

32
2 ej.



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Tesis para Titulación de la Licenciatura de Ciencias de la Comunicación y Periodismo

Tema:

Sailor Moon y el manejo de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico.

Por:

Francisco Erick Galicia Lozano

Asesor : Francisca Robles

274681



México, D. F.

1999

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Agradezco en especial a mi madre quien nunca ha dejado de apoyarme ni de creer en mí en todo momento y que me dotó con la inteligencia suficiente para llegar hasta donde estoy ahora.

Mamá, soy Paquito...

¿y ahora con qué travesura seguiré?

Agradezco también a mi abuela "La Chula" a quien le debo mi amor por los estudios y mi persistencia por superarme cada día sin conformarme con una simple explicación, porque después de todo siempre hay algo nuevo que aprender.

-Paquito, ya vente a dormir...

-¡Noooo!... Estoy jugando con la señora luna.

-Paquito, ¿qué haces frente al televisor?

-Voy a ver a Jacobito.

Dedicatoria.

Dedico la siguiente tesis a todos aquellas personas que al igual que yo conservan el niño que todos llevamos dentro y que por lo mismo guardan un gusto y una afición especial por los dibujos animados, al grado de llegarse a convertir en un aficionado que no come ni se compra nada con tal de tener dinero para comprarse la playera con su personaje favorito. En otras palabras, alguien capaz de llegar a ser un Otaku.

Índice

Introducción.....	I
Capítulo 1	
Animación Japonesa.....	1
1.1. Estructura de la Animación Japonesa.....	1
1.1.1. Manga y Anime. Historia y diferencias del cómic occidental y la animación japonesa	2
1.1.2. Animación Shoujo, Shonen y Hentai. Los géneros característicos de la animación nipona contemporánea.....	6
1.1.3. Continuidad y secuencia en la animación japonesa.....	10
1.2. El mundo visto por la animación nipona.....	13
1.2.1. ¡Qué ojos tan grandes tienes!... El concepto del físico occidental en los dibujos animados de Japón.....	14
1.2.2. Violencia y erotismo en la animación oriental.....	17
1.3. El ser y deber ser del hombre en la animación nipona.....	23
1.3.1. El bueno, el malo y ¡qué feo!... El concepto de maldad y bondad a partir de un posible código de ética.....	23
1.3.2. Las fábulas de Edipo y las moralejas del sol naciente. ¿Cómo manejan la anécdota en la animación nipona?.....	27
Capítulo 2	
El análisis estructural del relato y la corriente narratológica.....	31
2.1. Greimas y la teoría del relato mítico.....	31
2.1.1. La teoría semántica y los componentes estructurales del relato mítico.....	32
2.1.2. Contenido del mensaje narrativo.....	33
2.2. Categorías del relato y la lógica de los narrativos.....	38
2.2.1. Todorov y las categorías del relato literario.....	38
2.2.2. La lógica de los posibles narrativos según Claude Bermond.....	42
2.2.3. Las funciones narrativas dentro del plano de la historia según Helena Beristáin.....	47
2.3. La teoría de la narrativa filmica y la narratología en el cine.....	50
2.3.1. La sintagmática del film narrativo visto por Cristian Metz.....	50
2.3.2. Teoría del relato cinematográfico de François Jost y André Gaudreault.....	54
Capítulo 3	
Sailor Moon, una historia de leyendas y valores universales.....	58
3.1. Introducción a Sailor Moon.....	59
3.1.1. Naoko Takeuchi y su visualización para crear a Usagi Tsukino como personaje principal de la serie Sailor Moon.....	59
3.1.2. Sailor Moon alrededor del mundo.....	62

3.2. Los recursos mitológicos y sociológicos en Sailor Moon.	64
3.2.1. Había una vez un conejo en la luna.	64
3.2.2. Usagi y Selene. Contenido mitológico dentro de Sailor Moon.	70
3.3. Perfiles y personalidad de los personajes y el diseño estructural de la historia de Sailor Moon.	71
3.3.1 La antiheroína humana (El perfil de los personajes en Sailor Moon).	71
3.3.2. Amor, valor y sacrificio, virtudes implícitas en la juventud y que son planteadas en la animación japonesa.	76
3.3.3. Y la historia sigue su curso... Superación y madurez a lo largo de la serie de Sailor Moon.	78

Capítulo 4

Estructura narrativa de la historia de Sailor Moon en Televisión.	82
4.1. Características narrativas visuales de Sailor Moon.	83
4.1.1. Planteamiento visual de la introducción a la serie animada, según la teoría de Jost . . .	83
4.1.2. El tiempo y espacio visual cinematográfico utilizado para la proyección de la historia animada de Sailor Moon.	87
4.1.3. Proyección de la imagen, percepción e interpretación de la misma en esta serie de dibujos animados.	98
4.2. Categorías del relato literario en Sailor Moon.	102
4.2.1. El relato como historia en Sailor Moon. Cómo se plantea un perfil para darle contexto a la serie.	102
4.2.2. La lógica narrativa en Sailor Moon. Tiempo, relación entre personajes y aspectos del relato en la historia de Usagi Tsukino.	105
4.3. Componentes estructurales e interpretación del relato mítico en Sailor Moon	113
Conclusiones.	122
Glosario.	131
Bibliografía	136

Introducción

Casi tres décadas han transcurrido desde que tuvimos la oportunidad de ver por primera vez en la televisión mexicana una serie de dibujos animados japoneses, como lo fueron la *Princesa Caballero* y *Astro Boy* en la década de los 70's, en la entonces conocida barra de caricaturas del canal 8 de Televisión Independiente, y sin embargo es hasta ahora que comenzamos a percatarnos de la importancia que ha cobrado este tipo de animación, no sólo en nuestro país, sino en el mundo entero. Veinte años han transcurrido desde que *Heidi* inició su recorrido en 1979 por el mundo junto con otras series como *Candy Candy*, *Remi*, *Marco* y otros clásicos que iniciaron nuestro gusto por este tipo de animación.

Quién hubiera imaginado apenas en 1994 que tendríamos la oportunidad de ver una caricatura japonesa reciente, cuando antes había que esperar de 5 a 10 años para que siquiera pudiéramos ver una serie que posiblemente ya había terminado en Japón. Cuando ahora el período entre el estreno de una serie en el país nipón y su introducción a México se ha reducido incluso en meses*. No se diga de la posibilidad incluso de ver series de la talla de *Ranma 1/2*, inconcebible hasta hace tres años por sus constantes *gags* con desnudos y enredos amorosos. Sin embargo, (aunque bastante editada) tenemos la oportunidad de ver esta serie considerada como una "Obra de Culto"*** en el horario de 20:00 a 20:30 horas por XHTV Canal Cinco de Televisa.

* En 1996 se estrenó en México la serie de *Sailor Moon*, a cuatro años de su estreno en Japón. Posteriormente el lapso se redujo a dos años, ya que en ese mismo año se estrenó *Guerreras Mágicas*, creadas apenas en 1994. Finalmente sólo tuvimos que esperar de 13 a 15 meses para disfrutar del final de *Sailor Stars*, el cual ocurrió el 8 de febrero de 1997, mientras que su introducción a México se llevó a cabo en marzo de 1998 y su proyección el pasado mes de junio.

** Se le denomina "Obra de Culto" o "Anime de Culto" a aquellas series que por su aceptación y mercadismo han llegado a trascender más allá de la propia historia. Por lo que los personajes son explotados comercialmente incluso en escenas que nunca pasaron en la serie original, disfrutando de actividades comunes a las de la sociedad contemporánea, como si se tratara de estrellas de la vida real.

En efecto, recientemente las televisoras se han percatado del potencial de este tipo de animación, por lo que han iniciado una nueva guerra en sus programaciones y dedicado incluso espacios específicos a este tipo de animación como “*La Legión Japonesa*” en el horario de 6:30 a 9:00 de la noche del canal nacional Cinco, de Televisa.

Incluso, las editoriales de revistas de comics como **Toukan** y **Editorial Vid** han comenzado a comercializar las versiones originales de denominado “*Manga*”, el cual viene a ser la versión del cómic japonés y que al igual que los diferentes tipos de comics del mundo, cuenta con las características específicas que le han dado la identidad inconfundible de “**Animación Japonesa**”. De ahí que el estilo de los dibujos, con ojos grandes, piernas largas y cuerpos esculturales sean denominados “*Estilo Manga*” y copiados y reconocidos como tal incluso por empresas de prestigio como **Marvel Comics**.

Sin embargo, ésta no ha sido la única reacción que ha ocasionado la Animación Japonesa. También existen los círculos sociales —en especial círculos de padres de familia— que rechazan por completo el contenido de este tipo de caricatura, al calificarla en forma tajante de “*pornográfica*”, “*violenta*” y “*sin sentido*”.

Pero ¿cuáles han sido los elementos que han hecho que este tipo de animación haya cobrado tanta fuerza y por qué incluso goza de tanta aceptación como rechazo por los diferentes círculos sociales? ¿En realidad la Animación Japonesa es tan violenta o tiene tanto contenido pornográfico como dicen? ¿Por qué en ocasiones las series japonesa parecen no tener sentido o suelen ser tan dramáticas o exageradas?

Éstas y otra serie de preguntas más en ese sentido fueron el motivo para la realización del siguiente estudio, ya que es tanto lo que se dice de la Animación Japonesa y poco lo que se sabe de ella. En realidad no contamos con los elementos suficientes como para emitir los calificativos con los que se suele “satanizar” a este tipo de caricaturas, por lo que es necesario llevar a cabo un estudio adecuado que nos permita por lo menos saber cuáles son los elementos y recursos de estos dibujos animados, para poder realmente definir si son tan violentas o carentes de sentido como se dice.

Es por ello que el presente estudio tiene el propósito de analizar, como tesis de la carrera de Ciencias de la Comunicación, cuáles son los elementos que componen a la Animación Japonesa y cómo se aplicarían dentro del proceso de comunicación.

Desde luego, por tratarse de un tema bastante complejo nos abocaremos sólo al estudio del mensaje, el cual estará condicionado por el medio en el que será transmitido —que en este caso es el de la televisión— y dejaremos para una segunda tesis —que bien podría ser la continuación de ésta primera— el estudio de la recepción del mensaje en el contexto de la cultura mexicana.

Así pues, el objetivo de esta tesis es orientar al espectador de Animación Japonesa novato sobre cuáles son los elementos que caracterizan a este tipo de caricaturas y explicar por qué en un momento dado nos podrían parecer violentas, agresivas o sexuales. Asimismo, las conclusiones a las que pretendemos llegar es que 1) no todas las series de Animación Japonesa son agresivas o eróticas, toda vez que existen varios géneros que van desde los más infantiles hasta los más adultos; 2) que el grado de agresividad que en un momento dado pudiéramos apreciar en estas series animadas está determinada por el contexto cultural en el que fueron creadas, así como la justificación que le da el autor a su historia; y 3) que para percibir el verdadero mensaje de una serie animada oriental es necesario verla desde su inicio debido a que la estructura narrativa de la misma está diseñada de tal manera que el espectador tiene que dar un seguimiento de la trama para entender la evolución de los personajes, así como la justificación de sus actos y finalmente, el propósito de la historia.

De esta manera y con base en la serie animada *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, la cual podremos apreciar actualmente de lunes a viernes en el horario de 15:00 a 15:30 horas del Canal 7 de TV Azteca, trataremos de definir cuál es la estructura narrativa que caracteriza a la Animación Japonesa, ya que ésta es una de las historias más completas y vigentes con las que contamos en la actualidad para poder determinar el por qué del éxito de esta industria de origen nipón.

Para ello, debemos entender primero que la Animación Japonesa cuenta con una peculiaridad que la diferencia de las demás series en otros continentes, y no estamos hablando en particular del prototipo explotado de los personajes, sino de la estructura narrativa. Así es, tenemos que entender que uno de los motivos por los cuales el espectador novato tiende a sentir confusión al ver por primera vez un capítulo X de determinada serie japonesa, se debe a la forma en cómo está constituida la trama de la historia.

En efecto, las series animadas japonesas están estructuradas con un orden muy específico, de manera que si un espectador ve una caricatura a partir de un episodio avanzado se enfrentará a dos posibilidades: 1) que no le entienda a nada y por lo

mismo califique a la serie como una caricatura sin sentido y 2) que se asuste de los acontecimientos que vea en el episodio y que termine por emitir juicios como “caricatura para homosexuales”, “pervertidos” o “psicópatas”, ya que verá una serie de acontecimientos que a primera vista le parecerán demasiados violentos para su concepción.

Tal fenómeno se debe en un primer término a la estructura narrativa de las series de “*Anime*”^{***}, las cuales están esbozadas a manera de telenovela, es decir, están seriadas de tal forma que para entender su contenido tendremos que verlas desde el primer capítulo, ya que de lo contrario terminaríamos por confundirnos, con los resultados antes citados.

Podemos decir *a priori* que otro de los posibles factores que podrían ser los causantes del rechazo a estas series es el choque de culturas que representa en un momento dado el ver una serie donde se proyecten conceptos e ideologías muy comunes para la sociedad japonesa, pero muy aberrantes para la cultura occidental, como el manejo de desnudos en los diferentes *gag's* o incluso los enredos amorosos que se pueden presentar al atribuirle a un personaje la facilidad de tener la apariencia del sexo contrario.

Asimismo, la proyección de escenas en donde vemos a súper héroes enfrentándose a golpes e incluso llegando a casos sanguinarios en donde se puede apreciar el destazamiento de una de las víctimas, pueden ser demasiado para quien no descende de una cultura donde se considera al guerrero como una de las máximas imágenes a imitar en cuanto a honor, disciplina, justicia y entrega, como vendrían a ser los *Samurai*.

Es precisamente el desconocimiento de estos y otros elementos los que han llevado incluso a los mismos empresarios de las cadenas televisivas o de revistas a no saber explotar en forma adecuada a la Animación Japonesa, por lo que suelen adquirir estas series sólo por su carácter comercial sin tener en cuenta que en Japón, la industria del cómic ha llegado a tal grado de especialización que maneja una enorme gama de géneros que van desde los más infantiles, hasta los más pornográficos o sádicos que se puedan imaginar.

^{***} Término utilizado para denominar a las series animadas de caricatura japonesa y cuyo concepto veremos en forma más específica en el capítulo 1 de esta tesis.

Por tal motivo, en el primer capítulo de esta tesis haremos una breve introducción de la historia de cómo se creó y configuró la Animación Japonesa, en la que podremos apreciar incluso cuáles son los géneros en los que se han especializado las series animadas en el país del Sol Naciente y la razón de por qué se explota el prototipo del hombre caucásico, de ojos grandes, azules, físicos esbeltos y fuertes, entre otros tantos.

En el segundo capítulo definiremos las teorías en las que nos basaremos para analizar la estructura narrativa de *Sailor Moon*.

En el tercero nos enfocaremos a la introducción de la serie a estudiar y haremos un esbozo de cuáles han sido las características particulares de la serie, su aceptación y comercialización en el mundo, y el manejo de determinados conceptos socioculturales que han sido en parte “gancho” clave para lograr el éxito que ha alcanzado.

Finalmente en el último capítulo de la presente investigación procederemos a desglosar las características narrativas de *Sailor Moon*, así como la forma en que se proyectan dichos elementos al público. Para ello nos basaremos en los primeros 46 episodios de la serie de televisión, en donde podemos apreciar el planteamiento que hace Naoko Takeuchi sobre la historia de una adolescente que resulta ser la reencarnación de una divinidad mitológica como lo es la luna, y veremos la forma en que la autora emite un mensaje de superación personal con la evolución que tiene el personaje central de la historia, así como los valores de amor a la familia, la amistad, la ecología, de acuerdo como lo habían planteado los mismos empresarios de la empresa **Toei Animation** durante la presentación de esa serie en México el 20 de enero de 1996 en las instalaciones de TV Azteca.

Cabe reiterar que la presente investigación es sólo un primer esbozo de lo que puede ser el estudio de la Animación Japonesa, en tanto que no existe por lo menos en México una base que nos permita entender a esta industria que tanto éxito ha tenido en el mundo.

Es además una muestra de cómo el manejo de toda una gama de elementos que pueden ser comunes a una sociedad, como el recurrir a personajes comunes: jóvenes estudiantes, maestros, artistas y padres de familia, entre otros; además de la proyección de situaciones y valores universales como disciplina, estudio, amor a la familia y ecología, pueden ser los factores que hagan interesante y atractiva una historia al crear un ambiente de identidad con espectador.

Asimismo, es una propuesta para realizar investigaciones posteriores en este campo, en tanto que dentro de la estructura narrativa se pueden estudiar aspectos tanto de contenido **sociológico**, como el constante uso de historias en donde intervienen personajes que buscan la superación o que defienden sus valores contra los extraños, así como la exaltación de la belleza de la figura femenina; **psicológico**, como el planteamiento de figuras esbeltas, blancas, de ojos grandes azules o verdes, a pesar de tratarse de una sociedad característica por su estatura mediana, físico robusto y ojos pequeños; y **mitológico**, en donde vemos que frecuentemente los japoneses explotan a la mitología de diferentes partes del mundo, quizás como forma de enriquecer sus historias.

Así pues, la intención de esta tesis es demostrar la hipótesis de que “la animación japonesa cuenta con una estructura narrativa compleja, debido a que las diferentes historias que proyecta en ocasiones están seriadas, es decir, tienen una continuidad de desarrollo progresiva y ordenada, de manera que si una serie no es vista en orden y desde el principio, no podrá ser entendida; además de contener una gran gama de elementos mitológicos y sociológicos, los cuales pueden ser utilizados para la posible difusión de valores”.

Para lograr lo anterior, nos basaremos en las diversas teorías de la “**Narratología**”, corriente desarrollada a partir de los trabajos de los formalistas rusos para el análisis de las obras literarias, con el fin de entender la estructura narrativa de una historia proyectada ya sea de forma escrita o audiovisual, sin limitarnos sólo al campo semántico o literario. Para ello recurriremos a investigadores especialistas en la materia como François Jost, André Gaudreault, Tzvetan Todorov y Helena Beristáin.

Asimismo, la mayoría de los datos sobre animación japonesa serán con base en investigaciones documentales hechas en la materia por Frederik L. Schodt, Trajano Bermúdez, Thierry Groensteen, Nigel Davies, así como datos recabados en revistas especializadas de Estados Unidos, España y México, además de conferencias ofrecidas en ferias del cómic celebradas en la Ciudad de México durante 1996, 1997 y 1998, como La Meczyf y La Conque. #

Capítulo 1

Animación Japonesa



Ciudad de México de 1996 a 1998.

