comienza nuevamente el combate pero reconociendo que sólo lo hace por el bien del mundo. Y diciéndole a él que no quiere ser su dueña sólo quiere que sean buenos amigos así que él reconoce a Sakura como la nueva dueña de las cartas Clow.</p>	<p>Todos tienen derecho a amar.</p> <p>Ni yo soy más que tú ni nadie es más que yo.</p>	<p>Reflexión Fuerza de voluntad Trabajo Comprensión Amor Autoestima Disciplina Comprensión Amor Honestidad</p>

Personaje: Kero

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. Recuerdos de Sakura y su mamá Cd. 1 Tk.6 T/I 00:14:26 T/F 00:14:43</p>	<p>Kero le dice a Sakura que tal vez sea bueno abandonar la misión porque aunque le pidió ayuda para recolectar las cartas Clow no quiere que nada malo le suceda.</p>	<p>La responsabilidad depende de las capacidades de cada persona.</p>	<p>Inconstancia (A) Reflexión Responsabilidad Amistad</p>
<p>Escena 2 Cap. Sakura visita la mansión de Tomoyo Cd. 1 Tk.11 T/I 00:13:00 T/F 00:13:50</p>	<p>Kero se encuentra desesperado en la habitación de Tomoyo y cuando entra Sakura le reclama el abandono pero sobre todo que haya comido pastel y no se acordará de él. Pero Tomoyo le da una rebanada de pastel y a él se le olvida todo lo demás.</p>	<p>Recriminación de las acciones de otros a conveniencia nuestra.</p>	<p>Sentimentalismo (A) Conveniencia (A) Sentimentalismo (A)</p>
<p>Escena 3 Cap. Un oso de felpa gigantesco Cd. 4 Tk.6 T/I 00:15:57 T/F 00:16:17</p>	<p>Sakura y Yukito caen por los aires y Kero al verlos caer grita a Sakura y se transforma en Kerberos para amortiguar su inevitable caída y así ponerlos a salvo y posterior mente pregunta si se encuentran bien.</p>	<p>Saber actuar en el momento indicado midiendo las capacidades individuales.</p>	<p>Miedo (A) Servicialidad Amistad</p>

Personaje: Syaoran

Datos	Denotación	Connotación	
		Ideología	Valores
<p>Escena 1 Cap. El ascensor descompuesto Cd. 4 Tk.12 T/I 00:00:00 T/F 00:01:36</p>	<p>Syaoran entra a su cuarto después de la escuela y al dejar su mochila mira un oso que se encuentra ahí y recuerda que hace tiempo Yukito le preguntó que para quien era, un poco confundido comienza a practicar con su espada, al reaccionar nuevamente mira al oso y vuelve a confundirse porque está pensando en Sakura y se recrimina que él no hizo el oso para ella pero no se lo puede quitar de la mente y al cerrar los ojos recuerda que alguien le dijo que analizara sus verdaderos sentimientos con lo cual sigue sin entender nada.</p>	<p>El reconocimiento de ti mismo te ayuda a entender tus sentimientos.</p>	<p>Reflexión Sentimentalismo (A) Reflexión</p>
<p>Escena 2 Cap. La amiga valiosa de Sakura Cd. 4 Tk.15 T/I 00:01:52 T/F 00:03:25</p>	<p>Tomoyo se acerca a Syaoran recordándole que se le había ido una valiosa oportunidad para declarársele a Sakura y él le responde que cómo lo sabe, ella dice darse cuenta de lo que pasó y que vio el momento en el que Kero los interrumpió. Ella le pregunta cuando lo volverá a intentar y el contesta que primero tiene que aclarar algo con Meilin y después le dirá todo a ella.</p>	<p>Concluir asuntos pasados para iniciar nuevos.</p>	<p>Diálogo Confianza Reflexión Honestidad Fidelidad Honestidad Comprensión Disciplina</p>
<p>Escena 3 Cap. La aparición del mago Clow Cd. 5 Tk.9 T/I 00:06:52 T/F 00:07:04 T/I 00:07:45 T/F 00:07:57 T/I 00:08:12 T/F 00:08:53</p>	<p>Sakura Pide a Syaoran que cuide de su hermano y de Tomoyo, cuando comienza el ataque Sakura los protege haciendo un escudo, en el segundo ataque Sakura es herida y Syaoran la salva arriesgando su vida. Ella se acerca a preguntar por su estado y le pide que resista.</p>	<p>Dar todo por quien quieres.</p>	<p>Confianza Generosidad Autoestima Servicialidad Temeridad (A) Amistad Enfermedad (A)</p>

Conclusiones

Después de éste minucioso análisis en el cual expresamos detenidamente los segmentos abordados en los capítulos 3, 4 y 5 mismos que contribuyeron al establecimiento de lo siguiente:

El *análisis gráfico* que contiene micro y macrounidades significativas de Roman Gubern fueron pieza importante de dicho estudio que parte de lo general a lo particular. Las microunidades significativas en conjunto ayudaron a establecer que cada una de las tomas manejadas en las secuencias tienen un carácter particular, es decir, se establece un tipo de cuadro e iluminación específico para cada personaje dependiendo del rol que desempeña en la trama.

Las tomas tienen un carácter particular, dicho de otro modo, con éstas se realiza la personalidad del protagonista o su jerarquía. Además ligadas a la iluminación contribuyen al enaltecimiento del personaje, la cual varía de acuerdo a las circunstancias e importancia de los mismos; ya que mayoritariamente en los cartoons los superhéroes utilizan mayor iluminación, para resaltar sus colores y con ello captar la atención del receptor; aunque se muestra una excepción para el caso de Batman la cual está relacionada a su personalidad solitaria.

Se hizo un ajuste en las macrounidades significativas (Signos Icónicos y colores) específicamente en cuanto al color ya que como se mencionó, Roman Gubern no contempla éste. La combinación de estas macrounidades significativas con las microunidades significativas (decorado y vestuario) sirvieron para determinar los colores representativos del personaje y los más utilizados en el decorado mismos que ligados al contexto en el que interactúan dictaron la personalidad emitida por cada uno de estos, la teoría de los colores de Peter Hayten fue suficiente para la investigación.