En el presente capítulo haremos una breve sinopsis de la historia de la animación japonesa, con el fin de orientar al lector casual sobre cuáles son las principales características de ésta.

Como todas las caricaturas en su propio género, la animación japonesa tiene un antecedente al cual le debe su forma narrativa, así como el diseño de sus personajes y el contenido, por lo que se hace necesario realizar un breve análisis de cuáles son estos antecedentes históricos para comprender características como la razón de los ojos grandes, cuerpos estéticos y físicos caucásicos en caricaturas niponas.

Cabe aclarar que la mayoría de los datos que se presentarán durante este capítulo han sido obtenidos de la lectura de diversos libros de animación japonesa, revistas especializadas en México, Estados Unidos, España y Francia, así como en Internet y en conferencias ofrecidas en diversos eventos y congresos del Cómic realizados en la

1.1. Estructura de la Animación Japonesa.

El objetivo de este apartado es hacer una síntesis de la historia de la animación japonesa, así como los diferentes, conceptos, géneros y características más comunes

que podemos encontrar al ver una serie de dibujos animados o una revista de historietas japonesas.

1.1.1. Manga y Anime. Historia y diferencias del cómic occidental y la animación japonesa.

En la cultura occidental es muy común escuchar entre quienes son aficionados a las caricaturas el uso de términos como “cómic” o historietas, para denominar a los dibujos que se difunden a través de una revista o periódico, así como “cartoon” o dibujos animados para los difundidos en el cine o la televisión.

Sin embargo, esta terminología no es la misma para todos los países, y tal es el caso en Japón, donde las caricaturas ha adquirido toda un contexto cultural que las han llevado a tener un reconocimiento entre quienes son aficionados a este tipo de hobbies.

En efecto, una de las particularidades de la animación japonesa es la terminología empleada para denominar a la serie de dibujos animados y a la historieta. De esta manera tenemos que lo que nosotros conocemos como historieta o cómic, los japoneses lo denominan “*manga*”, y lo que nosotros llamamos dibujos animados en Japón es conocido como “*anime*” (Espinosa V. 1987).

Pero la cosa no nada más termina ahí, ya que a diferencia del cómic y del dibujo animado que comúnmente conocemos, el “*manga*” y el “*anime*” tienen sus particularidades que los hacen ser especialmente diferentes de sus homólogas en países de occidente.

Para empezar, es bien sabido que el cómic es una publicación estadounidense de caricaturas que se vende de forma periódica a manera de revista, la cual se caracteriza por contar con un determinado número de páginas que por lo general no pasan de las 20 (salvo en ediciones especiales como *La Muerte de Superman*). Asimismo, este tipo de publicaciones suelen hacerse a colores y tratan historias nuevas en cada publicación, independientemente de que se trate del mismo personaje.

El *Manga* es toda historieta dibujada por japoneses, por lo que no es propio etiquetar como *manga* a cualquier trabajo hecho por personas no japonesas aunque posea el mismo estilo de dibujo. Su publicación es periódica al igual que los comics

y puede ser adquirido en cualquier puesto de periódicos de Japón y se caracteriza por ser en blanco y negro.

“Los temas en la historieta japonesa o manga son muy amplios, van desde historias de golf, vida familiar o héroes poderosos. El manga está presente en el gusto de los niños pequeños hasta adultos completamente desarrollados, el manga es parte de todas las etapas de la vida en Japón”. (Espinosa, V. Internet, 1997).

Mientras que los cómics se presentan en títulos individuales de aparición semanal, quincenal o mensual, el manga aparece primero junto con otros “mangas” en publicaciones semanales en forma de libros llamados *Tanko Bon*, en los que se presentan diferentes títulos. Son de un formato grande que alcanzan hasta las 400 páginas, a precios muy económicos (de 390 a 500 Yens, lo que sería aproximadamente \$32.00 a \$40.00 pesos) para ser adquiridos, leídos y desechados. Posteriormente algunos de los títulos (de acuerdo con la aceptación que tuvieron entre los lectores) aparecen compilados en un formato más pequeño, con papel y tinta de mejor calidad y sólo un título para ser coleccionados (Ibidem).

Otra diferencia es que en el manga, los títulos son propiedad de sus autores y no de la editorial, por lo que el autor puede continuarlo o discontinuarlo a voluntad.¹ Además, muy a menudo un título es escrito y dibujado por el propio autor, y hay tantos que sólo los más exitosos persisten por largo tiempo.

Ahora bien, se le llama *Anime* a las series de dibujos animados japoneses que se hacen para la televisión o el cine. Hay que aclarar que este término **no** se debe pronunciar como animÉ, ya que no es francés, más bien es una palabra que se ha contraído de un lejano término que empezó como *Japanese Animation*, después se redujo a *Japanimation*, quedando finalmente en *ANIME*. (Ibidem)

Anime es entonces toda animación que se caracteriza por componerse de caricaturas con movimiento y sonido, lo cual le permite al expectador disfrutar de una historia como si la estuviera viendo en vivo y con música de fondo. En Japón, hay tres tipos

¹Tal es el caso de series como *Macross*, de la cual tenemos referencia aquí en México con el nombre de *Robotech* y cuya última producción se hizo en 1996 con el nombre de *Macross Plus* o incluso *Sailor Moon*, cuya primera aparición ocurrió en Japón en 1992 y el último capítulo se transmitió el 8 de febrero de 1997, debido a que la misma autora, Naoko Takeuchi, decidió terminar con la serie a pesar del éxito mundial que estaba comenzando a alcanzar, para evitar caer en lo trillado.

principales de *anime* que son: 1) las series de televisión, 2) los OVA's y 3) las Películas.

1) Las Series de Televisión están basadas en su gran mayoría en historias del manga. Con un contenido de 26 a 100 episodios o más. Algunas son producidas con un definitivo inicio, intermedio y final.

2) OVA significa Original Video Animation (video de animación original), y también se vale escribirlo como OAV. Este tipo de animación se produce para su venta directa en tiendas de video. Son más trabajadas y de mayor calidad visual ya que comúnmente cuentan con un mayor presupuesto que cualquier cosa desarrollada para televisión. Y algunas pueden ser consideradas obras de arte por derecho propio. Se entregan en videocasetes VHS, en videodiscos láser y en DVD.

3) Las Películas son producciones para su proyección en salas de cine, a menudo basada en anime que ha aparecido en series de televisión, aunque también hay las excepciones en las que se basa directamente de alguna obra de manga, por ejemplo, Akira. (Davies, 1993)

En el *anime* los temas que se tratan son a menudo muy humanos, realistas y por lo tanto en ellas la gente nace, vive, tiene virtudes y vicios, se reproduce y muere. Hay obras en las que incluso se hace uso del desnudo como parte narrativa, hay asesinatos y momentos de profunda melancolía. Es por ello que en ocasiones la censura ha sido el enemigo principal de las series que llegan a México, debido a que apenas se comienza a dar una entrada más abierta a este tipo de animación, cuyo contenido viene a chocar con la diferencia de culturas que existen entre Asia y América.

No obstante, también existen elementos enriquecedores que bien pudieran ser rescatables de la animación japonesa ya que en ésta, ya sea en su modalidad de *manga* o *anime*, también hay mensajes de superación, momentos de felicidad y de logro emocional. Por ello ha sido aceptado cada vez más, por ser un medio tan rico y completo como lo es el cine y la literatura (Espinosa V.[1997])

Ahora bien, una vez que hemos apreciados a *grosso modo* las principales diferencias y similitudes entre la animación occidental y la japonesa, el siguiente paso a seguir sería la de determinar cuál fue el origen de este género en la cultura del Sol Naciente.

De acuerdo con los vestigios de pinturas o grabados antecesores del manga o historieta japonesa, —si es que entendemos por historieta a esa forma de comunicación a través de imágenes irreverentes y espontáneas con fines críticos, sátiros o simple diversión— tenemos a los “*Choujugiga* (dibujos humorísticos de pájaros y animales), que aparecen en el siglo XII y son atribuidos al sacerdote Toba (1053-1140). Se trata de cuatro rollos monocromos pintados con pincel en los que se representa a animales antropomórficos vestidos con ropas y realizando actividades humanas y a sacerdotes entregados al juego y a las peleas de gallos” (Bermúdez:15 [1996]). Tales rollos contienen una gran variedad de temas que van desde los demoníacos hasta los escatológicos y nos proyectan a través de una sátira caricaturesca las virtudes y desvirtudes de la sociedad de ese tiempo.



Los Choujugigas (1053-1140)

Sin embargo, para hablar propiamente de antecesores de las historietas japonesas tenemos que hacer referencia a los *ukiyo-e*.

Los *ukiyo-e* fueron las primeras manifestaciones de caricaturas de carácter popular, ya que los rollos apenas habían trascendido los círculos religiosos y aristocráticos. “Los *ukiyo-e* son grabados impresos por el procedimiento de planchas de madera que surgieron en el Periodo Edo (1600-1867), una época de frustración social y descontento de las clases oprimidas por la rigidez de la dictadura feudal. (Bermúdez: 16)

En efecto, durante el Periodo Edo se publicó una gran serie de historietas japonesas de carácter pícaro y crítico, que combinaban la recreación histórica con la crítica política, aunque aludiendo a temas que trataban más bien de abstraer al público de las penalidades de la vida cotidiana y sumirle en fantasías de prostitución y erotismo, lo cual no les trajo un buen prestigio artístico en su momento. “Cuando más abiertamente eróticos eran recibían el nombre de *shunga*, y su derroche de inteligencia, gracia e imaginación hace honor al prestigio del arte erótico japonés en todo el mundo” (ibídem).

A medida en que los *ukiyo-e* se fueron perfeccionando, éstos pasaron del blanco y negro al color y diversificaron sus temas abarcando tanto el mundo del entretenimiento (el teatro Kabuki, la moda, etc.) como escenas históricas o fantasmales.

Fue precisamente un artista del *ukiyo-e* quien le imprimió el término de “manga” a este tipo de obras y que es la palabra que habitualmente se utiliza para identificar a la historieta japonesa, Hokusai Katsushika.

Hokusai nació en 1760 y murió en 1849 y durante su vida se consagró como el más famoso de los artistas del *ukiyo-e*. Su más grande obra fue precisamente el *Hokusai Manga*, de la cual se desprendió el uso de este término para denominar a la historieta nipona. De hecho, “es curioso observar cómo la palabra “manga”, que viene a significar en su origen algo así como garabatos caprichosos tiene también una connotación despectiva o poco seria, al igual que en otras culturas muy lejanas de la japonesa ocurre con términos como cómic o tebeo”. (Bermúdez: 16)

El *Hokusai Manga* constó de 15 volúmenes desde su origen en 1814, hasta su finalización en 1878 (cuando el artista llevaba casi treinta años de muerto) y era un compendio de toda la obra de Hokusai, en el que se podía ver todo un universo de dibujos que van desde rostros, gestos, peces, monstruos, animales y cualquier escena imaginable.

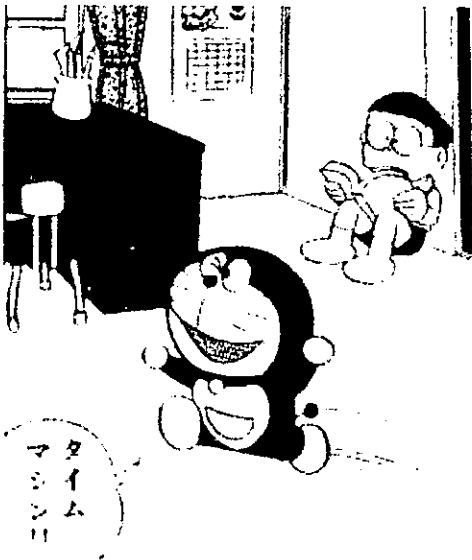
Cabe destacar que “Hokusai introdujo el nervio y el jugo en el dibujo contemporáneo japonés, utilizando más el ingenio y la creatividad que el asentimiento ante la tradición y las maneras ortodoxas. Su influencia sobre los artistas de *ukiyo-e* posteriores fue enorme, lógicamente, pero también dejó su huella en el trabajo de los artistas occidentales del siglo XIX, como Toulouse-Lautrec, Monet o Van Gogh, pues el arte japonés se convirtió en una de las modas más admiradas del momento en aquellos días en los salones parisinos”. (Bermúdez: 17)

1.1.2. Animación Shoujo, Shonen y Hentai. Los géneros característicos de la animación nipona contemporánea.

Al igual que en muchas culturas, en Japón también se han explorado los diversos géneros literarios para hacer sus obras y proyectarlas al público. Sin embargo, a

diferencia del resto del mundo, en Japón se ha dado un especial énfasis en jerarquizar los diferentes géneros que se proyectan a través de sus historietas y dibujos animados, al ser estos uno de los principales medios de entretenimiento en ese país.

Así pues, tenemos que existen producciones para infantes que comienzan a introducirse en el mundo de la animación, adolescentes y jóvenes que gustan de géneros románticos, de ficción y de acción, y adultos que disfrutan de distraerse y fantasear con temas un tanto eróticos y en ocasiones extremadamente pornográficos, los cuales simplemente serían difíciles de realizar con actores reales.²



Doraemon

Es así que al tratarse de jerarquías, en primer término tendríamos que mencionar al *Kodomo-Manga* que correspondería al género infantil. El *Kodomo-Manga* es una publicación especial para niños de 6 a 11 años, con historias simples y sin muchas pretensiones. En este tipo de producciones son muy populares las historias con robots y fantasía, a veces conteniendo excesivas dosis de violencia (para los estándares occidentales). Los mangas más exitosos de este género son hechos en animación y comercializados, e incluso, algunos títulos exitosos como *Doraemon* retienen a sus lectores aún hasta la edad adulta. (Espinoza V. [1996])

²Cabe señalar que los japoneses de alguna manera tienen bien definido el concepto de lo que es simple animación y lo que es la vida real --por lo que aprovechan al máximo la fantasía para desahogar un tanto las presiones que les acarrea la vida moderna--, así como otros conceptos como el sexo y el amor, los cuales desde luego suelen ser en algunas ocasiones un tanto diferentes y aberrantes para la cultura occidental, la cual aún se conflictúa con la forma en que la cultura oriental maneja estos términos en su vida cotidiana.

El siguiente género que correspondería al de los adolescentes y jóvenes, aunque también es fuertemente disfrutado por adultos que incluso ya ejercen alguna carrera o son grandes empresarios, correspondería al *shojo* y *shonen*.

En primera instancia nos referiremos a la animación *shojo* o *shoujo*, que es la dedicada exclusivamente al público femenino al tratar temas románticos y algunas veces un tanto melosos o incluso difíciles de asimilar para la cultura occidental ya que en ocasiones (y al hacer hincapié en esto me refiero a que no toda la animación *shojo* es así) se manejan temas en que se involucra sentimentalmente a personajes del mismo sexo.³

La animación *shoujo* bien podría ser interpretada en la cultura occidental como el género de novela romántica japonesa. De hecho, la traducción literal de *shoujo* sería algo así como “jovencita” o “muchachita”. Este género es especialmente usado en manga para especificar que estas historietas están dirigidas a una audiencia femenina. Las historias de este estilo suelen presentar a jovencitas de 15 años en el rol de súper heroínas, ya que “en Japón se cree que a los 15 años de edad se llega al cruce de los destinos, para elegir el que se seguirá para el resto de la vida” (Espinosa V. [1997]).



Marmalade Boy (Shoujo)

Ahora bien, la animación *shonen* es la que está dirigida al público masculino y en su repertorio se manejan temas de acción, ciencia ficción y deportes, entre otros. Aquí

³De hecho en *Sailor Moon* (que es precisamente una historia del género *shojo*) Zioicite, uno de los villanos muestra un constante acercamiento e inclinación amorosa hacia uno de sus compañeros, sin embargo, por sus actitudes y su apariencia afeminada en México se le dobló con voz femenina por lo que para el público mexicano se trata de una mujer y no de un hombre.

la traducción directa de *shonen* es “muchacho” o “chamaco” y como es de suponerse, define historias para lectores masculinos jóvenes. las historias también están alrededor de personajes de 15 años de edad (Ibidem).

La mayoría de los artistas que trabajan este estilo tienden a ser muy realistas y detallados que en el estilo *shoujo*, por lo que en ocasiones suele presentar imágenes un tanto dramáticas para quien ve estas historias. Aunque también hay excepciones en la que se recurre a desproporciones faciales o corporales más acentuadas que en el *shoujo*. Aunque hay que reconocer que hay más variedad de temas en el *shoujo* y por lo mismo, a pesar estar dirigido a un público femenino, suele tener adeptos masculinos ya que se manejan temas de chicas atractivas que en ocasiones son difíciles de ser ignoradas.⁴

Finalmente, nos queda por hablar del *hentai*, mejor conocido como el género erótico de la animación japonesa.



Ujin (Hentai)

Como todos sabemos, el género del erotismo y la pornografía no es del uso exclusivo de la animación oriental, ya que en todo el mundo se han suscitado historias de este género desde la antigüedad, como en el caso de *Las Mil y Una Noches*, de la cual, si obtenemos uno de los ejemplares originales con ilustraciones, nos podremos dar cuenta del cargado contenido erótico tanto de historia como imágenes.

Tal es el caso del *hentai*, el cual ha sido duramente criticado por el mundo occidental al considerarlo excesivamente violento, sin darse cuenta de que también en la cultura occidental (y sobre todo en la estadounidense) existen historias animadas y pornográficas que fuera de ser divertidas, suelen ser un tanto violentas e

⁴Basta con ir a las tiendas donde se venden productos de animación japonesa, la mayoría de las tarjetas que se manejan actualmente son de Sailor Moon y Dragon Ball. Y contrario a lo que uno pudiera imaginar, Sailor Moon tiene una gran cantidad de admiradores masculinos entre quienes suele haber intercambio de tarjetas, posters y fotografías, entre otros artículos “como si se tratara de un mercado de mujeres” (como me comentara precisamente uno de los chicos asistentes).

incluso aberrantes. Pero ese será un tema que abordaremos en un punto más adelante junto con el “ser y deber ser” de la animación japonesa.

El término *hentai* se utiliza para denominar a aquella animación que aborda “exclusivamente los temas sexuales” y van de lo erótico estético hasta la más depravada pornografía jamás imaginada. Sin embargo, antes que emitir un juicio sobre este tipo de animación, tenemos que entender que en Japón, éste, al igual que otros géneros dentro de la caricatura japonesa han adquirido un desarrollo tal que les ha permitido profundizar en temas un tanto áridos para la cultura occidental, pese a que en estos tiempos la misma libertad de expresión que se ha alcanzado pone a la vista del portador imágenes de desnudos en los puestos de periódicos, de las tan afamadas “páginas 3” de los diarios vespertinos en la ciudad de México, así como una gama de publicaciones para adultos.

Hay que precisar que el uso del término *hentai* es muy fuerte incluso para los mismos japoneses, debido a que su significado es algo así como “pervertido”. Es por esa razón que existe un segundo término de uso más coloquial para denominar este tipo de animación, conocida también como *ecchi*, el cual más bien es el sonido de la “H” en japonés, y cuyo uso podría ser equiparable al concepto de “erótico”.

1.1.3. Continuidad y secuencia en la animación japonesa.

Uno de los aspectos más peculiares en la animación japonesa es la continuidad que existe entre un capítulo y otro dentro de una serie animada. En efecto, a diferencia de la animación occidental, las series niponas (que de hecho sí podemos llamarles series) contienen una gama de elementos que se van desglosando a lo largo de la trama, como si se tratase de una telenovela.

Si en un momento dado sentamos a una persona frente a la pantalla y le proyectamos un capítulo aislado del Hombre Araña, Superman o algún otro súper héroe, el espectador no tendría problema en asimilar de qué trata la trama, toda vez que cada capítulo presenta un tema independiente de los otros que se puedan presentar con el mismo personaje. En general, en cada capítulo se trata una historia nueva con principio y fin, salvo en contadas ocasiones en que la trama dura dos o tres capítulos. Lo mismo podría ser aplicado en el caso de las historietas, donde cada número por lo general tiene una historia nueva e independiente de las anteriores o posteriores.

Sin embargo, en el caso de la animación japonesa, cuando sentamos a esa misma persona y le proyectamos un capítulo aislado de *Saint Seiya*, *Dragon Ball* o *Sailor Moon*, el espectador terminaría por confundirse debido a que no entendería de qué se trata la historia. Incluso, puede perder el interés y termina por cambiarle al canal.

Pero, si a esta persona la sentamos y le presentamos desde el primer capítulo, y subsecuentemente los siguientes, quizás podría quedar hasta fascinado por la trama de la historia e incluso esperaría con ansia el capítulo siguiente. Pero, ¿por qué en la animación japonesa ocurre esto? Pues bien, ello se debe a la forma en que se narran las historias dentro de cada serie animada.

Para empezar, cada historia es diseñada para proyectarse a lo largo de varios capítulos a manera de telenovela, que pueden ir de los 20 a 200 episodios o más, dependiendo de la creatividad del autor. Asimismo, los personajes tienen un ritmo de vida en el que evolucionan, maduran, crecen, se casan y hasta envejecen, a diferencia de los presentados en las caricaturas occidentales, donde por lo general pueden ser presentados hasta más de 50 años con la misma figura o incluso hasta mejorada a pesar del paso del tiempo.⁵

Esta serie de elementos se deben a uno de los más grandes autores de la animación japonesa considerado como “El Walt Disney de Japón”, “El Dios de los Comics”, “Una leyenda en su propio tiempo”, Osamu Tezuka.

Mientras estudiaba para entrar al ejercicio médico, siguiendo los pasos de su padre, Tezuka conceptualizó y publicó una gran cantidad de mangas. El más notable de ellos: *Tetsuwan-Atom*, conocido también como *Mighty Atom* o *Astro Boy*, cuya trama consistía en la historia de un robot niño, inventado por un hombre que había perdido a su propio hijo, y al igual que Pinocho, el robot desea poder ser humano.

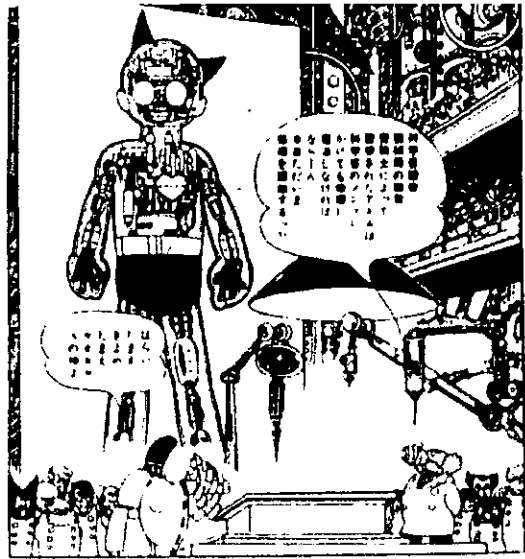
Para hacer aún más atractiva su historia, Tezuka recurrió a un arte complejamente plasmado, con personajes atractivamente diseñados, una historia bien escrita y

⁵ A pesar de tener poco más de medio siglo de vida, Superman sigue siendo un superheroe joven e incluso más musculoso que el presentado en la década de los 30. En efecto, desde ese entonces hemos pasado de los aviones de hélice a los de turbina, cambiado los cohetes por transbordadores y la máquinas de escribir por las computadoras, sin embargo, el siempre lozano príncipe “Kal El” ha permanecido tan poderoso como cuando llegó de Kriptón.

entretejida con otras, de manera que se autoderivan en nuevas historias, intriga, además de constante peligro para el pequeño robot.

A partir de este nuevo concepto narrativo y con esta serie de elementos, Tetsuwan-Atom fue un éxito instantáneo, por lo que el nombre de Osamu Tezuka se convirtió en una palabra popular. “Súbitamente, la industria del manga había renacido. Los Comics nunca antes fueron tan leídos y Tetsuwan Atom se difundió enormemente, involucrándose de todo a todo en la vida diaria de Japón”. (Tritón [1997])

En efecto, el nuevo concepto visual de Tezuka, con personajes de grandes ojos y rasgos occidentales, aunado con un estilo de narración en el que se involucran tanto personajes esporádicos como escenas claves para capítulos futuros, conformaron el pecado original que ocasionó el *boom* de la animación japonesa después de la década de los años 50s. Pero el concepto de continuidad y secuencia no nada más quedó al nivel del *manga*. Tezuka decidió llevarlo hasta sus últimas consecuencias al producir sus historias para la televisión.



Tetsuwan-Atom

En 1957 Toei Animation pasó a ser formalmente una división de Toei Productions, actualmente la más grande compañía de filmes en Japón, con el objetivo de producir largometrajes animados. Para ello, Tezuka, quien se había convertido en ese entonces en el caricaturista más popular de su país, fue contratado para dirigir su primer producción animada para largometraje, *Monkey King*, exhibida en los Estados Unidos como *Alakazam the Great*.

Pero no fue sino hasta después de 1962 en que el doctor Tezuka comenzó a producir para la televisión. En aquel año, Tezuka había levantado su propia industria productora de largometrajes, sin embargo, al darse cuenta de la rápida expansión de

la tecnología en la televisión, y en ella su futuro, decidió regresar a Toei para iniciar su primera producción de anime para televisión. Es así que su primer trabajo televisivo se basó en su manga número uno, *Tetsuwan-Atom*.

“La visión y determinación del doctor Tezuka establecieron un nuevo concepto en la entonces joven industria japonesa de la televisión. La animación llegó enormemente hacia las audiencias televisivas con cintas, tramas y métodos de dirección reservados anteriormente sólo para las películas de acción viva, con gran atención al uso de efectos de iluminación y close-ups”. (Tritón [1997]).

Cuando la NBC adquirió los derechos para la exhibición de *Tetsuwan-Atom* en los Estados Unidos, bajo el nombre de *Astroboy*, se aseguró el éxito mundial de Tezuka. este hecho dio pie al nacimiento de una nueva era de producciones de estudios japoneses que se adaptaban en la producción para TV, y nuevos estudios se formaron rápidamente con producciones que trataban de alcanzar el nivel que el espíritu pionero de Tezuka había conseguido.

A partir de entonces, las grandes producciones de *anime* para series de televisión también contaron con ese elemento de especialización en el desarrollo de la trama a lo largo de varios capítulos. Si a esto agregamos que de la escuela de Tezuka surgieron nuevos autores que agregaron conceptos a la animación japonesa, podremos entender el grado de riqueza que llegan a tener series animadas como *Heidi*, de Hayao Miyazaki, la cual fue una de las primeras pioneras mundiales con mayor éxito después de las producciones del “Padre de la Animación Japonesa”.

Es pues este tema del que haremos un estudio más profundo a lo largo de esta tesis para comprender por qué es tan diferente la estructura narrativa de la animación japonesa de la occidental, determinar si existe algún elemento en esta estructura narrativa que la haga aún más atractiva que la que estamos comercialmente acostumbrados a ver en la televisión y ver en las revistas de historietas.

1.2. El mundo visto por la animación nipona.

A continuación veremos los aspectos más comunes que podemos apreciar en la animación japonesa y que ha diferenciado a este tipo de caricaturas del resto de las producciones que se realizan en otras partes del mundo. Dichos elementos son el

uso de personajes con ojos grandes y físicos ajenos al oriental, así como la forma y el uso de la violencia y el sexo en las series niponas, los cuales en un momento dado son los que han causado rechazo por algunos sectores de la cultura occidental.

1.2.1. ¡Qué ojos tan grandes tienes!... El concepto del físico occidental en los dibujos animados de Japón.



Marmalade Boy

Todos nos hemos preguntado alguna vez: ¿Por qué en los *mangas* todos los personajes tienen los ojos tan grandes? Bien, pues según la opinión de los artistas del *manga* como Katsuhiro Otomo, autor de *Akira*, “son dibujos así porque de esta forma se les da personalidad y se ven más atractivos”.

Otra opinión, que tal vez podría ser más acertada es de Masamune Shirow, que nos dice: “los grandes ojo se debe a la reciente influencia de las caricaturas de Walt Disney” (Gildor [1996]).

De hecho, como vimos en el punto anterior, todas las imágenes que se manejan en la caricatura japonesa moderna tienen su base en el prototipo que diseñó el mismísimo “Padre de la Animación Japonesa” Osamu Tezuka, a partir de su más grande y conocido personaje *Tetsuwan-Atom*, mejor conocido en América como *Astroboy*.

El joven Tezuka fue fuertemente influenciado por Disney y en especial por las caricaturas de Max Fleischer. “Un ejemplo claro lo tenemos al apreciar el diseño de los personajes que llegaban desde los estudios de Max Fleischer, en Nueva York, durante la década de los años 30s, ya que estos se caracterizaban por tener cabezas redondas y grandes, redondos y expresivos ojos, lo cual es un esquema muy peculiar en los personajes de la animación japonesa”.(Rojas R: Animedia [1996])

Sin embargo, hay que reconocer que el fenómeno de occidentalización de los dibujos japoneses no se dio a partir de Tezuka toda vez que desde antes, con la colaboración del corresponsal del *Illustrated London News*, Charles Wirgman, comenzó una larga historia de influencia occidental e imitación japonesa de modas que sigue vigente hoy en día, cuando el periodista decidió quedarse a vivir en el país del Sol Naciente y publicar la revista *The Japan Punch* en 1862. (Bermúdez: 18). No obstante ello, debe reconocerse que a partir de la producción de *Tetsuwan-Atom* se definió el prototipo característico de los personajes de la caricatura nipona.

Los ojos grandes y llenos de vida; las cabezas redondas y grandes; los cuerpos estilizados, de piernas largas, entalladas cinturas en las mujeres y finas facciones en ambos sexos son características comunes en los personajes de las historias de mayor éxito en la animación japonesa contemporánea.



The Japan Punch

Basta con destacar que “los ojos de los protagonistas del *shojo manga* son enormes, como si fueran el espacio que se ha dejado en blanco para poder escribir muchas y muy extensas frases. en las pupilas, en efecto, es donde el artista escribe las emociones, reacciones y sentimientos del personaje. Asomarse a ellas es asomarse a negruras llorosas o apasionadas. No tiene nada de particular encontrar una hoguera ardiendo en el espejo de esos ojos (también en los ojos de los aguerridos muchachos del cómic de acción), y los duelos de brillos y resplandores servirían para cegar a cualquier lector desprevenido”. (Bermúdez: 68)

El modelo de ojos grandes e incluso de colores claros que homogeneiza el grafismo de los dibujos animados japoneses es en parte producto del intento por distanciarse de la estética oriental y asemejarse a la occidental, que ha venido a sustituir a sus antiguos modelos desde que Japón entró en contacto con el mundo exterior.

A esta serie de elementos también hay que agregar la dedicada atención que le han dado los *mangakas*⁶ al diseño de vestuario de los personajes, los cuales, a diferencia de los que acostumbramos ver en nuestra cultura occidental, cuentan con un guardarropa que ya muchas modelos o artistas quisieran tener. Cabe destacar que tanto “ropas y peinados tienen importancia capital en el *shojo manga*, donde a veces se planifican páginas enteras con el único fin de exhibir con claridad el modelito de la protagonista”. (Ibidem)

No estaría de más el señalar que el prototipo racial más utilizado es el caucásico blanco, por lo que los personajes principales siempre se caracterizarán por ser rubios, blancos, altos, y si no por lo menos de ojos azules y con una estética y condición física envidiable para cualquier mortal que se pase por lo menos dos horas en un gimnasio.



Prototipo Lolikom (I's)

Asimismo, es de reconocerse el ideal que tiene el japonés de la juventud como protagonista principal de la historia del mundo, toda vez que sus personajes y sus héroes por lo general tienen entre 14 y 17 años de edad y no llegan a exceder de los 25 años, quizás, como ya habíamos visto anteriormente, porque en Japón se considera que la etapa clave de la vida se define en esa edad.

Aunado a esto está también el uso del prototipo del hombre de rasgos afeminados en la animación *shojo*, en la cual incluso se vale que los personajes masculinos utilicen aretes en ambos oídos, tacones altos y cabelleras largas. Así como

⁶ Término con el que se denomina a los artistas del *mangas* y que en Japón suelen ser considerados incluso en ocasiones como “dioses” de la animación japonesa. Tal sería el caso de Osamu Tezuka (Tetsuwan Atom), Katsuhiro Otomo (Akira), y Akira Toriyama (Dragon Ball), entre otros. (Ver Glosario)

el uso de la imagen de la adolescente sexy. Con una apariencia angelical e inocente y a la vez con una fuerte carga erótica, dando origen a la chica *Lolicom*⁷ o *Bishoujo*.

Sin embargo, a pesar de toda esta gama de elementos occidentales, la mayoría de los personajes de estas series animadas no dejan de ser japoneses tanto en sus costumbres como en sus ideales. Muestra de ello es que en las historias encontremos escenas donde los personajes participan en la clásica Ceremonia del Té, visten armaduras similares a la de los antiguos samurais, así como kimonos, o incluso se encuentran disfrutando de un cálido baño de tina al final de una jornada, lo cual forma parte de uno de los rituales más arraigados dentro de la cultura nipona.

Así pues, tenemos que a pesar del concepto del físico occidental que predomina en el manga y el anime, la animación japonesa contiene también una riqueza cultural propia que la hace incluso más sustanciosa que la occidental, al contar con elementos híbridos que la enriquecen tanto en la trama de sus historias como en la proyección de sus personajes.

1.2.2. Violencia y erotismo en la animación oriental.

Ahora bien, un tema más que suele ser muy debatido por quienes aprecian por primera vez alguna serie de animación japonesa es el de la violencia y el erotismo con que se acostumbra manejarla..

Pero bien, aquí ¿cuál vendría a ser el problema?

Una primera opinión de alguien que creció viendo producciones de la Warner Brothers o Walt Disney y que por primera vez entra en contacto con alguna serie como *Dragon Ball*, *Ranma 1/2* o *Saint Seiya* sería siempre la misma: “la animación japonesa es excesivamente violenta” o incluso, “maneja mucho contenido sexual”. Sin embargo, dicha observación sería un tanto superficial y prejuiciosa, toda vez que el espectador novato desconoce el contexto en el que se creó este tipo de animación.

⁷ Contracción de la palabra “Lolita complex”. Un Lolita complex (nombre recibido del personaje en una novela de Nabokov) es el insano deseo por las niñas jóvenes, la palabra japonesa es más de caló que una descripción clínica pero significan lo mismo. El sub género de manga H que muestra muchachas jóvenes es conocido como “loli-manga”. En el mundo del manga H las palabras “Lolita” y “bishoujo” se usan intercambiamente. (Ver Glosario)

Asimismo, estará pasando por alto el grado de violencia que también existe en las series animadas de la Warner Brothers, misma que fue considerada como un concepto innovador para el *gag* de la comedia en dibujos animados, así como el constante bombardeo elitista de los dibujos de Walt Disney o incluso el manejo ideológico de hombres súper musculosos o mujeres esculturales que usan ropas entalladas y que dejan poco a la imaginación en las series de súper héroes de Marvel o DC Comics. (Manga Zone, 1997)

Es quizás el mismo contexto cultural en el que se plantea cada uno de los estilos de animación, el que determine por qué nos damos más cuenta que hay violencia cuando un tal Seiya emite mil golpes a la velocidad de la luz contra su enemigo, mientras que no nos percatemos del grado de destrucción que provoca un tal Cíclope cuando dispara un rayo luminoso y destruye todo un edificio con tal de salvar a su amada del enemigo. (Espinosa V., 1997)

Es esta misma diferencia de culturas la que hace santiguarse a quien ve a un niño llamado Goku correr desnudo debido a que perdió sus ropas en una batalla (Dragon Ball) o incluso ver como en ciertas escenas de Sailor Moon las super-heroínas no pueden evitar enseñar ciertas prendas por lo corto de sus faldas, mientras que no se protesta cuando vemos a una mulata llamada Strom (X-Men) corriendo, saltando y volando con un ropaje entallado, el cual no disimula nada los efectos de la gravedad de la tierra sobre ciertas partes de su cuerpo pese a la lozanía de su juventud. (Ibidem)

El uso de la violencia o el erotismo como podremos ver no son del uso exclusivo de la animación japonesa, ya que en todas las culturas se ha recurrido a estos recursos para generar distracción y proporcionar diversión. Sin embargo, es muy claro que tenemos que ver cómo es que se manejan estos elementos en cada una de las culturas del mundo, de las cuales, la japonesa ha hecho su aportación muy particular que ha hecho destacar de las demás y por lo mismo, ser censurada en más de un sentido.

La violencia del manga y el anime, tal y como la conocemos, es bastante reciente. Aunque la violencia en los mangas ha estado presente durante casi toda la historia de estas mismas producciones, el concepto bajo el cual fueron elaborados no es el mismo.