Las microunidades significativas (figuras cinéticas y angulación) ayudaron a establecer que en los animes se explotan otras cualidades del dibujo como es el manejo de las figuras cinéticas que representan en su mayoría movimiento, lo cual pudiese considerarse redundante al ser estos dibujos animados, por otro lado las angulaciones en los animes son más complejas en comparación con los cartoons.

En el cartoon Las Chicas Superpoderosas presentan un rasgo que en los animes es característico; el tamaño de los ojos de éstas pequeñas heroínas son muy grandes, esta particularidad sólo sirve para hacer más llamativo el dibujo.

Los escenarios en cada tipo de animación son muy variables, lo que cabe resaltar es que los cartoons parten de lugares reales y en ocasiones crean alguno con características posibles como ciudades con organización social y política e infraestructura posible pero lo que los hace tan peculiar es que estos lugares son destruidos y reconstruidos tan rápido como cambian de enemigo; si bien hay situaciones fuera del planeta, también tienen la característica mencionada; esto nos dice, en primera que tienen muchos enemigos y al mismo tiempo son intrascendentes, en cuanto a la edificación nos resalta que es de vanguardia y al mismo tiempo parece un mensaje para todos esos enemigos sobre la imagen de superioridad e invulnerabilidad que ellos mismo se crearon.

En caso contrario los animes pueden suceder en lugares reales o inventados a partir de la imaginación del creador, en el caso de los Caballeros del Zodiaco, a partir de la

mitología griega o nórdica, pero sin la cualidad que tiene los lugares sociales en los cartoons.

En Sakura Card Captors la historia sucede en la ciudad de Tokio, inclusive presentan lugares reconocidos mundialmente como la torre de Tokio, que no sólo es un sitio turístico, también es representativo del país; con la intención de ubicar el personaje en un plano más real.

Una característica muy interesante que notamos es que los personajes determinan los escenarios, es decir, a diferencia del contexto real donde el ambiente determina a las personas, aquí los actores sociales determinan los lugares, son dueños de la situación y por tanto sabedores de las capacidades del medio, como ejemplo, jamás veremos a Batman desenvolverse al mediodía o a los Caballeros del Zodiaco en una ciudad tecnológicamente avanzada.

Las posibilidades que ofrece la animación son tan grandes como la imaginación del dibujante y por desgracia en el caso de los cartoons se restringen las tomas que podemos ver en cualquier película de acción, en los animes se presenta una mayor variedad de tomas y angulaciones, además de ocupar muchos recursos adicionales como un estilo diferente de dibujo para ubicarnos en un pensamiento o imágenes sobrepuestas en una misma toma para añadir más fuerza a la escena.

En los animes los colores no son tan brillantes, en relación a los cartoons esto no interfiere con la personalidad del personaje; aquí la cuestión sería debido al público al que van dirigidos, ya que para el caso específico de los Caballeros del Zodiaco su público meta es adolescentes y adultos (hombres), aunque ésta característica no es restrictiva ni totalizadora.

El segundo anime analizado si presenta mayor iluminación en sus secuencias y esto no le confiere mayor relevancia al personaje, es más una característica específica de dicha caricatura la cual en relación con el cartoon con el que se comparó ambos presentan tonos brillantes en sus secuencias y aunque el público al que se dirige es femenino varía en cuanto a las edades de los receptores, ya que el anime va dirigido a adolescentes y adultos a diferencia del cartoon que pueden ser vistos por cualquier persona del género femenino sin importar la edad.

Concluimos también que aunque las misiones que se presentan en los cartoons inician en el planeta tierra muchas de éstas tienen solución fuera de este planeta, lo cual nos lleva a concluir que sí existe una solución para los conflictos manejados en éstas caricaturas no es una solución conocida o real.

Por otro lado los animes sin importar que sus escenarios son reales pero ubicados en lugares fantasiosos tienen solución ahí, por lo cual concluimos que los superhéroes son tan fuertes como lo requiere la misión; a diferencia de los Caballeros del Zodiaco en donde los personajes se presentan débiles y conforme avanza la historia deben hacerse más fuertes para cumplir su misión.

Es decir un superhéroe tiene la capacidad para salvar a cualquier persona dentro o fuera de su comunidad y un caballero del zodiaco no; él sólo tiene la fortaleza para cumplir su misión.

El sexo femenino no es demeritado en ninguna de éstas caricaturas aunque la diferencia radica en el anime en donde las mujeres llegan a ser pieza fundamental de la historia.

En ambas historias se conserva el sentido maternal de la mujer, sin importar su fortaleza física la cual en ocasiones es mayor a la del sexo masculino.

Cabe recalcar que se busca un equilibrio de géneros en ambos tipos de caricaturas, pero siempre hay una tendencia de acuerdo al público al que están dirigidas, para niños siempre el héroe será un hombre y para las niñas un personaje femenino.

Las esferas de acción de Vladimir Propp fueron suficientes para el estudio sin embargo las funciones aplicadas a un análisis de dibujos animados son insuficientes debido a las complejidades que puede presentar la historia por lo que se agregaron y modificaron algunas siguiendo el esquema propuesto por el autor pero, de creación propia y en favor del estudio; dichas funciones se presentan al final de este apartado como propuesta metodológica.

Las esferas de acción nos ayudaron a determinar los roles de los personajes quienes en su mayoría son héroes sin importar su sexo por lo que desecharon la hipótesis de que el sexo masculino siempre aparece como héroe tanto en las caricaturas norteamericanas como en las provenientes de Japón, inclusive las mujeres en los animes son pieza fundamental dentro de la trama aunque en un inicio aparezcan como el personaje en peligro al mismo tiempo es un personaje de gran fortaleza, por otro lado en los cartoons si bien las mujeres no son la parte primordial si son parte activa del grupo e incluso hay hombres de menor relevancia.

Las situaciones que se presentan en cada tipo de animación son semejantes y diferentes al mismo tiempo; semejantes porque tiene que luchar por algo o alguien, pero son diferentes en el nivel de inmersión de los personajes en el problema; Seiya y sus amigos deben salvar a su diosa porque se prepararon gran parte de su vida para eso, y las Chicas Superpoderosas deben salvar su ciudad porque tienen las capacidades, pero también podrían continuar su vida sin necesidad de hacer eso.

El análisis audiovisual tercera parte del estudio tiene como autor principal a Roland Barthes del cual manejamos conceptos como denotación y connotación la primera de ellas es muy general pero no menos importante ya que una deriva de la otra pero, nos enfocamos en la connotación en la cual incluimos autores como Pierre Bourdieu para el caso de la ideología y Max Scheler para los valores.

La ideología es sólo una proyección de la conciencia, de las incapacidades prácticas como lo menciona Pierre Bourdieu en el esquema manejado por Otto Maduro lo que nos quiere decir que los dibujos animados son un mínimo reflejo de las carencias cotidianas de la realidad vivida en cada uno de estos países; es decir, se basan en su contexto para proyectar lo que son con miras a cambios y perfeccionamiento.

Por un lado Estados Unidos considerado potencia mundial y número uno en cuanto a avances tecnológicos se refiere, tiene como temática principal el crimen en diversas escalas, desde robo a bancos, hasta la imposición de un régimen contrario, lo que nos habla de que los Héroes están al servicio de la clase alta, de la reafirmación del imperialismo; se connota además un aislamiento del mundo exterior ya que sólo actúan

cuando algo los afecta directamente ya sea en su ciudad o país; es decir cuando hay un daño hacia los personajes-símbolo o a las propiedades.

En relación a la transmisión de valores, en la cual se incluyó tanto el discurso como las acciones podemos decir que los superhéroes tienen y manejan virtudes que se consideran valores, aunque al utilizarlos sólo en favor de su comunidad afirmamos que se convierten en seres egoístas a los que no les importa lo que suceda mientras ellos se encuentren bien, esto nos remite a una característica del capitalismo, pasar sobre quien sea para conseguir lo deseado. Los superhéroes entonces se presentan la mayor parte de las veces como los mejores, tan sólo por el hecho de ser ellos debido a esto el desarrollo y conclusión del problema siempre es rápida y favorecedora para los superhéroes. Un punto importante a resaltar es que el dolor sólo se presenta en un nivel físico y la ausencia de éste en un plano emotivo es debido a que no se presentan las situaciones.

Estos superhéroes presentan una característica muy significativa, que todos tienen una personalidad social, es decir, cumplen ciertas acciones dentro de un contexto real, tienen una profesión y trabajo pero, ésta persona siempre se ve rebasada hasta la extinción debido a su personalidad heroica; aquí el disfraz es parte importante, ya que no sólo los distingue, sino que le confiere jerarquía y los convierte en un personaje simbólico, se halla inmerso en un estado de cuasiperfección.

Si bien los personajes de anime también portan un disfraz, éste sólo los reviste de cualidades emotivas superiores a sus rivales; éstos últimos tienen la característica particular de no ser los villanos más malos; son personajes o grupos de personajes con objetivos y deseos al igual que los protagonistas pero siempre con consecuencias negativas, lo que los convierte en los antagonistas.

Llegamos a un punto muy importante: los sentimientos, por un lado en los cartoons tienen una mínima muestra de éstos, tal vez la mayor muestra la encontramos en Burbuja y Bellota de las Chicas Superpoderosas que pueden tener miedo y enojarse; a diferencia de los animes donde la emotividad es primordial en los personajes, es lo que los forma y determina dentro de la historia. Los grupos sociales dentro de estos dibujos animados se forman por la semejanza de sus sentimientos y éstos los ayudan a cumplir su misión, incluso llegando a dejar la acción en un segundo plano.

En cuanto a la hipótesis de que las caricaturas son de corte violento no podemos desechar por completo ésta pero, sí podemos afirmar que la existencia de sangre en los dibujos animados no determina el grado de violencia ya que las caricaturas norteamericanas a pesar de mostrar armas y golpes de gran magnitud no muestran sangre a diferencia de los dibujos animados japoneses en donde la sangre es más que un rasgo de violencia, es un rasgo humano para los personajes.

En los cartoons notamos que los personajes se vuelven símbolos, en un primer término las personas desaparecieron para dar paso a los personajes, y estos desaparecen para volverse símbolos; cuando hablamos de Superman lo imaginamos volando con un puño hacia el frente dispuesto a luchar contra el mal donde sea que se encuentre y lo mismo pasa con los demás personajes, incluyendo a las Chicas Superpoderosas; son personajes que encarnan todo lo bueno, aunque todos ellos con los mismos valores, ideas y métodos.

Ahora, en los animes cada que vemos a los personajes corriendo o volando o como sea que se transporten, pensamos en que deben salvar a alguien, o que quieren proteger algo que aman demasiado, entonces nos encontramos con seres fantasiosos pero no irreales, es decir, en cuanto a sus características y habilidades físicas son completamente ficticios, en ideas y sentimientos son por mucho más reales que cualquier personaje de cartoon; presentan virtudes y antivalores reales como la amistad y en ocasiones deseos de venganza.

En los animes se muestran seres superiores a los protagonistas, ya sea por habilidades o por jerarquía, además de que el manejo de los sentimientos es una de sus principales características ya que son estos los que determinan el carácter y las acciones de los personajes lo que los aleja mínimamente de la fantasía (en cuanto a rasgos de personalidad); por tal motivo los personajes deben poseer un objeto mágico que además de proporcionarles ciertas habilidades los acerca a seres más fuertes.

Las consecuencias de las acciones de los antagonistas van más allá de sus lugares sociales, lo más común es que tengan trascendencia mundial aunque varía de acuerdo a la trama. Por lo anterior concluimos que los animes más que reflejar la realidad que vive, muestra en sus caricaturas sus carencias principalmente emotivas debido a que socialmente se distinguen por el control de sus sentimientos.

La justicia se presenta de formas muy diferentes en ambos contextos, en los cartoons siempre la justicia se toma en relación al "bienestar social", a la reafirmación de lo ya establecido en condiciones sociales y económicas, mientras en los animes se exhibe en torno a la felicidad, deseos y sueños, todas son cuestiones emotivas.