Actualmente los *mangakas*, así como los argumentistas manejan diversos tipos de violencia que son bastante nuevos y recientes, pero que son producto de toda una

serie de sucesos que se han presentado desde el origen de los *ukiyo-e* hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Desde 1185 y hasta finales de la Segunda Guerra Mundial, Japón se mostró siempre como un país guerrero con altos códigos de honor y ética que los obligaba a luchar hasta el final. Asimismo, por la situación geográfica del archipiélago, los japoneses han sufrido innumerables desastres como temblores, maremotos, etc.⁸ que siempre han dejado rastro de desastre y muerte.

A esto hay que agregar el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki, el cual ha sido uno de los sucesos más violentos que ha sufrido la cultura japonesa y que de alguna manera ha influido de forma considerable en los autores de manga y anime, quienes por lo general son personas que vivieron con cercanía el padecimiento de una catástrofe nuclear o son hijos de la generación sobreviviente a ésta.

Un ejemplo viviente de esto es Keiji Nakasawa, quien sobrevivió cuando era niño al impacto de la bomba atómica en su ciudad natal, Hiroshima. El duro recuerdo de ese acontecimiento lo ha llevado a producir obras como *Hadashi no Gen*, donde el autor plasma la experiencia que tuvo el 6 de agosto de 1945 cuando tenía seis años. (Vidal: 70 [1994]) “Lo que vio esa mañana le dio tema para llenar páginas y páginas relatando los horrores de la radiación y de la bomba atómica”. (Bermúdez: 101)

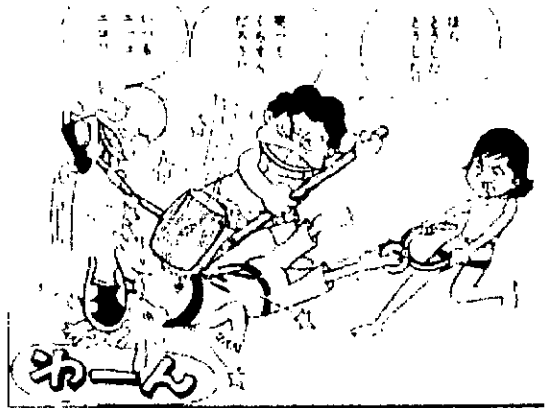
Uno de los primeros artistas de la animación japonesa moderna que empezó a manejar el género de violencia como la conocemos en la actualidad fue Fujio Akatsuka. Este autor había iniciado su carrera haciendo dibujos para la animación *shoujo* en series como *Arashio Koete*, en 1955. Sin embargo, este género no le era de su agrado ya que estaba más bien interesado en hacer historias cómicas, por lo que en 1958 produjo *Namachan*, historia con la que comenzó a modificar el paisaje humorístico de la caricatura japonesa de la misma manera que Osamu Tezuka había trastornado los esquemas del cómic de aventura y continuidad. (Bermúdez: 72)

A diferencia de sus contemporáneos, Akatsuka decidió hacer algo radicalmente distinto al atender únicamente a su propia inspiración al utilizar el *gag* visual, recurrir al *slapstick* y ridiculizar sin contemplaciones la autoridad paterna o estatal, si

⁸ Cabe recordar uno de los más recientes como el terremoto de Kobe, donde de alguna manera los japoneses tuvieron que sobreponerse a la pérdida material tanto de bienes como de seres queridos, para finalmente quedar restablecidos en un período no menor de dos años.

es que así lo ameritaba el chiste. Es por esa razón que el humor de Akatsuka fue cargado de inquina, grosería y suciedad por sus ayudantes, cuando empezaron a producir sus propias obras. Así, Mitsutoshi Furuya y Kazuyoshi Torii crearon, respectivamente, Dame Oyaji (Papá Inútil, que aportaba su grano de arena a la profanación de la imagen de la célula familiar) y Toiretto Hakase (Profesor Retrete, que, como se puede imaginar por el título, no le hacía ascos a nada). (Ibídem)

Sin embargo, las barreras que apenas habían traspasado estos humoristas fueron completamente superadas por Go Nagai, quien ha sido calificado por muchos estudiosos de la animación japonesa como “el hombre que hizo un imperio más grande que su *Mazinger Z*; el hombre que sazonó las series de aventuras con riesgos abundantes de sangre y mutilaciones en primer plano en *Devilman*; el hombre que se atrevió a producir una serie de dibujos animados para adultos en 1973 (*Cutey Honey*), y que, no podía ser menos, provocó una controversia en su momento”. (Bermúdez: 73)



Papá Inútil

De todas sus obras, la que se convirtió en el prototipo a seguir por muchos autores posteriores fue la polémica *Harenchi Gakuen* (La escuela indecente), en la cual los estudiantes no tenían mayor reto que el de pillar los sujetadores de las compañeras, practicar los juegos de azar y organizar fiestas salvajes o emborracharse.

Desde luego, toda esta serie de producciones ocasionaron que en la década de los años 70's las asociaciones de padres de familia decidieran lanzar una gran ofensiva para detener la vertiginosa degradación de las historietas que leían sus hijos, lo cual fue aprovechado por el mismo Nagai en una de sus historias.

“ En la ficción, *Harenchi Gakuen* acababa en una batalla campal entre el colegio y las Asociaciones de Padres, donde no faltaban, con ese característico sentido de la medida de Nagai, misiles y tanques, y la aniquilación era completa en ambos bandos”. (Bermúdez: 74) En la realidad, a partir de ese momento el concepto de “todo se vale” se impuso en las historias animadas, y los desnudos, el sexo, la grosería y las atrocidades de cualquier género fueron permitidas.



La escuela indecente, de Nagai.

Es precisamente esta serie de elementos los que han conformado el contexto de violencia existente en la animación nipona, la cual, si seguimos un patrón de jerarquización de acuerdo con el contenido de cada una de las historias proyectadas, podríamos clasificar *a grosso modo* en siete diferentes tipos de violencia que serían:

- LA VIOLENCIA SOCIAL, que se aprecia en series como Akira, Battle Angel y Tombston of Fireflies.
- LA VIOLENCIA SEXUAL, como en Urotsukidoji o Antel of Darkness.
- LA VIOLENCIA INNECESARIA, como en Fist of the North Star, Devilman, etc.

- LA VIOLENCIA CATASTROFISTA, como en *Maringer*, *Gundam 0080* o *Iczer One*.
 - LA VIOLENCIA PSICOLÓGICA, como en *Saint Seiya*, *Mermaid Forest*, *Scar*, etc.
 - LA VIOLENCIA JUSTIFICADA, en historias como *Guyver*, *Macross*, *Gundam*, entre otras (ésta es una de las listas más largas como lo veremos más adelante).
 - LA VIOLENCIA CHUSCA, como en *Urusei Yatsura*, *Ranma 1/2*, *Dragon Ball* y *Proyecto A-Ko*.
- (Chavarría: 8 [1996]).

Ahora bien, vistas las aparentes facilidades que encuentra también el sexo para deslizarse dentro de las series infantiles, juveniles, de acción o para niñas, el principiante impresionable tal vez se pregunte: ¿es toda la animación japonesa pornográfica? La respuesta es: por supuesto que no. Lo que hemos visto hasta ahora es, pese a lo que podamos creer, levemente erótico, picante, golfo o libertino, para ganar la categoría de pornográfico en Japón hace falta mucho más.

El cómic erótico japonés prospera a pesar de estar regido por unas trabas legales aparentemente insolubles, pero que los artistas han sorteado con imaginación en ocasiones y con desfachatez a menudo. “La Constitución japonesa prohíbe expresamente la censura. Sin embargo, el Código Penal, atendiendo a ese desdoblamiento entre principios y actos que tanto abunda en el ser humano, declara ilegal distribuir, vender o exhibir obscenidades. Esto se aplica a representaciones gráficas de los genitales, el acto sexual y la utilización de determinadas palabras”. (Bermúdez: 93)

A pesar de que el objetivo principal de esta ley son las revistas pornográficas, las historietas y los dibujos animados no escapan de su regulación. En efecto, en las caricaturas no está permitido la aparición de algunos de los tabúes antes mencionados, sin embargo, si son admitidos los genitales de los niños (basta con ver *Dragon Ball* o *Kun Kun*) y la aparición esporádica de semidesnudos, siempre y cuando no fomenten o aludan directamente al sexo, algo muy difícil de asimilar para quien siempre asocia el desnudo con este concepto.

La cultura japonesa siempre ha disfrutado de una sana visión del sexo como fuente de diversión y entretenimiento, como en el caso de los *shunga*, de los que hablamos al principio de este capítulo, y su presencia es común en títulos estándar como *Ranma 1/2*, *¡Ah Megami Sama!* (¡Oh mi Diosa!), *Guns Smith Cats* o incluso

Dragon Ball. Los desnudos, en especial los de niñas en pleno crecimiento, así como la imagen de chicas *Lolicom* no son nada fuera de lo común como en el caso de *Video Girl Ai* o cualquier otra obra de Masamune Shirow. (Schodt, 1983: 132-133)

Recordemos también que uno de los temas que ha gozado de notable popularidad es el del amor homosexual entre muchachos (sin que ello quiera decir que los japoneses tengan preferencia por este ideal) en la animación shoujo, donde las historias más románticas acontecen entre personas del mismo sexo como en el clásico *Juichigatzu no Gimunajiumu*, publicada en 1971, en el que la trama se desarrolla en un internado francés donde se produce un romance entre dos estudiantes. (Schodt:103)

Sin embargo, ello no significa que toda la animación japonesa sea completamente sexual, ni tampoco que todas las caricaturas en la que se manejen desnudos sean *hentai*. Más bien, como lo acabo de mencionar, la cultura japonesa tiene un concepto diferente del sexo al de la cultura occidental en la que un desnudo, más que algo natural o artístico, si no está en un museo o en una obra de arte en ocasiones suele ser interpretado como un elemento de promiscuidad o perversión, sobre todo si se trata de caricaturas.

1.3. El ser y deber ser del hombre en la animación nipona.

En este último apartado veremos ahora cómo se conformaron históricamente los conceptos de bondad y maldad que se manejan en la animación japonesa, así como el manejo de la anécdota y la moraleja dentro de las series animadas niponas.

1.3.1. El bueno, el malo y ¡Qué feo!... El concepto de maldad y bondad a partir de un posible código de ética.

Ahora bien, ya que hemos hecho una introducción general de lo que vendría a ser la animación japonesa, un elemento más que sería bueno agregar sería el del concepto de lo que es bueno y malo dentro de las historias animadas para los japoneses.

Ya hemos hecho referencia a la diferencia de culturas como un primer elemento, así como la hibridación de estilos con los que se elaboran las historias y los personajes

que participan en éstas, como producto del proceso de intercambio cultural generado a finales del siglo XIX y posterior a la Segunda Guerra Mundial.

Lo interesante ahora, es ver cómo la cultura nipona plantea en sus caricaturas un marco contextual donde “el malo”, a diferencia del villano occidental, no es tan malo como parece, y el bueno, antes que combatirlo, busca una justificación que lo haga comprender por qué ese villano es malo.

Nuevamente vemos cómo en las historias de animación japonesa existe un contexto que difiere del que estamos acostumbrados a apreciar en las caricaturas occidentales, donde los villanos siempre están llenos de rencor y rara vez llegan a reivindicarse, mientras que los buenos, dotados de virtudes sobrehumanas y un código de justicia inquebrantable, aplican todas sus fuerzas por combatir el mal, porque esa es la constante paradoja de la lucha del bien contra el mal.

En la animación japonesa, independientemente del grado de violencia que se llegue a manejar, siempre existe un elemento de justificación o contexto que nos lleva a la razón de esa violencia a veces tan excesiva para espectador occidental. Y un ejemplo claro lo tenemos con la serie animada de *Dragon Ball*.

“Acusada de violenta e inadecuada para los niños por las mismas voces conservadoras de siempre que muestran más racismo que pudor, resulta gracioso comprobar que *Dragon Ball* transmite una serie de ideas o sensaciones relacionadas con la amistad por encima de todo, el amor a los demás y por la paz, la redención de los enemigos a través del amor, el ecologismo y otras cuestiones de parecido talante”. (Bermúdez: 91)

Tal hipótesis la podemos comprobar en varias escenas como en la que “Vegeta”, uno de los villanos más poderosos y temidos de la historia, confiesa al pie de la tumba haber actuado con esa maldad, en busca de convertirse en el legendario *guerrero Sayayin* que vengara a los de su especie, quienes fueron destruidos por otro villano aún más poderoso y de quien se hace su aliado para, de alguna manera, tener referencia de cómo destruirlo. (*Dragon Ball Z*, la lucha contra Frizer)

Otro ejemplo aún más dramático lo tenemos en la producción del grupo Clamp llamado: *Magic Knight Rayerth* (*Las Guerreras Mágicas*, como se les conoció en México). En esta historia, la princesa del mundo mágico llamado Zefiro, invoca a las legendarias Guerreras Mágicas para ser rescatada del villano “Zagato”, quien la mantiene secuestrada con el fin de que ya no pueda proteger a su mundo.

De esta manera, las Guerreras Mágicas, quienes resultan ser originarias del planeta tierra, acuden al rescate de la princesa Esmeralda, para lo cual tienen que luchar contra todos los emisarios de Zagato, sin saber en realidad que su verdadera misión es la de destruir a la misma princesa. Pero, ¿cómo es eso? ¿acaso no la iban a rescatar primero y ahora resulta con que la tienen que destruir?

En efecto, al final de la primera serie, las Guerreras Mágicas se enteran de que Esmeralda no las había invocado para que la rescataran, sino para que la destruyeran, ya que sus poderes para cuidar de Zefiro habían desaparecido y era necesario que apareciera un sucesor que la supliera, lo cual no podía ocurrir hasta que ella muriera.

De acuerdo con las leyes de Zefiro, la princesa no podía enamorarse de nadie, ya que su papel principal era la de cuidar de ese mundo mágico con sus oraciones, lo cual la

obligaba a renunciar a tener una vida normal y consagrarse en cuerpo y alma a esa labor. Sin embargo, la princesa termina por enamorarse de su más poderoso guardián, Zagato, quien al enterarse la secuestra ya que sabe que eso significaría su fin.

En ese momento, Zagato, quien es considerado el villano de la historia, se convierte en el enamorado que protege a capa y espada a su amada de las Guerreras Mágicas, por lo que con su muerte se reivindica como una persona que actuó así porque las circunstancias lo obligaron.



Zagato y Esmeralda

Como podremos ver en este drama, el concepto de bondad y maldad planteado difiere del que usualmente estamos acostumbrados a ver, donde el bueno es bueno, porque es bueno, y el malo es malo, porque es malo. En esta historia de la animación japonesa, los autores crearon un contexto en el que de alguna manera se justifica la forma de proceder del villano y se cuestiona el papel de las heroínas, ya que en ambos lados, los personajes sólo están cumpliendo con su papel.

A esta serie de elementos hay que agregar también que los japoneses no sólo plantean el contexto histórico de los villanos y héroes para el desarrollo de sus historias. También en este campo los nipones han alcanzado un grado de especialización con lo que incluso llegan a plantear el perfil de los personajes desde un punto de vista casi humano.

En efecto, en la trama de las historias de manga y anime actuales se ha desarrollado también el concepto del *ketsuekigata*,⁹ el cual viene a ser el perfil psicológico de cada uno de los personajes y es el que determina la manera de proceder de cada uno de estos.

En la cultura pop japonesa, se dice que el tipo de sangre está relacionado con la personalidad. Esta creencia se volvió popular a principios de los años 80's. En las fichas biográficas de artistas de manga y de personajes de historietas a menudo se incluye su tipo de sangre junto a otras estadísticas, como la edad, lugar de nacimiento y si se trata de muchachas, sus medidas anatómicas.

A grosso modo, estos son los tipos de sangre en los que se llegan a basar los artistas del anime para la creación de sus personajes:

- **A** Nervioso, introvertido, honesto, leal
- **B** Aventurero, optimista, arrojado
- **AB** Orgullosa, diplomática, discriminador
- **O** Inseguro, emocional, adicto al trabajo

(Espinosa, V. [Internet 1997])

Hay que aclarar que de la combinación de estos tipos de sangre, así como de la combinación de otros elementos como: cartas astronómicas, ascendencia y

⁹ *Ketsuekigata* es el término con el que se define el tipo de sangre y perfil de los personajes de una serie. Está relacionada con la personalidad de los héroes y villanos de las series animadas japonesas y su manejo se volvió popular en los años 80's. (Ver Glosario)

descendencia de caracteres, entre otros, son los que finalmente definirán la forma de conducta de cada uno de los personajes, lo cual, desde luego, dependerá del grado de especialización que le dé el mismo autor a cada una de sus historias.

1.3.2. Las fábulas de Edipo y las moralejas del sol naciente. ¿Cómo manejan la anécdota en la animación nipona?

Desde luego, es obvio que al igual que en todas las culturas donde se han creado historias y cuentos, algunos de los cuales fueron elaborados con el fin de emitir alguna anécdota o mensaje, en Japón también se han producido historias y leyendas que contienen moralejas que dar. Desde la antigüedad, los griegos como Edipo ya narraban historias donde los personajes, que en este caso eran animales, los cuales representaban las virtudes y cualidades, así como caprichos y vicios de la naturaleza humana.

Asimismo, dentro de cada una de estas historias, los narradores pretendían dar un mensaje en el que se difundieran valores a los que debía responder la sociedad, así como los errores que debía evitar para lograr alcanzar una vida plena dentro del círculo social al que pertenecía.

En Japón la animación no está exenta del uso de la anécdota y la moraleja en sus historias. Al igual que lo han hecho con otros elementos como por ejemplo, el empleo de la imagen occidental, con personajes de ojos grandes, claros, altos y estéticos, los japoneses también han recurrido al uso de conceptos culturales como ecología, amor, respeto, superación, amistad y sacrificio, y los han mezclado con los de su propia cultura para proyectarlos en sus historias animadas.

No conformes con crear producciones para distraer y entretener a la población, algunos productores de *manga* y *anime* también se ha esmerado en dejar, de alguna manera, un mensaje que pueda ser aprovechado por los espectadores.

Al igual que lo hicieron los antiguos griegos, los japoneses también recurren a la gama de elementos mitológicos, no sólo de su cultura, sino también de la de otras partes del mundo como la hindú, la china, la egipcia, la asiria y la griega, por citar algunas, para rescatar en parte el ente mítico que lleva el hombre dentro de sí mismo y proyectarla en un nuevo concepto en el que se mezclan el misticismo antiguo con la vida moderna, para una sociedad que a pesar de los avances tecnológicos que ha

alcanzado, aún guarda algo de ese pensamiento mágico característico de sus ancestros.