Hay tres personajes que merecen una mención especial por lo que representan, el primero de ellos es Superman, el personaje más político de todos, representa la justicia y los intereses de una ideología, el capitalismo; el segundo es la Mujer Maravilla o Diana, ella es el estereotipo de la mujer perfecta, es una imagen casi imposible y por tanto la consideramos perjudicial para el público en general; el tercero de éstos personajes es Flash, el único falso-héroe, por un lado está del lado de "los buenos" pero difícilmente llega a concretar aiosamente alguna de sus acciones.

El público a quien van dirigidos los dibujos animados depende principalmente de la historia y la forma en como se aborde, esto también determinará su grado de violencia

Tratar de encasillar a las caricaturas como buenas o malas es absurdo, ya que esto dependerá, en el caso de los niños, del interés que los padres tengan en lo que ven sus hijos, e incluso el sentido que le da el niño, si lo ve como un esparcimiento o como algo enajenante e incluso como algo potencial; pero eso ya es parte de otro estudio.

Los dibujos animados cambiarán al igual que la sociedad, los primeros tendrán que irse adaptando al escenario social, para permanecer como un medio de expresión y globalización donde las culturas terminarán fusionándose; no obstante, cabe la posibilidad que las sociedades vayan acondicionándose no sólo a los dibujos animados, sino a cualquier medio de comunicación que sea capaz de influir en la sociedad.

Al realizar éste minucioso análisis consideramos que hacía falta metodología en la parte correspondiente a las funciones de Vladimir Propp, no por fallas o insuficiencias en el original sino porque las situaciones en los dibujos animados difirieren a los cuentos fantásticos.

Se realizaron modificaciones o agregados en las funciones siempre tomando en cuenta el esquema propuesto por el autor y en consideración de un mejor análisis:

e¹⁻¹ intentos de intriga por parte del héroe para engañar al antagonista.

S¹¹ socorro utilizando objeto mágico.

X³⁻¹ destrozó de la ciudad.

X^{3*} existencia o amenaza de catástrofes.

X⁶⁻¹ daños corporales a parientes cercanos.

L⁵ se refiere a resistencia o lucha con objeto mágico.

S¹¹ socorro usando el objeto mágico.

S socorro (búsqueda de ayuda para el héroe).

S* socorre al héroe en su tarea difícil.

*Z¹⁰ El medio mágico es rebasado por el portador.

n³ informes al auxiliar respecto del héroe.

n⁴ informes del antagonista respecto al héroe para situar a la audiencia.

EZ^{2*} Las indicaciones dadas no son para la obtención del medio mágico sino para la reparación del daño.

EZ²⁻¹ Indicaciones que se dan al objeto mágico para iniciar combate con el antagonista.

Apéndice

Antes de entrar más al mundo de los dibujos animados es necesario dar a conocer algunos conceptos que nos acompañarán a lo largo del estudio y en algunos de los casos de manera muy recurrente.

La mayoría de los términos citados son parte de la cultura japonesa, ya que en los dibujos animados procedentes de EE. UU. no son clasificados ni tomados en cuenta para crear conceptos de uso exclusivo a éstos, debido a esto decidimos crear algunos conceptos que sirvan de referencia y así otorgar balance al estudio.

Ai Senshi

Literalmente guerrero del amor en japonés. Es la versión femenina de guerreros sentai, que combaten la maldad con el poder del amor.¹

Amecomi

Contracción de las palabras en inglés “american comics”. Describe a cualquier historieta originaria del occidente, típicamente de menos de 40 páginas o formato “comic book”, en Japón jamás se utiliza la palabra manga para referirse a ese tipo de historieta.

Los títulos más conocidos son Snoopy, Superman, El hombre araña; todos estos traducidos al japonés. Pese al limitado conocimiento que se tienen de algunos títulos, se debe considerar que el amecomi es considerada una curiosidad cultural menor, cuando mucho.

El mundo del manga y de los cómics norteamericanos han estado separados por décadas. Los lectores japoneses consideran que el amecomi es feo, difícil de seguir, complicado de asimilar, considerando que un lector japonés no dedica más de 20 segundos por página de manga. Es despreciable la cantidad de personalidades de la industria del manga que están familiarizados por el amecomi.

Como excepciones a la regla están Ono Kosei, un crítico bien conocido en Japón y autoridad en amecomi; de niño, Ono leía comics norteamericanos dejados por las fuerzas de ocupación norteamericanas tras la segunda guerra mundial (muchos de los aficionados al amecomi en Japón fueron expuestos a éste material de la misma forma, y al menos han aparecido en tiempos recientes), él ha contribuido con traducciones de artículos y de obras tales como Felix el gato, Los 4 fantásticos, Thor, El hombre Araña. Tales traducciones han encontrado muy pocos lectores en Japón, se cree que los lectores japoneses están acostumbrados a una fluidez de narrativa más dinámica, considerando el amecomi como difícil de leer.

¹ *DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Agosto 1998. p. 10.

Anime: *Animación*

"Anime", no "manga", es la palabra utilizada para describir la animación en video. (Antes de los 70's a veces se utilizaba el término "TV manga" o "manga eiga").

Contrario a la creencia de algunos aficionados occidentales, la mayoría del anime es orientado a niños y adolescentes, en donde se encuentra el potencial comercial. La industria del anime siempre ha sido más o menos una subsidiaria mercantil de la industria del manga. Pocos títulos de anime han sido orientados a aficionados colegiales, ignorando a públicos más maduros.

El anime ha alcanzado la autosuficiencia económica a finales de los años 80's, la popularidad del manga y el anime, se dirigen ahora hacia los juegos de video.²

BGM

Back Ground Music. Es cualquier tipo de música que sirve de fondo, ya sea el tema de entrada, de salida o música orquestal que sirve para darle un mayor impacto a la situación.

Cartoon

Cartoon es la palabra inglesa para designar a los dibujos animados, la usaremos indistintamente para cualquier caricatura proveniente del EE. UU.

Teniendo como primer exponente a Walt Disney con su ratón Mickey que hizo su debut en 1928 aventajando por más de 30 años al anime.

² *DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa.* Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Julio 1998. p. 30.

CG

Abreviación de Computer Graphics (gráficos de computadora). Dentro del contexto del manga se refiere a la ilustración o a la animación asistida por computadora. Recientemente, patrones de medios tonos generados por computadora y programas de dibujo se han convertido en herramientas habituales. Siendo usados en algunos proyectos de manera total, no sólo en dibujos animados, también en películas con personas reales como Spider-man o en su totalidad como en Shrek o Final Fantasy VII Advent Children.

Comiket

Abreviación de "comic market", mercado de comics.

La comiket es el mercado de manga más importante del Japón, establecido desde los años 70's, se realiza dos veces al año, durante dos días en cada ocasión. Japón cuenta con muchos otros mercados de comics, los cuales son tolerados por los editores industriales, pues se cree que impulsan la venta del manga y el anime, pero esta tolerancia tiene más límites.

Cyberpunk

Género de animación japonesa que contiene elementos futuristas y post-apocalípticos.

Doujinshi

Se refiere a creación de personas que emulan el trabajo de un escritor en particular u obra. Esta palabra quiere decir "publicación de la misma gente"

Existe una enorme cultura de aficionados asociados con la escena contemporánea del *doujinshi*; estas mangas son anunciados y promocionados en algunas revistas y vendidos en masa y cabe destacar que muchas de estas publicaciones son de una calidad de impresión y contenido notablemente elevada. Incluso algunos de éste tipo de autores vive de producir sólo *doujinshi*.

Hentai (H, ecchi)

"Hentai" significa "anormal/pervertido" y a últimas fechas solamente "pervertido". Se refieren a actividades sexuales de cualquier tipo.

La letra H o la palabra ecchi es una abreviación de caló para la palabra Hentai y denota a temas de alto contenido sexual. El manga que presenta sexo explícito o cualquier otro contenido erótico es llamado "ero-manga" o "H-manga".

En base a un estimado, el manga pornográfico representa la cuarta parte de las ventas de la industria.

Están disponibles al consumidor como cualquier otro manga, aunque técnicamente está restringida su venta a menores de edad y están envueltos en bolsa de plástico.

Loony cartoons

Son caricaturas dirigidas a público de 10 años hacia arriba, teniendo como personaje principal al conejo Bugs; contienen violencia sin sentido y excesiva sin embargo jamás mueren los personajes a pesar de que les explota dinamita o les disparan a la cara.

Sus personajes son animales que hablan con sus excepciones como el cazador o el vaquero, quienes desean continuar la cadena alimenticia.

Reiteramos que la carencia de conceptos provenientes del estilo occidental no es por dar cierto favoritismo, sino por la escasez de clasificaciones para los cartoons ; ya que algunos de los términos citados son de extracción propia de los autores, intentando otorgar un correcto balance al estudio.

Illust-shuu

Illustration Collection (colección de ilustraciones), libros en formato de lujo de algún artista específico o de un tema particular; con precios que van desde 1000 a 4000 yenes.

Image Album

Un disco compacto conteniendo música atmosférica de algún título manga (es decir, la ambientación de la historia y sus personajes). Se producen cientos de image album cada año. Aquellos que se basan sólo en obras de manga con la actuación de voces representando a los personajes se les conoce como manga cds o drama cds y son como radionovelas.

Kara-Settei

Diseño de personajes, la realización gráfica de personalidades para manga, anime, películas o juegos. El balance promedio de la calidad de un personaje es denominada como *dessin* de la palabra francesa dibujo.³

Kodomo-manga: manga para niños

La mayoría de las revistas son simplistas y sin grandes pretensiones, orientados a niños de 6-11 años. Las historias con robots y fantasía son populares, teniendo en ocasiones altos niveles de violencia (para nuestros estándares culturales). Las obras exitosas de kodomo-manga siempre son realizadas en anime, y comercializadas con múltiples productos.

³ DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Septiembre 1998. p. 7.

Lady's Comic/Josei

Manga para mujeres de 20 años y mayores, habitualmente amas de casa y mujeres oficinistas. Tienen un contexto similar a las novelas rosa occidentales.

Lolicom/Rorikon

Contracción de "complejo lolita". Un complejo lolita (nombrado así después del personaje en la obra de Nabokov) es un deseo insano por las muchachas muy jóvenes; la palabra japonesa es más slang y menos clínica, pero significa más o menos lo mismo. El subgénero del manga H que caracteriza a muchachas con apariencia joven es conocido como lolimanga.

Manga

Traducido como caricatura, significa "imágenes involuntarias". El término fue acuñado en 1814 por el famoso artista Hokusai Katsushika y encierra un sentido de composición ágil.

Ha tenido buena aceptación en varios países fuera del Japón y las traducciones pueden ser encontradas en mandarín, inglés, francés, italiano, español entre otros idiomas. En Estados Unidos se encuentran generalmente en formato de comic (30-42 páginas).

Manga-ka: artista de manga

Persona que crea un manga. Son típicamente responsables de trazo, dibujo a lápiz, diseño de personajes y de guiar a sus asistentes en dirección artística; ellos escriben sus propias historias y diálogos.

El profesionalismo de un manga-ka es medido en función del número de mangas que tiene publicados simultáneamente.⁴

Magic cartoons

Son todos los dibujos animados procedentes de la casa disney que están dirigidos a niños hasta de 11 años, con la característica principal de que carecen de violencia y los problemas se resuelven mediante confusiones o errores de los malos.

Mecha [contracción de "mechanical(s)]

Término usado para maquinaria, robots o equipo. Se refiere a "robots gigantes", probablemente utilizado por primera vez en los títulos de algunas películas de Godzilla"

Mook

Contracción de magazine book. Son libros cuyas páginas son typeset e ilustradas (con fotografías, etc.) al estilo de una revista convencional.

⁴ *DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Octubre 1998. p. 6.

New Wave Cartoons

Aquí se engloban a las nuevas caricaturas que llegan a ser del gusto de todos, por ser muy generales, y en algunos casos combinan varios elementos ajenos a la línea de animación que manejan, como niñas con superpoderes que salvan una ciudad, un niño con una gran inteligencia u otro que puede cumplir todos sus deseos, aunque algunas de éstas se pueden englobar en alguna de las otras categorías, sólo que contienen varios géneros.