En Japón, las historias narradas en sus mangas tienen una gran gama de temas que van desde los ecológicos, donde interactúan animales y la naturaleza con el hombre, hasta los citados, donde se pueden abordar desde aventuras de un estudiante común, un cocinero o un deportista, hasta un oficinista o incluso un chofer de camión.¹⁰

En cada una de estas historias, es común que el autor maneje tramas en las que los personajes tengan que superar alguna adversidad para ennoblecer su persona o alcanzar la cima del éxito a través del constante sacrificio y esfuerzo.

Por ejemplo, en las historias sobre profesiones en general se tiende a repetir esquemas presentados también en la serie de deportes los cuales son: sacralización del tema central; exageración dramática de rasgos y sentimientos del protagonista, especialmente cuando va a entrar en acción; penoso periodo de entrenamiento para el héroe, que se ennoblece a través del esfuerzo; puesta en escena de dinamismo desbocado; abundancia de maestros misteriosos y campeones míticos en el repartos de las series. (Bermúdez: 82)

Un ejemplo claro de esto lo tenemos en la serie *Hochonin Ajihei (Akihei el cocinero, 1973-1977, con dibujos de Biggu y guines de Jiro Gyu)*. En esta obra se narra la historia del hijo de uno de los mejores cocineros del Japón, experto en gastronomía tradicional. Ajihei, sin embargo, quería hacer comida occidental, más barata, para alimentar al pueblo.

El camino de aprendizaje de Ajihei y sus sacrificios y esfuerzos para convertirse en el mejor cocinero del mundo resultaban en una fenomenal aventura repleta de momentos mucho más interesantes de lo que puede hacernos suponer una historia ambientada en la cocina. “Por ejemplo, el padre de Ajihei es capaz de limpiar y preparar una carpa viva tan deprisa que cuando tiran la raspa al agua sigue nadando.

¹⁰ En México se está presentando un fenómeno similar con las famosas publicaciones populares denominadas “Sensacionales de...” en los cuales se narran las aventuras de luchadores, carniceros, mercaderes, estudiantes, choferes y toda la gama de personajes de la sociedad popular mexicana. Desde luego, por lo general (si es que no siempre) se abordan temas sexuales en donde casi siempre, el mexicano feo, chaparro y barrigón termina por ligar con la más escultural mujer que se haya podido encontrar en el barrio. Como si la vida realmente fuera así. Pero, a fin de cuentas, sólo se trata de animación para distraer a la gente de su rutina cotidiana.

Con hazañas como ésta se comprende que los *manga* de profesiones no anden cortos de emoción”. (Bermúdez: 82)

No es poco común que en aventuras como la de *Sailor Moon*, las heroínas tengan que superar sus miedos y constantes errores a través del camino más doloroso como el sacrificio y el perdón. Asimismo, tampoco es inusual que los personajes principales sean completamente inexpertos y torpes al inicio de la trama, y que pese a irse perfeccionando en sus técnicas conserven ese tono irónico de torpeza aún cuando hayan alcanzado el máximo de madurez, con lo que se convierten en los clásicos anti-héroes, favoritos por su frescura y su aire de “¡así soy, y qué!!”.

Tal es el caso de Usagi Tsukino, quien a pesar de tener que convertirse en la heroína *Sailor Moon*, no deja de ser una niña llorona y miedosa de casi todo. A ratos, cuando la situación lo amerita, Usagi proyecta lapsos de sensatez, templanza y un grado de cordura y madurez dignos de un ser divino, mientras que en otros momentos, es excesivamente traviesa, llorona, curiosa a más no poder, floja en sus estudios e incluso glotona de los pasteles y todo tipo de dulces.

En este caso, es interesante observar cómo a pesar de que a veces se manejan tramas en las que los personajes tienen que madurar y superarse de la manera más asombrosa y poco usual, con los maestros más misteriosos y míticos, estos conserven siempre su personalidad a pesar de convertirse en súper héroes, lo que les da este aire de seres humanos. Cumplieron con su misión e hicieron lo que tenían que hacer, pero nunca dejaron de ser ellos mismos y como recompensa tendrán la gloria correspondiente en su historia.

A fin de cuentas, la animación japonesa se caracteriza por contener una riqueza en elementos narrativos que van desde los mitológicos y anecdóticos hasta los eróticos y agresivos. En sus historias encontraremos tanto géneros infantiles como juveniles y para adultos, y en sus tramas siempre habrá toda una gama de temas para todos los gustos. Por esa razón tratar de emitir un juicio sobre este tipo de animación, ya sea para calificarla de excesivamente violenta, sexual o fantasiosa, sin siquiera tratar de comprender un poco el contexto que hay detrás de toda la industria del *manga* y el *anime*, sería tan burdo como decir que la tierra es plana sin habernos aventurado a averiguar qué hay más allá del horizonte, donde el mar parece desaparecer.

Pues bien, una vez que hemos visto a grandes rasgos la historia de la animación japonesa y sus principales características, ahora nos corresponderá establecer en el capítulo 2 las teorías narrativas en las que se apoyará esta tesis para definir cuáles

son las características narrativas en una serie de dibujos animados japonesa, a la cual a partir de ahora llamaremos Anime. #

Capítulo 2

El análisis estructural del relato y la corriente narratológica.

Debido a que el presente estudio se basará en la estructura narrativa de la animación japonesa, es necesario establecer los marcos teóricos en los que nos apoyaremos para desglosar la estructura narrativa de las series niponas. Para ello nos avocaremos a la corriente de la narratología, ya que al hablar de una serie animada (llámese anime) o de una historieta (llámese manga) nos estamos refiriendo a una forma de relatar una historia, ya sea real o de ciencia ficción.

Tal y como señala Lourdes Romero “hay diferencias radicales entre un hecho y el relato del mismo”, ello se debe a que hay una gran diferencia entre el tiempo de los acontecimientos o de la historia y el tiempo de narración. En otras palabras “el tiempo del relato, como dice Todorov, es lineal; en cambio, el de la historia es pluridimensional. En la historia los acontecimientos suceden simultáneamente; en el relato deben, obligatoriamente, narrarse uno tras otro”. (Romero, 1997: 66)

Tal fenómeno no se trata de otra cosa más que de las *anacronías*, “alteraciones temporales que se producen *cuando la historia se detiene para dar paso a un suceso con distinta cronología a la expresada, en ese momento, por el discurso narrativo*”. (Ibídem)

Sin embargo, por tratarse de una serie animada, es decir, que cuenta con imágenes en movimiento y sonido, es necesario saber también cómo varían estas anacronías cuando contamos con el apoyo de estos elementos, ya que estamos viendo la reproducción en vivo de un acontecimiento que ya ocurrió, o que posiblemente nunca ocurrió, pero que sin embargo, también tiene que ser narrado en un orden lineal que supone un principio, un desarrollo y un final, y nos ofrece las ventajas de ver otras historias paralelas que conformarían el contexto de la misma.

Es por ello que nos apoyaremos tanto en la teorías del relato literario, como en las de la narratología del cine.

2.1. Greimas y la teoría del relato mítico

En este apartado nos enfocaremos específicamente a la definición de las teorías de mitología y su aplicación en el campo de la semiología y la narratología

2.1.1. La teoría semántica y los componentes estructurales del relato mítico.

Para muchos investigadores de la semántica, el estudio del contenido mitológico ha sido un tanto un reto ya que en su estructura se establecen los parámetros de una cultura social. Sin embargo, tratar de analizar dicho contenido desde el punto de vista semántico no ha sido fácil, toda vez que la metodología aplicada para la interpretación de los mitos se sitúa, a causa de su complejidad, lejos de los actuales parámetros de las teorías más en boga en los Estados Unidos y, en especial, las de J. J. Katz y de J. A. Fodor. (Greimas: 39 [1997])

Es gracias a la investigación de autores como Claude Levi-Strauss que se ha constituido un aporte de materiales y elementos de reflexión para la teoría de la semántica de la mitología. Dicha aportación permite abordar el problema general de la legibilidad de los textos y trata de establecer un inventario de los procedimientos de su descripción.

Autores como A. J. Greimas consideran que quizás la dificultad a la que nos enfrentamos al tratar de utilizar la teoría de la semántica para interpretar y entender la estructura de la narrativa mitológica consiste en que:

- 1) Lejos de limitarse a la interpretación de los enunciados, la teoría semántica que pretendiera explicar la lectura de los mitos, debería operar con secuencias de enunciados articulados de relatos.
- 2) Lejos de excluir toda referencia al contexto, la descripción de los mitos se ve llevada a utilizar las informaciones extratextuales sin las cuales el establecimiento de la isotopía sería imposible.
- 3) El sujeto parlante (el lector), finalmente, no puede ser considerado como la invariante de la comunicación mítica, pues ésta trasciende la categoría de consciente vs. inconsciente. El objeto de la descripción se sitúa al nivel de la transdimensión, del texto invariante y no al nivel de la recepción, del lector-variable. (Ibídem)

Ante este problema nos vemos obligados a partir, no de una teoría constituida, sino de un conjunto de hechos descriptivos y de conceptos elaborados por el mitólogo con el fin de ver:

- 1) En qué medida unos y otros pueden ser formulados en términos de una semántica general susceptible de dar cuenta, entre otras cosas, de la interpretación mitológica.
- 2) Qué exigencias plantean las conceptualizaciones de los mitólogos a una teoría semántica.

2.1.2. Contenido del mensaje narrativo.

Teóricamente, la lectura del mensaje mítico presupone el conocimiento de la estructura del mito y el de los principios que organizan este universo mitológico, cuya manifestación concreta, históricamente hablando es el mito mismo.

Para ello es necesario entender los elementos de que se compone la estructura narrativa de un mito, ya que a través de esta podremos definir el contenido del mensaje, el cual a simple vista es sólo parcial, y sin embargo, cuenta con una serie de elementos que se conjugan entre sí para dar forma al mensaje mítico.

Para empezar, Greimas retoma la teoría en la que Levi-Strauss plantea tres elementos fundamentales para el análisis del contenido mitológico que son 1) **el armazón**; 2) **el código**; y 3) **el mensaje**.

A partir de estos tres puntos, el autor lo que trata es de definir cómo interpretar, en los marcos de una teoría semántica, estos tres componentes del mito y qué lugar atribuir a cada uno de ellos en la interpretación del relato mítico.

Así pues, tenemos que **el armazón** es un elemento invariable en el que se define el status estructural del mito, en tanto narración. “Este status parece ser doble 1) se puede decir que el conjunto de las propiedades estructurales comunes a todos los mitos-relatos constituye un modelo narrativo; 2) pero que este modelo debe dar cuenta a la vez: a) del mito considerado como unidad narrativa trans-enunciado y b) de la estructura del contenido que se manifiesta por medio de esta narración”. (Greimas: 40)

Para el autor, la unidad discursiva del relato mítico debe ser considerada como una sucesión de enunciados cuyas funciones-predicados simulan lingüísticamente un conjunto de comportamientos con una finalidad. Y es por su mismo carácter de sucesión que el relato posee una dimensión temporal: “los comportamientos que expone mantienen entre sí relaciones de anterioridad y posterioridad”. (Ibidem)

Pero además de esto, para tener un sentido, el relato debe ser un todo significativo y por eso se plantea con una estructura semántica simple. Sin embargo, en dicha estructura, los desarrollos secundarios de la narración al no encontrar su lugar se constituyen en un nivel estructural subordinado.

Es en una subclase de relatos (como los mitos, cuentos y piezas de teatro, entre otros) en los que se puede considerar la existencia de esta propiedad estructural de esta subclase de relatos dramatizados y en ella existen la dimensión temporal de un *antes* y un *después*.

“A este *antes* vs. *después* discursivo corresponde lo que se llama una “inversión de tiempo” que, a nivel de la estructura implícita, no es más que una inversión de los signos del contenido. Existen, pues, una correlación entre los dos planos”.

<u>antes</u>	≈	<u>contenido invertido</u>
después		contenido afirmado

(Cf. Greimas: 41)

Por último, al restringir aún más el inventario de relatos, Greimas asienta que un gran número de ellos poseen otra propiedad que consiste en implicar una secuencia inicial y una final situadas en planos de “realidad” mítica diferentes del cuerpo del relato mismo.

A esta particularidad de la narración el autor les encuentra una nueva articulación del contenido. De esta manera, a los contenidos *afirmado* e *invertido* se adjuntan otro dos *contenidos correlacionados* “que están, en principio, entre sí en la misma relación de transformación que los contenidos tópicos”.

Ahora bien, **el mensaje** es la significación particular del mito-ocurrencia el cual también se sitúa en dos isotopías¹¹ que dan lugar a dos lecturas diferentes, una a nivel discursivo y otra a nivel estructural.

¹¹ Quizá no sea inútil precisar que por isotopía entendemos un conjunto redundante de categorías semánticas que hacen posible la lectura uniforme del relato, tal como resulta de las lecturas parciales de los enunciados después de la resolución de su ambigüedades, siendo guiada esta resolución misma por la investigación de la lectura única.

La primera isotopía está determinada por una estructura antropocéntrica que hace que el relato sea concebido como una sucesión de acontecimientos cuyos actores son seres animados actuantes y actuados.

En este nivel se da una primera categorización de lo *individual* vs. lo *colectivo* que permite distinguir a un héroe asocial, el cual, al desligarse de la comunidad, aparece como un agente gracias al cual se produce la inversión de la situación. Dicho elemento se presenta como mediador personalizado entre la situación-antes y la situación-después.

“Vemos que esta primera isotopía lleva, desde el punto de vista lingüístico, al análisis de los signos: los actores y los acontecimientos narrativos lexemas (=morfemas, en sentido americano), analizables en sememas (=acepciones o “sentidos” de las palabras) que están organizados mediante relaciones sintácticas en enunciados unívocos”. (Greimas: 42)

En tanto, la segunda isotopía se sitúa a nivel de la escritura del contenido, postulada sobre el plano discursivo en el que a las secuencias narrativas corresponden contenidos cuyas relaciones recíprocas son teóricamente conocidas. El problema en este plano es tratar de establecer la equivalencia entre los lexemas y los enunciados constitutivos de las secuencias narrativas y las articulaciones estructurales de los contenidos que les corresponden. Ante este problema Greimas establece que “una tal transposición supone un análisis en semas (=rasgos pertinentes de la significación) que es lo único que puede permitir la puesta entre paréntesis de las propiedades antropomórficas de los lexemas-actores y de los lexemas-acontecimientos”. (Ibidem)

En cuanto a los desempeños del héroe, que ocupan el lugar central de la narración, el autor señala que no puede sino corresponder a la operaciones lingüísticas de transformación que explican las inversiones de los contenidos.

De esta manera tenemos que la primera isotopía se enfoca a la manifestación discursiva de la narración mitológica, mientras que la segunda no es más que la formulación teórica de la misma.

Por último tenemos la teoría de “el código”. En ésta, Greimas retoma la serie de elementos en las que se basa Lévi-Strauss para poder determinar el código en el que se desarrollan las historias míticas a través de teorías semánticas.

Para ello, el autor primero busca la definición de las *unidades narrativas*, las cuales pueden tomar dos formas diferentes: 1) se puede tratar de elucidar la lectura de un mito-ocurrencia comparándolo con otros mitos o, de manera general, los cortes sintagmáticos del relato con otros cortes sintagmáticos; 2) se puede correlacionar un determinado elemento narrativo con otros elementos comparables. (Greimas: 43)

A partir de dichas unidades narrativas entonces se puede 1) afirmar la existencia de relaciones necesarias entre los elementos cuyas conversiones son concomitantes; 2) delimitar los sintagmas narrativos del relato mítico, definibles a la vez por sus elementos constitutivos y por su encadenamiento necesario; 3) y por último, definir los elementos narrativos mismos ya no sólo por su correlación paradigmática, sino también por su emplazamiento y su función dentro de la unidad sintagmática de que forman parte. (Ibídem: 44)

Posteriormente, se busca definir las *delimitaciones y reconversiones* de dichas unidades narrativas, con el fin de explotarlas a nivel de los procedimientos de descripción. De esta manera, el comparar dos secuencias, una de las cuales es la secuencia a interpretar y la otra, la secuencia transformada, puede tener dos fines diferentes.

En primera, si la secuencia a interpretar parece situarse sobre la isotopía presunta del conjunto del relato, la comparación permitirá determinar, dentro de la secuencia dada, los límites de los sintagmas narrativos que contiene. Y en segunda, si la secuencia a interpretar parece invertida en relación con la isotopía presupuesta, la comparación al confirmar la hipótesis permitirá proceder a la reconversión del sintagma narrativo reconocido y al establecimiento de una isotopía general.

Una vez delimitado y hechas las reconversiones de las unidades narrativas, la explotación de los informes proporcionados por el contexto mitológico parece, en consecuencia, situarse a nivel de los elementos narrativos que se manifiestan en el discurso en forma de lexemas. Sin embargo, hay que distinguir las características formales que necesariamente conforman, sus características substanciales.

De esta manera tenemos en primera un *contexto* en el que existen propiedades gramaticales que hacen que los lexemas sean, por ejemplo, o bien actantes o bien predicados; y propiedades narrativas que derivan de la definición funcional del rol que sumen tanto dentro del sintagma narrativo como en el relato considerado en su conjunto. “Así los actantes pueden ser Sujetos-héroes u Objetos-valores, Fuentes o Destinatarios, Oponentes-traidores o Ayudantes-fuerzas benéficas. La estructura

actancial de modelo narrativo forma parte del armazón y los juegos de distribuciones de cúmulos y disyunciones de los roles forman parte del oficio del descriptor con anterioridad a la utilización del código”. (Greimas: 45)

Estos contenidos incorporados son al mismo tiempo, contenidos constituidos, ya que así como un novelista constituye poco a poco, al proseguir su relato, a sus personajes a partir de un nombre propio arbitrariamente elegido, así la fabulación mítica ininterrumpida ha constituido los actores de la mitología provista de contenidos conceptuales.