Otaku: *Fanático*

En Japón, un estigma social, referido a personas que en cualquier parte del mundo, es un orgullo definirse como un aficionado a la historieta japonesa, aunque también el término puede derivarse para definir a los otakus de computadoras, otakus de modelismo, otakus de deportes.

OAV (OVA) "*Original Video Animation*"

Anime creado exclusivamente para venta en el mercado doméstico, sin ser difundido en la televisión o el cine y únicamente se consiguen en tiendas de videos.

Rude Cartoons

Son dibujos orientados hacia jóvenes y adultos, contienen palabras altisonantes y/o violencia sangrienta carente de sentido.

Es una de las nuevas formas de hacer caricaturas, entre ellas se encuentran South Park y Happy three Friends, la primera presenta un grupo de niños que dicen groserías y que viven descubriendo su mundo de una manera muy particular y los segundos son un grupo de animales tiernos que en cada caricatura mueren de forma sádica; digamos que son como Tom y Jerry, pero con todas las consecuencias que tiene tomar un cuchillo y lanzarlo para atravesar a otro.

Seinen

Dirigido a la juventud o adultos jóvenes. Prácticamente todas las obras de tipo seinen están dirigidas a hombres de 18 a 25 años, aunque muchos continúan leyéndolas incluso hasta los 30 y 40.

Los mangas de tipo seinen muestran de manera muy gráfica situaciones que incluyen sexo y violencia, citando historias en un mundo de salarios, universidades, estudiantes y relaciones amorosas.

El drama y las relaciones de tema político o corporativo son especialmente populares, aunque hay también algunas de ciencia ficción, ocultismo y fantasía.⁵

Sempai

Literalmente un estudiante de grado superior en japonés. Culturalmente la persona que ha sido entrenada por más tiempo, tiene una jerarquía mayor o es más grande de edad.

⁵ *Seinen Animación Japonesa y más...* Alán Chávez. Mensual. México. Octubre 2000. p. 11.

Sensei

Título honorífico que estrictamente se refiere a Maestro, Doctor; profesionales respetados de cualquier clase.

Senshi

Guerrero en japonés

Sentai

Anime o manga orientado al combate.⁶

Shoujo-manga: *Manga para muchachas*

Este género de manga está enfocado a jóvenes lectoras entre 6 y 18 años.

Shounen-manga: *Manga para muchachos*

Los primeros mangas en lograr circulación masiva y en ser impresos en formato de "directorio telefónico" estaban dirigidos a la audiencia joven masculina. Hoy la mayoría del mercado es dominado por los manga shounen.

Las revistas más importantes de este género son: *Shonen Jump*, *Shounen Sunday*, *Shounen Magazine*, *Shounen Champion* y *Shounen Captain*.

SuperHero

Es el o la protagonista de las caricaturas norteamericanas, que se caracteriza por tener cualidades especiales (superpoderes); por lo general lucha en nombre de la justicia, por el bienestar de todos, siendo ésta su única actividad.

Super Deformed (SD)

Estilo de caricatura que reduce la altura del personaje y simplifica sus rasgos faciales, haciéndolos parecer "aniñados".

Yaoi

Abreviación de *yama-nashi ochi-nashi imi-nashi*, que significa sin clímax, sin resolución, sin sentido o significado. La característica principal de éste género es el amor entre homosexuales, usualmente entre personajes conocidos de series famosas.

También es conocido como *shonenai* (amor de muchachos). Género que comenzó a darse a conocer a principio de los 80's.

⁶ *DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Marzo 1999. p. 7.

Tankoubon

"Volumen separado" o libro. *El* manga es vendido en formato tankoubon después de haber sido serializado en las revistas; cada tankoubon contiene el material publicado en 5-11 revistas. La mayoría tienen pasta blanda con alrededor de 200 páginas en blanco y negro.

La palabra inglesa "comics" ("kommikkusu") se usa a veces en lugar de tankoubon, sin embargo kommikkusu no se usa para designar a los comics occidentales.

Teen cartoons

Son caricaturas dirigidas a niños y jóvenes pero con la característica de tener como protagonistas a superhéroes, contienen acción y los protagonistas son lo elegidos para salvar al mundo de cualquier mal.

Insistimos en que algunos de los conceptos son de autoría propia, ya que al hacer falta estudios de los cuales podamos hacer comparativos, nos dimos a la tarea de realizarlo, pero no sólo fue a criterio de los autores, sino que se tomó como base las investigaciones y términos del manga y anime, que respaldan más el comparativo que tratamos de hacer.

Creemos que los términos que establecimos serán de gran ayuda tanto para los investigadores como para el lector, ya que nos muestra de manera clara, los parámetros y los modelos a seguir en éste estudio.

Listado completo de Funciones (*Morfología del Cuento*) de Vladimir Propp

<i>i</i>	Situación inicial.
<i>a</i>	Ausencia.
<i>a</i> ¹	Ausencia de los padres.
<i>a</i> ²	Muerte de los padres.
<i>a</i> ³	Ausencia de los jóvenes.
<i>p</i>	Prohibición.
<i>p</i> ¹	Prohibición.
<i>p</i> ²	Orden, invitación.
<i>t</i>	Trasgresión.
<i>t</i> ¹	Trasgresión de la prohibición.
<i>t</i> ²	Ejecución de la orden.
<i>d</i>	Interrogación o demanda.
<i>d</i> ¹	Preguntas del antagonista respecto del héroe.
<i>d</i> ²	Preguntas del héroe respecto del antagonista.
<i>n</i>	Información o noticia.
<i>n</i> ¹	Informes al antagonista respecto del héroe.
<i>n</i> ²	Informes al héroe respecto del antagonista.
<i>e</i>	Engaño.
<i>e</i> ¹	Intentos pérfidos del antagonista para engañar al héroe.
<i>e</i> ²	El antagonista emplea medios de persuasión mágicos.
<i>e</i> ³	El antagonista emplea otros procedimientos pérfidos o violentos.
<i>c</i>	Complicidad involuntaria.
<i>c</i> ¹	El héroe se deja engañar por el antagonista.
<i>c</i> ²	El héroe reacciona automáticamente ante los procedimientos mágicos.
<i>c</i> ³	Es engañado, o automáticamente víctima de la perfidia del antagonista.
<i>f</i>	Desdicha preliminar provocada por un acuerdo frustratorio.
<i>X</i>	Daño.
<i>X</i> ¹	Rapto de una persona.
<i>X</i> ²	Desviación del medio o del auxiliar mágico.
<i>X</i> ^{II}	Eliminación violenta del auxiliar.
<i>X</i> ³	Destrozo de la cosecha.
<i>X</i> ⁴	Desviación de la luz del día.
<i>X</i> ⁵	Otras formas de hurto.
<i>X</i> ⁶	Daños corporales.
<i>X</i> ⁷	Una desaparición.
<i>X</i> ^{VII}	El olvido de la novia es provocado.
<i>X</i> ⁸	La víctima es reclamada o traída por la fuerza.
<i>X</i> ⁹	Despido.
<i>X</i> ¹⁰	Orden de arrojar al mar.
<i>X</i> ¹¹	Embrujamiento, transformación.
<i>X</i> ¹²	Substitución.
<i>X</i> ¹³	Orden de asesinato.
<i>X</i> ¹⁴	Crimen.
<i>X</i> ¹⁵	Encarcelamiento.
<i>X</i> ¹⁶	Amenaza de matrimonio forzado.
<i>X</i> ^{XVI}	Entre parientes cercanos.
<i>X</i> ¹⁷	Amenaza de antropofagia.
<i>X</i> ^{XVII}	Entre parientes.

X ¹⁸	Vampirismo.
X ¹⁹	Declaración de guerra.
x	Carencia.
x ¹	De una novia, de una persona.
x ²	De un auxiliar o de un objeto mágico.
x ³	De una rareza.
x ⁴	Del huevo que contiene la muerte.
x ⁵	De dinero, de alimento.
x ⁶	Bajo otras formas.
Y	Mediación, momento de enlace.
Y ¹	Llamado.
Y ²	Envío.
Y ³	Autorización de partida.
Y ⁴	Anuncio de desdicha.
Y ⁵	De dinero, de alimento.
Y ⁶	Vida y libertad secretamente concedidas.
Y ⁷	Canto de una endecha.
W	Decisión del héroe.
↑	Partida del héroe.
D	Primera función del donante.
D ¹	Imposición de la prueba.
D ²	Salvación, interrogación.
D ³	Pedido de un favor después de la muerte.
D ⁴	Súplica de liberación de parte de un prisionero.
*D ⁴	El mismo, con previo encarcelamiento del donante.
D ⁵	Súplica de gracia.
D ⁶	Pedido de intervención en un reparto.
D ⁷	Otras súplicas.
*D ⁷	Pedido a continuación de haber sido puesto el donante en una situación de impotencia.
d ⁷	Situación de impotencia del donante, sin pedido explícito posibilidad de hacer favores.
D ⁸	Atentado.
D ⁹	Combate.
D ¹⁰	Proposición de cambiar el objeto mágico.
H	Reacción del héroe.
H ¹	Sometimiento a la prueba.
H ²	Respuesta al saludo.
H ³	Favor hecho al muerto.
H ⁴	Liberación del prisionero.
H ⁵	Gracia concedida al desdichado.
H ⁶	Reparto entre los adversarios.
H ^{VI}	Astucia en respecto a los adversarios.
H ⁷	Otros favores concedidos o pedidos concedidos. Actos piadosos.
H ⁸	Escapa al atentado.
H ⁹	Triunfo sobre el donante hostil.
H ¹⁰	Astucia en el cambio.
Z	Obtención del medio mágico.
Z ¹	El medio es transmitido.
z ¹	Don de un bien material.
Z ²	Indicaciones que permitirán hallarlo.
Z ³	Es fabricado.
Z ⁴	Es vendido, comprado.

Z	Es hecho a pedido.
Z ⁵	Es encontrado.
Z ⁶	Aparece espontáneamente.
Z ^{VI}	Surge del suelo.
Z	Encuentro con un auxiliar que ofrece sus servicios.
Z ⁷	El medio es bebido o comido.
Z ⁸	Es robado.
Z ⁹	Un auxiliar ofrece sus servicios, se pone a la disposición.
R	Traslado espacial del héroe al lugar de su actuación.
R ¹	Hurto.
R ²	Transporte.
R ³	Guía.
R ⁴	Camino indicado.
R ⁵	El héroe utiliza medios de comunicación estáticos.
R ⁶	Un reguero de sangre le indica el camino.
L	Lucha contra el antagonista.
L ¹	Combate en terreno descubierto.
L ²	Competición.
L ³	Partida de naipes.
L ⁴	Prueba del peso.
M	Marca del héroe.
V	Victoria.
V ¹	Obtenida en el combate.
V ²	En la competición.
V ³	Gana la partida de naipes.
V ⁴	Superioridad en la prueba del peso.
V ⁵	El enemigo es matado sin combate previo.
V ⁶	El enemigo es perseguido.
E	Eliminación o reparación del daño.
E ¹	El objeto de la búsqueda es conquistado por la fuerza o por astucia.
E ¹	Un personaje obliga a otro a actuar.
E ²	El objeto es recuperado por la acción simultánea de varios personajes.
E ³	El objeto es recuperado mediante un incentivo.
E ⁴	La eliminación del daño o falta es consecuencia directa de las acciones precedentes.
E ⁵	Eliminación inmediata de la desdicha o de la falta empleando el medio mágico.
E ⁶	El empleo del medio mágico pone fin a la pobreza.
E ⁷	Captura.
E ⁸	El sortilegio es conjurado, el embrujado es liberado.
E ⁹	Regreso a la vida.
E ^{IX}	Con obtención previa del agua de vida.
E ¹⁰	Liberación.
EZ ¹	El objeto de la búsqueda es transmitido.
EZ ²	Indicaciones dadas.
↓	Regreso del héroe.
P	Persecución del héroe.
P ¹	Volando.
P ²	Reclamación del culpable.
P ³	Persecución con transformación en animales.
P ⁴	Persecución con transformación en objetos atrayente.
P ⁵	El perseguidor intenta devorar al héroe.
P ⁶	Intenta matarlo.