Dado que estos contenidos constituidos se manifiestan en lexemas, es factible considerar que en su conjunto es reductible a un *diccionario mitológico* donde la denominación “jaguar” estaría acompañada de una definición en al que 1) define todo sobre la naturaleza del animal (el conjunto de sus clasificaciones) 2) y por otra parte, delimitaría todo lo que el jaguar es capaz de hacer o sufrir (el conjunto de sus funciones) (Ibídem: 46)

Sin embargo, la elaboración y uso de semejante diccionario presupone una clasificación previa de los contenidos constituidos y un conocimiento suficiente de los modelos narrativos. “Así, limitándose sólo a los lexemas-actantes, se podría decir que dependen todos de un “sistema de seres” de que habla Lévi-Strauss, de un sistema que clasificaría todos los seres animados o susceptibles de animación, desde los espíritus sobrenaturales hasta los “seres” minerales”. (Ibídem)

Desde luego, se entiende que dicha clasificación no sería verdadera, toda vez que el “jaguar” que pertenece a la especie animal no tiene sentido mitológicamente. Su significación mitológica derivaría pues de una serie de elementos sémicos, con los que se relaciona alguna de las virtudes del animal y se proyectan como similares a las del hombre, en el sentido de que el hombre alguna vez fue animal (anterioridad vs. posterioridad)

En conclusión, el código es una estructura formal: 1) constituida por un pequeño número de categorías sémicas, 2) cuya combinatoria es susceptible de explicar, en forma de semas, el conjunto de contenidos incorporados que forman parte de la dimensión elegida del universo mitológico. (Greimas: 48)

2.2 Categorías del relato y la lógica de los narrativos

En los siguientes tres puntos de este apartado expondremos cuáles son las teorías del relato literario, en las que podremos apreciar las modalidades del relato como historia y como discurso, así como el manejo lógico y desarrollo temporal de la posible trama de una obra, la cual no puede llevar a un fin definible o que podría mutar, según se vayan presentando y combinando los elementos de la historia.

2.2.1. Todorov y las categorías del relato literario.

Para autores como Tzvetan Todorov, en el estudio de la **literariedad** y no de la **literatura** se encuentra la fórmula para determinar las categorías de que se compone una obra literaria (psicológica, sociológica o filosófica). Es precisamente el estudio de esta nueva área, surgida desde hace 50 años con la aparición del Formalismo Ruso, la que nos va a permitir definir qué campo de una obra es propiamente literario, dejando a la psicología y a la historia lo que les corresponde.

Para facilitar este trabajo, el autor propone en un primer punto, partir de la definición de dos nociones preliminares que serán base del estudio de cualquier obra: *el sentido y la interpretación*.

El sentido (o la función) de un elemento de una obra “es su posibilidad de entrar en correlación con otros elementos de esta obra y con la obra en su totalidad. El sentido de una metáfora consiste en oponerse a tal otra imagen o en ser más intensa que ésta en uno o varios grados. El sentido de un monólogo puede ser el de caracterizar a un personaje” (Todorov: 161) En concreto, el sentido es aquel que marca las pautas de comportamiento de cada uno de los elementos de una obra, y por lo tanto, delimita los objetivos de la misma.

Es en el sentido de los elementos de la obra en que pensaba Flaubert cuando escribía: “no hay en mi libro ninguna descripción aislada, gratuita; todas sirven a mis personajes y tienen una influencia lejana o inmediata sobre la acción”. Cada elemento de la obra tiene uno o varios sentidos (salvo que ella sea deficiente) de número limitado y que es posible establecer de una vez para siempre. (Ibídem)

Por el contrario, **la interpretación** suele ser de carácter más subjetivo, ya que esta dependerá más bien de la personalidad del crítico y de su posición ideológica, así como de la época a la que pertenece su idiosincrasia. Es así que la interpretación de

la metáfora de una obra puede bien tomar la forma de la vivencia del intérprete, de manera que ésta puede variar incluso de una generación a otra o incluso, de una población a otra.

En pocas palabras “la oposición entre sentido e interpretación de un elemento de la obra corresponde a la distinción clásica de Frege entre Sinn y Vorstellung. Una descripción de la obra apunta al sentido de los elementos literarios; la crítica trata de darles una interpretación”. (Ibídem)

Ahora bien, si el sentido de cada elemento reside en su posibilidad de integrarse a un sistema que es la obra misma, ¿tendrá esta última algún sentido? ¿qué ocurre con la obra misma?

En este caso, Todorov plantea que si se decide que la obra es la mayor unidad literaria, entonces sería evidente que la cuestión del sentido de la obra no tendría sentido. Para tener un sentido, la obra debe estar incluida dentro de un sistema superior ya que si no se hace esto, la obra carecería de sentido al entrar únicamente en relación consigo misma en un *index sui*, es decir, se indica a sí misma sin remitir a nada fuera de ella.

Es ilusorio creer que existe una obra que tiene una existencia independiente, ya que todas y cada una de las obras que conocemos están inmersas en un universo de obras, tanto del pasado como del presente, con las cuales se interrelaciona de alguna forma. “ El sentido de Madame Bovary es el de oponerse a la literatura romántica. En cuanto a su interpretación, ésta varía según las épocas y los críticos”. (Todorov: 162)

A un nivel más general, la obra literaria ofrece también dos aspectos: es al mismo tiempo una historia y un discurso. Es historia en el sentido de que evoca una cierta realidad y acontecimientos, proyecta personajes y hechos que en un momento dado podrían confundirse con la realidad, ya que su origen pudo haberse basado en algún film, documental o la narración de algún testigo que estuvo presente en el hecho. Pero la obra es a la vez un discurso en el sentido de que siempre habrá un transmisor o un locutor que emita el mensaje y un receptor o un lector que lo reciba. “A este nivel, no son los acontecimientos referidos los que cuentan, sino el modo en que el narrador no los hace conocer”.

Partiendo de estas dos teorías, Todorov plantea que por lo mismo el relato puede ser estudiado como Historia y como Discurso, ya que ambas, son en sí las categorías del relato literario.

En efecto, al recurrir al relato como historia, Todorov expone que ésta vendría a ser una exposición pragmática de lo que realmente sucedió. Desde luego, aclara que en el relato como historia no necesariamente tiene que haber un orden cronológico rigurosamente ordenado, como en el caso de los reportes policíacos. En este caso, el autor o narrador puede recurrir en forma individual a una serie de hechos ocurridos al mismo tiempo, plantearlos según su grado de importancia o impacto, entrelazarlos entre sí en su momento, y darnos a conocer la intriga de la trama hasta el final, a pesar de que ésta pudiera haber ocurrido desde el inicio de su obra.

En este caso, la lógica de las acciones estarán determinadas por la importancia de los acontecimientos o por la intensidad de los mismos, de manera que, a pesar de haber dos o tres hechos similares o paralelos cada uno se diferenciará por su magnitud, intensidad o circunstancia en la que se plantea.

La historia es pues una convención, no existe a nivel de los acontecimientos mismos. “Esta convención está tan extendida que la deformación particular introducida por el escritor en su presentación de los acontecimientos es confrontada precisamente con ella y no con el orden cronológico. La historia es una abstracción pues siempre es percibida y contada por alguien, no existe **en sí**”. (Todorov:164)

Asimismo, Todorov plantea que existen dos modelos generales en los que se puede plantear alguna historia que son: *El Modelo Triádico* y *El Modelo Homológico*.

En el primer caso, el autor retoma la teoría de Claude Bermond, sobre la concepción del relato como el encadenamiento de una serie de microrelatos que conforman en su conjunto al cuerpo de la historia. En el **Modelo Triádico** “cada uno de estos micro-relatos está compuesto por tres (o a veces por dos) elementos cuya presencia es obligatoria. Todos los relatos del mundo estarían constituidos, según esta concepción, por diferentes combinaciones de una decena de microrelatos de estructura estable, que corresponderían a un pequeño número de situaciones esenciales de la vida”. (Todorov: 167)

En cuanto al segundo modelo, éste se basa en el estudio y análisis del folklore y más particularmente del análisis de los mitos. En el **Modelo Homológico** se estudia la estructura de las diversas relaciones que se plantean dentro de una historia y se

trata de descubrir el resto de la misma, de manera que se descubre la dependencia que existe entre algunos de los elementos de la trama, con lo que se puede definir cual puede ser la estructura de la historia. “Esta dependencia es, en la mayoría de los casos, una “homología”, es decir, una relación proporcional entre cuatro términos (A:B::a:b)”, la cual se puede también proceder inversamente, de manera que se trata de disponer de diferentes maneras los acontecimientos que se suceden para descubrir, a partir de las relaciones que se establecen, la estructura del universo representado.

Ahora bien, si estudiamos al relato como discurso Todorov plantea que se debe partir de una abstracción inversa al considerar al relato únicamente como la palabra real dirigida por el narrador al lector.

Para ello, el autor separa los procedimientos del discurso en tres grupos que son: *el tiempo del relato, los aspectos del relato y los modos del relato*.

En el primer caso, Todorov señala que en **el tiempo del relato**, el problema consiste en la diferencia que existe entre la temporalidad del discurso y el de la historia, es decir, a diferencia de la historia, el discurso tiene que plantearse de una manera lineal debido a que es unidimensional al contar sólo con un espacio de tiempo en el que se puede hacer una narración; en tanto que en la historia es pluridimensional ya que en esta se pueden desarrollar diversos acontecimientos al mismo tiempo.

Es por esa razón que en el relato como discurso se presentan fenómenos como la *deformación temporal*, en la cual el significado de percepción puede variar dependiendo del orden en que se plantea cada uno de los acontecimientos. Asimismo, se explotan recursos como *el encadenamiento, alternancia* y la *intercalación*, mediante los cuales el narrador puede disponer de diferentes tiempos para narrar una misma historia, de manera que encadena una serie de fragmentos de hechos, los alterna y los intercala para dar a conocer al receptor el cuerpo de la historia misma.

Sobre **los aspectos del relato**, el autor nos revela que estos dependerán en gran medida de la interpretación que le dé el lector a la obra. En efecto, al leer una obra de ciencia ficción no tenemos una percepción directa de los acontecimientos que describe. De la misma forma, tenemos una percepción distinta a la del narrador, por lo que el papel de éste es importante para definir la percepción de una historia.

De esta forma tenemos al relato en el que el narrador sabe más que sus personajes, (un recurso muy utilizado en el relato clásico) por lo que conoce todos y cada uno de los secretos de sus personajes. Después tenemos al narrador que sabe tanto como sus personajes, (recurso utilizado en el relato moderno) por lo que en un momento dado no puede anticiparnos lo que va a suceder con cada uno de los héroes o villanos de la historia ya que lo va descubriendo junto con nosotros. Finalmente tenemos al relato en el que el narrador sabe menos que sus personajes, (este es uno de los recursos más raros) por lo que sólo nos plantea lo que aparentemente ve. No puede definirnos si un personaje es bueno o malo, ni tampoco quién es el villano o el héroe de la historia ya que también se convierte en un espectador que nos narra lo que está apreciando.

Por último tenemos la teoría de los **modos del relato**, el cual estará condicionado a la percepción del narrador, la proyección que éste haga de la historia y la percepción del lector. De esta manera tendremos que mientras que el narrador juega el papel de introductor de la historia de una obra, el lector será quien le dé una interpretación final, la cual desde luego diferirá de la que originalmente plasmó el autor de la obra.

Asimismo, dentro de los diferentes diálogos del discurso se presentan modos diferentes del relato, de manera que una observación que haga el narrador puede ser objetiva, en tanto que nos describe un momento, un paisaje o una escena de la trama; mientras que la aseveración de alguno de los personajes podría bien ser subjetiva en tanto que plasma el sentimiento de éste, el cual, desde luego, está condicionado por la trama en la que se encuentre envuelto.

2.2.2. La lógica de los posibles narrativos según Claude Bermond.

Ahora bien, nos corresponde hablar sobre la lógica de los posibles narrativos para lo cual retomaremos la teoría de Claude Bermond. Dicha teoría nos permitirá delimitar la secuencia con la que se desarrolla la estructura de un relato ya sea en cuento, historia o novela.

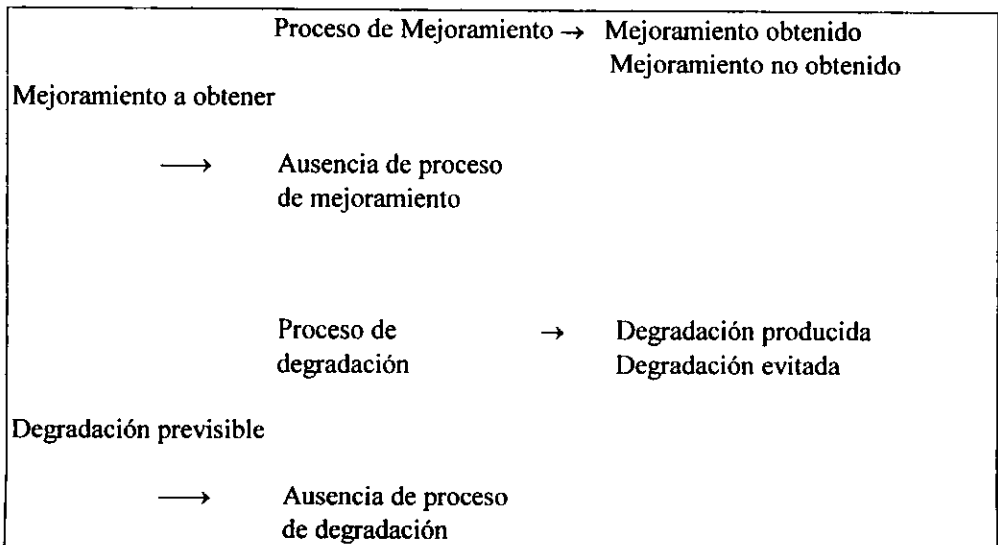
Para Claude Bermond, el estudio semiológico del relato puede ser dividido en dos sectores que comprenderían por una parte: el análisis de las técnicas que narración; y por otra, la investigación de las leyes que rigen el universo narrado. “Estado leyes mismas derivan de dos niveles de organización: a) reflejan las exigencias lógicas que toda serie de acontecimientos ordenada en forma de relato debe representado so

pena de ser ininteligible; b) agregan a estas exigencias válidas para todo relato, las convenciones de su universo particular, característico de una cultura, de una época, de un género literario, del estilo de un narrador y, en última instancia, del relato mismo". (Bermond: 99)

Sin embargo, para poder estudiar estas dos vertientes, Bermond señala que es necesario trazar previamente el plano de las *posibilidades lógicas del relato*. Para ello, el autor señala que "todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción. Donde no hay sucesión, no hay relato sino, por ejemplo, descripción (si los objetos del discurso están asociados por una contigüidad espacial), deducción (si se implican uno al otro), efusión lírica (si se evocan por metáfora o metonimia), etc. (Bermond: 102)

En este sentido, el autor observa que dentro del relato existe un *ciclo narrativo*, en donde, dependiendo de la forma en que se enlacen cada uno de los acontecimientos se determinará la secuencia lógica de la historia.

De esta forma tenemos que según favorezcan o contraríen cada uno de estos elementos, los acontecimientos del relato pueden clasificarse en dos tipos fundamentales que se desarrollan según las secuencias siguientes:

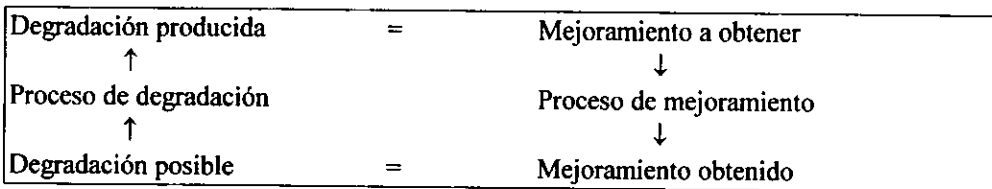


(*Ibidem*)

A partir de estas secuencias elementales se puede establecer un primer marco de estudio de la lógica de los posibles narrativos dentro de una historia, a partir del cual se pueden determinar las razones de las posibles consecuencias de mejoramiento o degradación dentro de una trama, según la combinación de las diferentes secuencias.

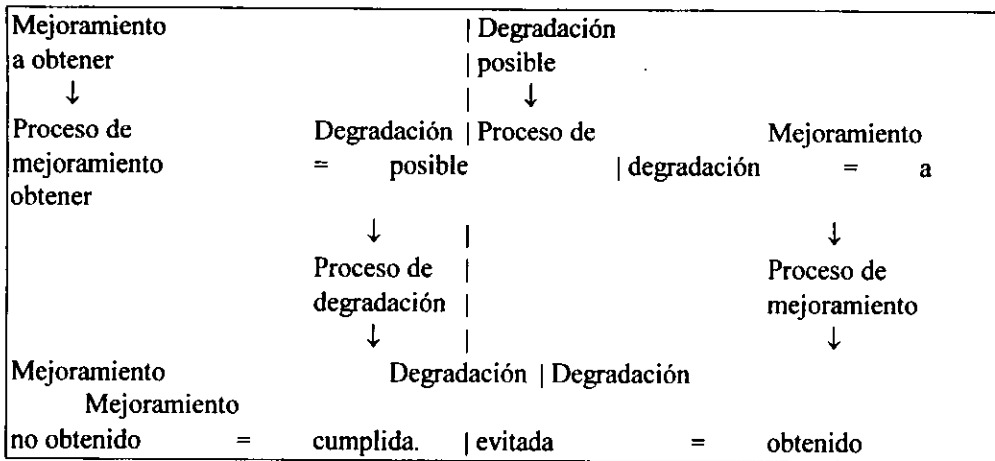
De esta forma, Bermond plantea tres modalidades en las que el mejoramiento y la degradación se combinan en el relato:

a) *Por sucesión* (continua).- En esta modalidad, el relato puede hacer alternar según un ciclo continuo fases de mejoramiento o de degradación. Es decir, en la trama se puede plantear un problema en el que un individuo se encuentra en una grave situación (enfermedad, estupidez, falta de heredero, etc.) la cual, por lógica, a lo largo de la trama tiene que ser superada en busca de un mejoramiento; o viceversa, un sujeto se ve en la penosa situación de caer víctima de sus propios actos en un proceso de posible degradación a degradación producida.



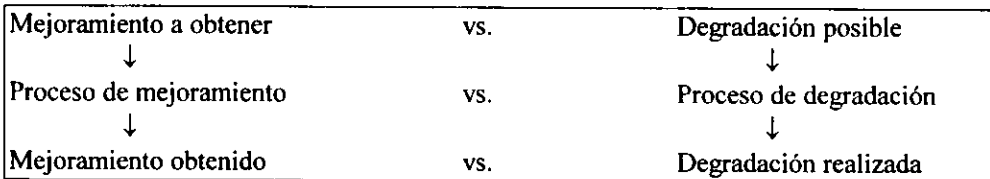
(Bermond: 103)

b) *Por enclave*.- En esta modalidad se puede considerar que el fracaso de un proceso de mejoramiento de degradación en curso resulta de la inserción de un proceso inverso que le impide llegar a su término normal. Por lo que se obtiene el siguiente esquema:



(Bermond: 104)

c) Por enlace.- En este caso, la misma serie de acontecimientos no puede al mismo tiempo y en relación con un mismo agente, caracterizarse como mejoría y como degradación. Esta simultaneidad se vuelve en cambio, posible si el acontecimiento afecta a la vez a dos agentes animados por intereses opuestos de manera que, la degradación de uno responde al mejoramiento del otro:

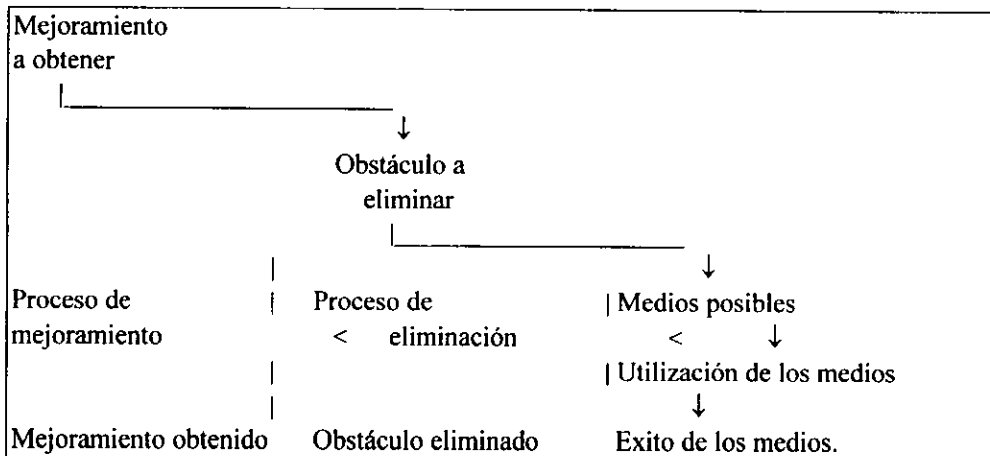


(Ibidem)

Cabe aclarar que dentro de esta descripción de posibles narrativos el narrador también juega un papel muy importante, ya que de lo que nos dé a conocer dependerá la conceptualización que tengamos de la historia, además que también dependerá de ello el que podamos realizar el análisis de la estructura de la historia

Por ejemplo, El narrador se puede limitar a darnos a conocer un proceso de mejoramiento sin explicar sus fases. Sin embargo, ello no nos permite determinar la estructura lógica que siguió el personaje para superar algún problema. Por el contrario, si el narrador nos explica que la superación de un individuo se debió a toda una serie de procesos, entonces podremos hacer un esquema de qué proceso de mejoramiento fue el que siguió la trama.

De esta manera, podemos definir que el estado inicial del personaje fue deficiente debido a un obstáculo que se oponía a la realización de un estado más satisfactorio. Sin embargo, en el proceso de superación se pueden apreciar los factores que intervienen como medios para la superación del obstáculo, por lo que el esquema final quedaría de la siguiente forma:



(Bermond: 105)

Hay que aclarar que en este proceso de mejoramiento el individuo no siempre se encuentra solo, ya que en ocasiones su superación está supeditada a la ayuda de una o más personas, así como a la intervención de algún adversario, por lo que el “proceso de mejoramiento se organiza entonces como conducta, lo que implica que se estructura en una trama de fines-medios que puede ser detallada al infinito”. (Bermond: 106)

Es así que en este nuevo proceso aparecen los elementos de *aliado*, que jugará el papel del agente que asume la tarea en provecho de un beneficiario pasivo, y desempeña en relación con este último el papel de un medio, ya no inerte sino dotado de iniciativa y de interés propio; y el de *adversario*, que se convertirá en el obstáculo afrontado por el agente.

Por lo anterior, podemos entonces considerar que la lógica de los posibles narrativos se compone de elementos que son las formas más generales del comportamiento humano. La red de sus articulaciones internas y de sus relaciones mutuas define *a priori* el campo de la experiencia posible, de manera que, a partir

de la construcción narrativa más simple, se va convirtiendo en toda una serie de encadenamiento de historias complejas que, aunque idénticas en su estructura fundamental se diversifican hacia el infinito de acuerdo a los estilos, culturas, épocas, escuelas y géneros en que se desarrolle la historia. “En tanto técnica de análisis literario, la semiología del relato extrae su posibilidad y su fecundidad de su entroncamiento en una antropología”. (Bermond: 120)

2.2.3. Las Funciones Narrativas dentro del Plano de la Historia según Helena Beristáin.

Como vimos en la primera parte de este capítulo, entre su teoría de *Las Categorías del Relato Literario*, Todorov considera nos hace referencia al *relato como historia* (Supra), como una de las categorías en que se puede clasificar la estructura narrativa de alguna obra.

Es precisamente en esta teoría en la profundizaremos ahora con apoyo del *Plano de la Historia*, planteado por Helena Beristáin en su esquema de *niveles y elementos del relato*. Desde luego, sólo nos abocaremos a la teoría de las *funciones* y dejaremos para otro estudio la teoría de las *acciones*, toda vez que la primera nos interesan para definir la estructura narrativa de una historia, en tanto que la segunda correspondería más bien al nivel interpretativo que se puede tener de una obra.

Como ya habíamos visto anteriormente, la historia es una ficción o abstracción de los acontecimientos de la realidad *in vivo*. Esta, evoca una cierta realidad, una serie de acontecimientos que se confunden con la realidad misma en el sentido de que no se trata de una verdad. “Como dice Greimas, el efecto del sentido no es la verdad sino un hacer-parecer verdadero pues se construye un discurso cuya “función no es decir la verdad” porque no se persigue “la adecuación con el referente sino la adhesión del destinatario” para que “lo lea como verdadero”. (Beristáin: 29)

En efecto, no se trata de una realidad verdadera en el sentido de que ya no existe ni está aconteciendo, sino que se trata de un hecho que pudo haber sucedido y que está siendo reproducido en otro tiempo. Desde luego, aquí el problema, como lo vimos también al principio de este capítulo, es que a diferencia de la historia *in vivo*, en la historia como discurso los acontecimientos no pueden ser narrados al mismo tiempo, sino que tienen que seguir una línea secuencial, independientemente de que en la realidad, diversos hechos hayan acontecido al mismo tiempo.

Es aquí en donde la aportación de Beristáin se hace importante, ya que retoma la teoría de *las funciones* de Barthes y Bermond, y las replantea como *nudos*, con el fin de hacer más explícito el mecanismo de enlazamiento que se aplica dentro de la historia como discurso.

Para empezar, Beristáin retoma la teoría de Genette en la que plantea que la historia o “diégesis” tiene tres niveles relativos unos con otros, y cuya determinación está relacionada con la ubicación del narrador, y con el juego de la temporalidad de la historia y del discurso.

Es así que un primer nivel sería el “*diegético*”, que corresponde a las acciones ficcionales primarias y cuya descripción primaria no siempre es precisa por lo que no siempre resulta fácil de identificar. En este nivel se plantea un contexto en el que el protagonista de la historia intercambia una serie de informaciones con el contexto que le rodean, sin dar mayores aportaciones que la del hecho de estar presente. Sin embargo, dichas acciones sirven como base o contexto para el resto de la historia. En concreto “este nivel funciona como un punto de partida o de apoyo para otros niveles”. (Beristáin: 31)

Un segundo nivel sería el “*extradiegético*”, el cual atañe a la narración de las acciones del nivel diegético y es exterior a los hechos que ocurren en este puesto que el narrador (la “voz”) no participa en ellos. Para ser más precisos, en este nivel acontecen hechos que no requieren de explicación o en el que el narrador se ubica en tercera persona, ya que por sí mismos son suficientes para quedar por entendidos como características de los personajes. “Éste es el nivel de ficcionalidad en que se coloca el narrador de “El guardagujas” (en tercera persona) que dice: “El viejecillo sonriente hizo un guiño y se quedó mirando al viajero, lleno de bondad y picardía”. (Beristáin: 32)

Por último tenemos el nivel “*metadiegético*”, el cual consiste en una narración dentro de otra narración. Es decir, dentro de la historia uno de los personajes se convierte en el narrador. En este nivel se construye un nivel de ficcionalidad, una ficción evocada, imaginada o soñada por uno de los protagonistas de otra ficción o por los del proceso de la enunciación, que irrumpen en la historia”. (Ibídem)

Es por esta razón que en este último nivel, la narración se da a manera de reflexión de alguno de los personajes, es decir, “*intradiegética*”, mientras que en los anteriores se daba de manera que el narrador es un agente externo que plantea lo que está aconteciendo o lo que ve por lo que su narración es “*extradiegética*”.

Son precisamente en estos niveles en los que se encuentran las funciones o motivos, que vendrían a ser las unidades sintácticas más pequeñas del relato, mismas que se identifican con las proposiciones u oraciones simples y que se clasifican, desde el punto de vista de su operatividad, en *motivos dinámicos* –los que cambian la situación— y *los motivos estáticos* –los que no la modifican; así como por las relaciones que establecen entre sí en motivos asociados (a los que Barthes llamará unidades distribucionales: nudos y catálisis) y motivos libres (las unidades integrativas: informaciones e índices o indicios)— (Beristáin: 34).

En este caso, ya vimos en el punto anterior cómo son las funciones por su operatividad con la teoría de los posibles narrativos de Bermond, por lo que ahora nos abocaremos más a las relaciones que se establecen entre estas diferentes funciones.

Para ello, Beristáin retoma la teoría de Benveniste de las unidades *distribucionales* y las unidades *integrativas*, de las cuales las primeras consisten en la serie de encadenamientos del hilo narrativo de una historia, y se componen de los *nudos* y las *catálisis*.

En este caso, los *nudos* (o núcleos o funciones cardinales o motivos asociados) están constituidos por verbos de acción en lo que Todorov (1971) llama “modos de lo real”, ya que se perciben como si estuvieran designando acciones de algo que verdaderamente haya tenido lugar. Y su suspensión perturbaría la sucesión temporal o causal de los hechos (Tomachevski) .

Es aquí en donde las *catálisis* cumplen un papel muy importante, al ser éstas el espacio narrativo entre los nudos, sin que esta descripción implique jerarquía, y que se construyen con verbos que significan cualidad o estado.

De esta manera tenemos que los nudos, al encadenarse a través de las catálisis, conforman un proceso que necesariamente tienen tres momentos que son: la apertura de una posibilidad; la realización, en que toma forma la virtualidad; y la clausura con obtención de resultado positivo o negativo.(Beristáin: 35)

“Cada nudo inaugura, mantiene o cierra una posibilidad de continuación de la historia, y cada uno es una unidad que cumple una doble función:

1) Consecutiva o cronológica, en que la relación es temporal, es de antes a después.

2) Consecuente o lógica, en que la relación es de causa a efecto”.(Ibídem)

En efecto, como habíamos visto, en el discurso a diferencia de la historia in vivo, los acontecimientos no pueden darse al mismo tiempo, sino que tienen que seguir una linealidad que nos permita entender lo que está aconteciendo. De esta manera, tenemos un esquema en donde iniciamos con un nudo, seguido de una catálisis que nos llevará al siguiente nudo, el cual a su vez nos dará la pauta del la siguiente catálisis y nudo que terminan por desarrollarnos la secuencia de la historia.

Ahora bien, las *unidades integrativas* son de naturaleza paradigmática, toda vez que su sentido no se capta “después” sino “más arriba” en otro nivel en donde se halla su correlato.

En las unidades integrativas se encuentran pues los *índices* (o indicios) paralelos a la narración de la historia que nos pueden remitir a “una funcionalidad del ser”, a un carácter, un sentimiento, una atmósfera psicológica (de temor, alegría, sospecha u otra) o a “una filosofía” y que forman una red de anticipaciones que pueden ser posteriormente retomadas, explotadas e integradas a otros elementos con las informaciones , con el objeto de que sean descifradas o para que produzcan la ilusión de realidad. (Beristáin: 43)

En concreto, estas últimas unidades son las que nos determinarán en un momento dado el perfil de un personaje o el ambiente psicológico, lógico, cultural o genérico de la trama de una historia.

2.3. La teoría de la narrativa fílmica y la narratología en el cine

Debido a que los primeros apartados hacen referencia de la narratología aplicada a medios escritos, es necesario establecer cuál puede ser su aplicación en un medio que cuenta con imágenes en movimiento y sonido como sería el cine. Es por ello que en seguida se presentan las teorías expuestas por Metz, Jost y Gaudreault, quienes se percataron de la necesidad de definir cómo se aplican estos elementos a un medio audiovisual.

2.3.1. La sintagmática del film narrativo, visto por Cristian Metz..

Ahora bien, debido a que nuestro estudio se enfocará a la una narrativa diferente a la literaria, puesto que en lugar de leer un libro o tener a un locutor que nos introduzca a la obra, tenemos a uno de los medios más recientes y difíciles de estudiar, el medio audiovisual, nos abocaremos a dar una descripción de las estructuras narrativas de que se compone dicho medio ya que, como su nombre nos dice, recurre a la imagen y el sonido para proyectarnos una historia.

Debido a que en lugar de contar con un contenido escrito, tenemos una historia en donde la escenas se proyectan por sí mismas a través de imágenes y escenas, sin necesidad de que nadie nos esté diciendo lo que está pasando, nos apoyaremos en las teorías del relato cinematográfico y la sintagmática del film narrativo, para poder entender cómo se desarrollan los procesos narrativos en un medio diferente al escrito.

Es claro que la estructura narrativa del film difiere del escrito en tanto que los elementos descriptivos se apoyan en imágenes en lugar de metáforas o crónicas descriptivas, por lo que es necesario que establezcamos cuáles son los elementos que caracterizan a la narrativa del cine o del mensaje audiovisual, debido a que nuestro trabajo se enfocara precisamente al estudio de la estructura narrativa de una serie animada.

Para empezar, Cristian Metz, quien ha sido uno de los estudiosos que más se ha introducido a este medio nos plantea seis planos o elementos básicos de la sintagmática del film narrativo, los cuales en su conjunto conforman la estructura narrativa de la historia de una película o, en este caso, una serie animada.

Cabe aclarar que de estos seis tipos, cinco son sintagmas, es decir, unidades constituidas por varios planos. El sexto está constituido por los segmentos autónomos consistentes en un sólo plano, es decir, los planos autónomos. (Metz: 155)

El primer plano es **La Escena**, que en sí reconstituye, por medios ya filmicos, una unidad que todavía se siente como concreta y análoga a las que nos ofrece el teatro o la vida, toda vez que representan fragmentos de realidades como si fueran verdaderas, inmediatas.

En la Escena, el significante es fragmentario, es decir, contiene varios planos que no son más que perfiles parciales, pero el significado se siente como unitario.

“Todos los perfiles son interpretados como tomados de una masa común pues la “visión” de un film es, de hecho, un fenómeno más complejo que pone en juego

constantemente tres actividades distintas (percepciones, reestructuraciones del campo, memoria inmediata) que operan sin cesar una sobre la otra y trabajan sobre los datos que se proporcionan a sí mismas” (Metz:155)

El siguiente plano es el de **La Secuencia**, el cual constituye una unidad más inédita, más específicamente filmica. Esta nos permite saltar los momentos inútiles de una escena y nos presenta elementos diegéticos que de momento pueden parecer insignificantes, pero a la vez le dan sentido a la obra.

“Dentro de la secuencia hay hiatos diegéticos, aunque reputados insignificantes, al menos en el plano de la denotación (los momentos saltados son “sin importancia para la historia”). Es lo que diferencia a estos hiatos de aquellos que destaca el fundido en negro (o cualquier otro procedimiento óptico) entre dos segmentos autónomos: estos últimos son reputados sobre-significantes (no se dice nada pero se nos sugiere que habría mucho que decir: el fundido en negro es un segmento filmico que no muestra nada pero que es muy visible). (Metz: 156)

Ahora bien, también tenemos al **Sintagma Alternante**, el cual también se le conoce como montaje paralelo o montaje alternado, y en éste se recurre al recurso del montaje para mostrarnos dos líneas o dos historias paralelas que existen al mismo tiempo y que serían imposibles de apreciar salvo en forma alternada.

Es claro que este recurso sólo puede ser utilizado en el lenguaje filmico, toda vez que en la vida real no podemos dividirnos en dos personas y estar en dos lugares al mismo tiempo para alternar lo que pasa en un lugar a diferencia del otro.

En este caso, Metz aclara que por su naturaleza específica existen tres subtipos de sintagma alternante, los cuales son:

El *montaje alternativo*, en donde el significado de la alternancia es en el plano de la denotación temporal, como en el caso de dos jugadores de tenis, donde la cámara enfoca en el momento preciso en que cada uno responde al ataque del otro.

El *montaje alternado*, donde el significado de la alternancia es la simultaneidad diegética, es decir, acontecimientos que ocurren al mismo tiempo, por ejemplo: los perseguidores y los perseguidos. En este caso, la cámara nos puede alternar la expresión y el momento de cada uno de estos elementos.

El *montaje paralelo*, en el que las acciones conjugadas no tienen entre sí ninguna relación en lo tocante a la denotación temporal, pero sin embargo maneja simbolismos paralelos que se contraponen a manera de simbolismos, por ejemplo: la tristeza y la alegría, la pobreza y la riqueza.

El **Sintagma Frecuentativo**, es el plano en el que el autor recurre a la fusión de imágenes parciales, de manera que nos proyecta algo que jamás podremos ver en el teatro o en la vida. La cualidad de este sintagma es la de sintetizar los acontecimientos de que se compone una historia y nos los proyecta de manera casi simultánea, con lo que nos da a entender que otros sucesos tienen lugar en otros lugares, al mismo tiempo o incluso en diferentes tiempos (a manera de recuerdos *flash-back*).

Metz establece que este plano es un proceso completo que agrupa virtualmente un número indefinido de acciones particulares que sería imposible abarcar con la mirada, pero que el cine comprime hasta ofrecérselo en una forma casi unitaria. “Por encima de los significantes *redundantes* (procedimientos ópticos, música, etc.), el significante distintivo del montaje frecuentativo debe ser buscado en la *sucesión apretada de imágenes repetitivas*” (Metz: 157)

En este caso, Metz aclara que existen tres tipos de sintagmas frecuentativos que serían: *el frecuentativo pleno*, en el que se engloban todas las imágenes en una sincronía y cuyo interior deja de ser pertinente a la vectorialidad del tiempo (es decir, conforman una síntesis de acontecimientos); *el semi-frecuentativo*, consistente en una serie de pequeñas sincronías que se traduce en una evolución continua de desarrollo lento, (un proceso psicológico en la diégesis, por ejemplo) donde cada “flash” se siente como extraído de una serie de imágenes posibles; y *el sintagma seriado*, que consiste en una sucesión de breves evocaciones de acontecimientos derivados de un mismo orden de realidades (ejemplo: escenas de guerra), en donde las imágenes bien podrían jugar el papel de equivalente filmico de la conceptualización. (Ibidem)

Existe también el **Sintagma Descriptivo**, el cual se contrapone a los cuatro anteriores, toda vez que en los primeros la sucesión de las imágenes en la pantalla correspondía siempre a alguna forma de relación temporal de diégesis, y no siempre eran sucesiones temporales.