P ⁷	Intenta roer el árbol.
S	Salvación
S ¹	Huída rápida
S ²	Objetos arrojados se convierten en obstáculos en el camino de los perseguidores
S ³	Huída con transformación en diversos objetos
S ⁴	Huída con ocultamiento
S ⁵	El héroe se refugia en una casa de unos herreros
S ⁶	Se transforma en animales, piedras, etc.
S ⁷	Resiste a los objetos atractivos
S ⁸	Escapa de los que intentan devorarlo
S ⁹	Al atentado contra su vida
S ¹⁰	Salta sobre otro árbol
o	Llegada de incógnito
F	Pretensiones infundadas del falso héroe
T	Tarea difícil
C	Cumplimiento de la tarea
*C	Solución anticipada
I	Identificación del héroe
Ds	Descubrimiento del falso héroe
Tr	Transfiguración
Tr ¹	Nuevo aspecto físico
Tr ²	Construcción de un palacio
Tr ³	Nuevas ropas
Tr ⁴	Formas racionalizadas y humorísticas
Ca	Castigo del falso héroe o del antagonista
N	Nupcias
N*	Nupcias
N	Acceso al trono
N	Nupcias y acceso al trono
n ¹	Promesa de matrimonio
n ²	Matrimonio reanudado
n ⁰	Recompensa en dinero u otras formas de enriquecimiento
O	Elementos oscuros o heterogéneos
<	Separación en una encrucijada de caminos
s	Transmisión de una señal de reconocimiento
Mot.	Motivaciones personales de los personajes.
pos	Resultado positivo de una función
neg	Resultado negativo de una función
contr.	Reacción contraria del donante
§	Elementos de enlace
∴	En triplicación

Fuentes de Consulta

BIBLIOGRAFICAS

- BARTHES, Roland. *La semiología*. Tiempo contemporáneo. Buenos Aires. 1970. pp. 116.
- GALINDO, Jesús. *Ideología y Comunicación*. Premia Editora. México. 1992. pp. 89.
- GARRETÓN Merino, Manuel Antonio comp. *Ideología y Medios de Comunicación*. Amotorru Editores. Santiago de Chile. 1973. pp. 211.
- GUBERN, Roman. *El Lenguaje de los comics*. Ed. Península. Barcelona. 1979. pp. 154.
- HAYTEN, Peter. *El color en publicidad y artes graficas*. Ed. LEDA. 3ª edición, Barcelona. 1978. pp. 68.
- LLANES Tovar, Rafael. *Como enseñar y transmitir los valores. Guía para padres y maestros*. Trillas. México. 2001. pp.197.
- MEDINA, Luis Ernesto. *Comunicación humor e imagen: Funciones didácticas del dibujo*. Trillas. México. 1992. pp. 113.
- PIERRE, Guiraud. *La Semiología*. Siglo XXI. México. 1982. pp. 185.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Fundamentos. Madrid. 1972. pp. 228.
- PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Ed. Colofón, S.A. México, Cuarta edición, 1992. pp.224.
- ZECCHETTO, Victorino et. al. *Seis semiólogos en busca del lector*. Ediciones Ciccus la Crujía. Argentina. 2002. pp. 270.

HEMEROGRÁFICAS

- Conexión Manga*. Arnulfo Flores Muñoz. México. # 18. pp. 17-19, 22, 23.
- Conexión Manga*. Arnulfo Flores Muñoz. México. # 32. pp. 4-6.
- Conexión Manga. La revista oficial del otaku*. Juan A. Flores V. México. Julio 2005. pp. 56-58
- Conozca más Expande tu mente*. Alfredo Quintana Garay. Mensual. México. Enero 2004. pp. 68-73.
- DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Diciembre 1997. pp. 32-34.
- DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Mayo 1998. p. 29.
- DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Junio 1998. pp. 4,31.
- DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Julio 1998. p. 30.
- DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Agosto 1998. p. 10.
- DOMO La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Septiembre 1998. p. 7.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Octubre 1998. p. 6.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Noviembre 1998. p. 7.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Diciembre 1998. pp. 16,33.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Marzo 1999. p. 7.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Julio 1999. pp. 9,32-34.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. Mensual. México D.F. Agosto 1999. p. 9.

DOMO *La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa*. Valente Espinosa Islas. "Navidad en Japón". Mensual. México D.F. Diciembre 1997. p. 33.

Nihon Magazine. José Alberto Gómez. Mensual. México. Diciembre 1999. pp. 30,31.

Seinen Animación Japonesa y más... Alán Chávez. Mensual. México. Diciembre 1998. p. 9.

Seinen Animación Japonesa y más... Alán Chávez. Mensual. México. Octubre 2000. pp. 11, 25, 26, 28, 29.

Shadow Lady. Magdalena Gárate. "¿Cómo son los japoneses?". México. # 5 Enero 2003. p. 95.

CIBERNÉTICAS

<http://artemanga.wikaba.com/> 25 de noviembre de 2005.

<http://foreigner.class.udg.mx/leanf/anime/> 4 de noviembre de 2005.

<http://www.anime-genesis.com/10/101-typeanimemanga.html> 30 de noviembre de 2005.

<http://www.anipike.com> 30 de noviembre de 2005.

<http://www.etcetera.com.mx/pag55ne31.asp> *Etcétera. Una ventana al mundo de los medios*. Salvador Quiauhtlazollin. "Las caricaturas no me hacen llorar" México. Mayo 2003.

<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/RSantullo/Caricartoons.htm> 25 de Agosto de 2005.

http://www.iespana.es/s2_es/anime/ha.htm. 4 de noviembre de 2005.

<http://www.mangaes.com/> 25 de noviembre de 2005.

<http://www.mequieroir.com/vivir/eeuu/descripcion.phtml> 25 de Agosto de 2005.

http://www.penelopes.org/Espagnol/xarticle.php3?id_article=578 19 Junio 2006.

TESIS

JUÁREZ Alvarado, Víctor. *La animación Cinematográfica de Disney*. Licenciado en Comunicación y Periodismo. ENEP Aragón. México. 1999. pp.120.