En el sintagma descriptivo, las escenas cumplen con el papel de presentarnos el punto de vista de uno de los personajes que coexisten en la historia. Este plano se

caracteriza por presentarnos imágenes en las que el significante está presente, lineal y consecutivo, en tanto que el significado puede serlo o no.

“Un sintagma descriptivo puede muy bien recaer sobre acciones, siempre que sean acciones cuyo único tipo de relaciones inteligible sea el paralelismo espacial (en cualquier momento del tiempo en que se las tome), es decir, acciones que el espectador no puede conectar mentalmente en el tiempo(ejemplo: un rebaño de ovejas en marcha: vistas de las ovejas, del pastor, del perro, etc.).

En una palabra, el sintagma descriptivo es el único sintagma en el que los encadenamientos temporales del significante no corresponden a ningún encadenamiento temporal del significado, sino sólo a ordenamientos especiales de este significado”. (Metz: 158)

Por último, tenemos al **Plano Autónomo**, el cual no se reduce únicamente al “plano-secuencia”, sino que se compone también de algunas de esas imágenes llamadas *insertas*, así como diversos casos intermedios.

El plano autónomo es aquel que, según su uso y ordenamiento, puede ser aplicado en cuatro grandes subtipos de inserción de imágenes que son: las imágenes *no-diegéticas* (metáforas puras), las imágenes llamadas *subjetivas* (es decir, las consideradas como recuerdos, sueños, premoniciones), las imágenes plenamente diegéticas y “reales” pero desplazadas (es decir, sustraídas de su ubicación filmica, y colocadas deliberadamente dentro de un sintagma que los recibe [ejemplo: una secuencia de perseguidores en la que sólo se presenta una imagen de los perseguidos]) y por último, las inserciones explicativas (en la que se da el efecto de lupa o se resalta una imagen de una escena específica).

Por sí solas, cada una de estas imágenes se comportan únicamente como inserciones cuando se presentan una sola vez dentro de un sintagma que les es extraño, sin embargo, si son ordenadas en serie y presentadas en alternancia con otra serie, dan lugar a un sintagma alternante, como vimos anteriormente.

2.3.2. Teoría del relato cinematográfico de François Jost y André Gaudreault.

Ahora bien, ya que hemos visto a *grosso modo* los sintagmas del film, lo último que nos restaría es definir cómo se constituye la estructura narrativa del cine (o cualquier otro medio audiovisual). En pocas palabras, cómo se establece un *relato cinematográfico* dentro de la estructura del film.

El problema, como lo mencionamos en el primer punto de este capítulo, consiste en definir si el cine (un medio que recurre al recurso de la imagen y del audio) contiene una estructura narrativa.

Para ello, los primeros investigadores del relato del cine se apoyaron en la hipótesis de Vladimir Propp y Claude Bermond, que consideraban que la estructura de una historia era relativamente independiente de las técnicas que la arropaban, ya se tratara de una novela, una película o una obra de teatro.

Ante ello, Gaudreault y Jost enfocaron sus estudios con el fin de definir:

- ¿Cómo se opera el paso de una narración oral o escrita a una narración audiovisual? ¿Cómo pasamos del acto de relatar verbalmente al de relatar mostrando?
- ¿Qué es la visualización de un relato?
- ¿Quién narra la película?
- ¿Cuál es el estatuto de las imágenes y de los sonidos en una película narrativa? ¿Se trata de una ilustración objetiva? ¿Quién ve las imágenes en una película?

(Michel Marie: 15 [1990])

Para ello, Jost detalla que para que se lleve a cabo el proceso del relato es necesario que exista una relación entre dos personas (narrador-narratario [o receptor]), ya sea por medio oral o escrito. Desde luego, cada uno de estas formas del relato se caracterizan por la condición en que se dan. Es decir, en el proceso del relato oral el mensaje transmitido es recibido de manera *inmediata*, en el sentido de que el locutor interfiere de manera “directa” sobre el receptor, sin intermediarios (*in-mediata*). En tanto, en el relato escrito se recurre a un medio (llámese periódico, libro o revista) a través del cual se emite un mensaje en *diferido* al recurrir a un intermediario.

“Diremos pues, que la narración oral se hace *in praesentia*, mientras que la narración escrita, al igual que, como veremos más adelante, la narración filmica, se hace *in absentia*”. (Jost: 19 [1990])

Ahora bien, ¿cómo se estructura el relato cinematográfico?, ¿en qué momento la palabra se convierte en imagen y resume en escenas lo que leeríamos en las líneas de un libro? De acuerdo con cierta tradición, el relato cinematográfico supondría un

“Gran Imaginador” (Laffay:1970), es decir, alguien capaz de proyectar imágenes a manera de narración.

Como un primer ejemplo podríamos tener la escena clásica del “Regador Regado” (*L'Arroseru arrosé*) de los Lumière:

“Erase una vez un jardinero muy preocupado porque se retrasaba en su trabajo. El sol calentaba tan fuerte ese día que se preguntaba si tendría el valor de regar todas sus plantas, que se contaban por centenares, que había hecho crecer en el jardín de sus riquísimos amos. Además, se disgustó mucho cuando su sobrino, que veraneaba en la casa y había llegado recientemente, se propuso hacerle una jugarreta. Acercándose disimuladamente por detrás de su tío, ocupado en dirigir el chorro de la manguera, el joven cortó la llegada del agua aplicando fuertemente su pie en la parte del tubo que yacía sobre el suelo. Intrigado, el jardinero examinó imprudentemente el orificio de la manguera, que ya no funcionaba. Esperando este momento, el chico retiró presurosamente su pie, con el resultado que fácilmente podemos imaginar. Irritado y empapado, el jardinero se propuso alcanzar al joven bromista, al que administró un azote, a mi criterio, bien merecido”.

(Gaudreault: 33)

Estas líneas, como podemos ver, conforman una narración, es decir, un discurso en el que localizamos a un narrador que nos plantea los hechos y nos desarrolla la historia. Sin embargo, existe otro proceso históricamente tan importante como la narración misma y que consiste en presentarnos de una manera más directa a cada uno de los personajes y escenas de la historia. Para ello, el autor recurre a actores cuya tarea será la de hacer revivir el momento ante los espectadores.

De esta manera, podemos elaborar una obra de teatro corta titulada “El Regador Regado” la cual sería interpretada ante un grupo de espectadores sin la necesidad de un narrador. Así pues, nos encontraríamos ante un producto “puro” de la *mostración*, corolario mimético de este producto puro de la narración que representa el relato verbal corto, siempre sobre el mismo tema que se ha reproducido arriba, convirtiendo a la palabra en imagen. (Gaudreault: 33)

Claro es que a diferencia de una obra de teatro, en la que la interpretación sería *in praesentia* y en un proceso de *simultaneidad*, en el cine, la cámara puede manipular la interpretación del actor y modificar la percepción que pueda tener el espectador de la escena, la cual dependerá de una instancia superior a la del narrador literario.

A ella se refiere precisamente Laffay cuando habla del “Gran Imaginador”, el cual vendría a ser el supuesto narrador invisible que nos proyecta la historia dentro de la película, aunque propiamente dicho no exista ningún narrador así como tampoco ningún personaje que esté presente.

Pero en este proceso, ¿cómo es que se lleva a cabo el discurso? ¿Cuál es la forma en que se relacionan el emisor y el destinatario del mensaje visual y cómo son estos?

“En un sentido restringido, la enunciación remite a las “huellas lingüísticas de la presencia del locutor en el seno de su enunciado” (Kerbrat-Orecchioni, 1980: 30-31), a todos esos fenómenos que el lingüista Benveniste denominaba “la subjetividad del lenguaje”. Sin duda la mayoría de las veces los narratólogos se quedan con esta concepción, sobre todo a través de la célebre oposición, creada por el mismo Benveniste, entre “historia” y “discurso”. Mientras que, en la historia, “los acontecimientos parecen contarse ellos mismos”, el discurso es un modo de enunciación “que supone un locutor y un auditor” (Benveniste, 1966: 241).” (Jost: 49)

Sin embargo, en el cine la enunciación varía en función del contexto audiovisual que lo acoge y en función de la sensibilidad del espectador. A lo largo de su historia, el cine ha atenuado y forjado procedimientos mediante los cuales se recurre al texto clásico y lo transfiere a un lenguaje visual más sencillo en el que la historia se proyecta “como una simple transcripción de una continuidad anterior y homogénea (Marie. 1976: 24), de manera que, literalmente, “los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos”. (Jost: 52)

De esta manera tenemos que cada una de las escenas narradas a través de imágenes, sonidos y acontecimientos parecen ser la obra de un personaje denominado “gran imaginador” que habla cine. (Ibídem)

A grandes rasgos, el cine retoma el texto original de una obra manuscrita, y la decodifica en un lenguaje visual en el que todo el proceso descriptivo (paisaje, ambiente, escenografía) los relega a la imagen, de manera que puede resaltar los hechos que realmente importaría de la trama en escenas interpretadas por actores, y los enriquece gracias a los diferentes sintagmas con que cuenta el medio.

Pues bien, una vez definidos los marcos teóricos sobre los que se apoyará esta tesis, nos corresponderá ahora establecer en el siguiente capítulo el campo sobre el cual aplicaremos estas teorías.#

Capítulo 3

Sailor Moon, una historia de leyendas y valores universales.

Una vez establecidos nuestros marcos contextual y teórico, ahora nos corresponderá hacer el desglose y estudio de la serie que nos motivó a realizar el análisis de la estructura narrativa de la Animación Japonesa.

El presente capítulo se enfocará a hacer una breve sinopsis de la serie animada *Sailor Moon*, creada por Naoko Takeuchi y producida en la presente década por las empresas Kodansha Comics y Toei Animation. Asimismo desglosaremos las características generales de la serie desde sus orígenes, para posteriormente realizar el análisis que nos permitirá entender cómo se estructura la narrativa de la animación japonesa en una serie animada *shoujo*, que es el género al que precisamente pertenece esta serie animada.

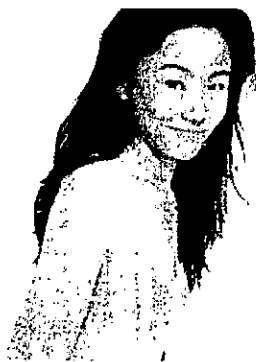
Cabe aclarar que el presente estudio se enfocará en mayor medida a la serie animada de televisión (*anime*), pasando por alto las películas y sólo tomando como referencia algunos aspectos de la versión del cómic (*manga*), toda vez que cada una de estas versiones tiene sus variantes, y la que más se ha difundido a nivel mundial es precisamente la serie de televisión, ya que sólo los aficionados especializados (*otakus*) hemos tenido la oportunidad de conocer las tres versiones que suelen manejarse en la Animación Japonesa.

Para ello, en la mayoría de las observaciones hechas serán con base en lecturas hechas en Internet (incluso de la misma página de Toei Animation), así como datos recabados de convenciones de cómics como la Meczyf y La Conque en sus ediciones 1997 y 1998, lectura de revistas especializadas en Animación Japonesa tanto nacionales como de España y Estados Unidos, los mangas de *Sailor Moon*, Fans Book y desde luego, de la serie animada de televisión que terminó de transmitirse en español el 20 de mayo de 1998 por Televisión Azteca.

3.1. Introducción a Sailor Moon.

En el siguiente apartado se presenta la breve historia de cómo se originó la serie de Sailor Moon, así como los diferentes elementos que retomó Naoko Takeuchi para elaborar a su personaje. Además, se hace una breve síntesis de los efectos que causó la serie a nivel mundial, ya que fue la causante de la aparición de uno de los primeros movimientos en pro de la animación japonesa.

3.1.1. Naoko Takeuchi y su visualización para crear a Usagi Tsukino como personaje principal de la serie Sailor Moon.



Naoko Takeuchi

Como ya habíamos visto en el primer capítulo, las series animadas y caricaturas en Japón han alcanzado un grado de especialización tal que, existen animación dedicada a un público infantil (*kodomo*), otra para el público adolescente y juvenil, el cual a su vez se especializa en animación para público masculino (*shonen*) y femenino (*shoujo*), y la animación para gente de amplio criterio o incluso para el simple esparcimiento como el género para adultos y de contenido sexual (*ecchi o hentai*).

En este caso, Sailor Moon es una serie animada de la creación de Naoko Takeuchi, perteneciente al género de shoujo y publicada en versión Manga por primera vez en Japón por Kodanshia Comics en febrero de 1992.

Pero ¿de dónde surgió la idea de una serie como la de Sailor Moon? Pues bien, todo surgió de la cabeza de una joven llamada Naoko Takeuchi, nacida el 15 de marzo de 1967 en la ciudad japonesa de Kofu, ubicada en la prefectura de Yamanashi. Al igual que muchos de los grandes artistas de la Animación Japonesa, Naoko estudió una carrera completamente diferente a lo que ahora se dedica, nada más ni nada menos que la carrera de Química en la universidad de Kyoritsu. (Internet)

Su labor como artista del manga inició poco antes de graduarse, cuando comenzó a escribir y dibujar Manga para la famosísima revista *Soujo Semanal Nakayoshi*, en la que ganó premios a la revelación del año con el Manga llamado “**Love Call**” en septiembre de 1986. (Espinosa: 1997)

A partir de entonces Naoko comenzó a producir otras obras tales como “Chocolate Chismas”, “Miss Rain” y “Cherry Project”, entre otras. Pero fue hasta 1991 cuando se lanzó hacia la cima con el título que le valdría la fama: “Codename wa Sailor V” (Su nombre clave es Sailor V), publicado en la revista *Run-run*, de la misma editorial. (Ibidem)

Esta obra consta tan sólo de tres volúmenes en los que se narra la historia de una heroína que se transforma con el poder de un cristal y que tiene como aliado y consejero a un gato blanco con un emblema en forma de media luna en la frente llamado Artemis.



Sailor V

Debido al éxito que consiguió con esta obra, Naoko decide retomar el tema para elaborar una historia aún más completa. Esta vez, toda su atención se enfocaría al personaje de Usagi Tsukino (que literalmente podría traducirse como “Conejo de la Luna”), una chica de 14 años de edad, torpe, llorona, golosa y miedosa a quien un emisario de la luna en forma de gato negro, le concede el poder de transformarse en una “Sailor Senshi” o “Sailor Scout”, como se le conoció internacionalmente, para seguir los pasos de su antecesora y heroína del momento “Sailor V”.

De esta manera, en febrero de 1992 comenzó a producirse el Manga titulado “*Bishoujo Senshi Sailor Moon*” (La Bella Guerrera Sailor Moon), el cual, debido al éxito que alcanzó se convertiría en serie animada a tan sólo un mes de haber sido estrenado en Manga. De esta manera, el 6 de marzo de 1992, *Asahi TV* inició la transmisión del anime producido por *Toei Animation* “*Sailor Moon*”. (Ibidem)

Desde luego, como lo acabamos de mencionar hace rato, la serie televisiva varió de la del Manga al ser dividida en cinco series o “temporadas” siendo así la primera de la cinco series: **Sailor Moon**, seguida de **Sailor Moon R (Romantic)**, **Sailor Moon**

S (Super), **Sailor Moon SuperS** (o doble S) y la conclusión de la trama con **Sailor Stars**.

Pero, ¿de dónde salió la idea de crear a Sailor Moon? Tal y como lo mencionara la misma autora en su primer manga, Sailor Moon es una obra que conjunta leyenda, aventura, pero sobre todo amor y romance (Sailor Moon: Vol 1). Desde luego, la



Sailor Moon

obra también estaría constituida por una serie de elementos que la harían de gran valor, tal y como lo anunciaran los directivos de la empresa Toei Animation el 20 de enero de 1996 en conferencia de prensa:

“La serie animada, creada por Naoko Takeuchi, a decir de los propios empresarios es una caricatura donde los protagonistas son niñas, por ello está destinada a este sector de la población infantil, el que tendrá así a su propia heroína.

Asimismo, se señaló que “Sailor Moon” es una caricatura que dará a los niños mensajes ecológicos y de bienestar social. Además de que no contiene la violencia de otras series infantiles donde los héroes combaten en mal con armamento y violentos golpes.” (Notimex: 1996)

En efecto, Sailor Moon diferiría en parte de las demás series japonesas por la forma en que se desarrollaría la historia, y muestra de ello es el inesperado final de la serie en “Sailor Stars” donde el bien triunfa pero el mal no es destruido, sino regresado a su lugar de origen, al lado del bien mismo en el corazón de los hombres, por lo que su existencia estará supeditada a la responsabilidad del hombre mismo. (Sailor Stars: Capítulo final)

3.1.2. Sailor Moon alrededor del mundo.

Como era de esperarse, al igual que muchas series animadas, Sailor Moon empezó a ser comercializada en países del resto del continente de Asia, América y Europa, en donde comenzó a gozar de una predilección similar a la que tuvieran series como Dragon Ball, Macross o Heidi. Sin embargo, la obra, al igual que muchas otras, no sería del todo aceptada por una serie de discriminaciones entre las que aparecen la supuesta existencia de contenido sexual en la historia.

Pero este no sería el único obstáculo. Uno de los motivos que ha dificultado la difusión de la serie ha sido su limitación por parte de empresas líderes en el mercado de la animación. Tal fue el caso de la Walt Disney Company, que no conforme con intentar poner un Disneyland en cada continente del mundo, también ha intentado adquirir los derechos de producción de las diferentes series animadas y personajes de otros países.

Cabe destacar que cuando Disney Company instaló y abrió las puertas de **Euro-Disney**, no tuvo el éxito esperado. Y una de las causas fue precisamente el auge que ya tenía desde hace tiempo la animación japonesa en ese continente.



Una anécdota muy mencionada en las páginas de Internet de "**SOS, Save Our Sailors**" es aquella en la que se dice que una vez que abrieron las tiendas de Euro-Disney, el público comenzó a pedir productos de Toei Animation. Para ser más precisos, querían imágenes, estampas y juguetes de Sailor Moon y Dragon Ball. (Internet: SOS Save Our Sailors, 1996)

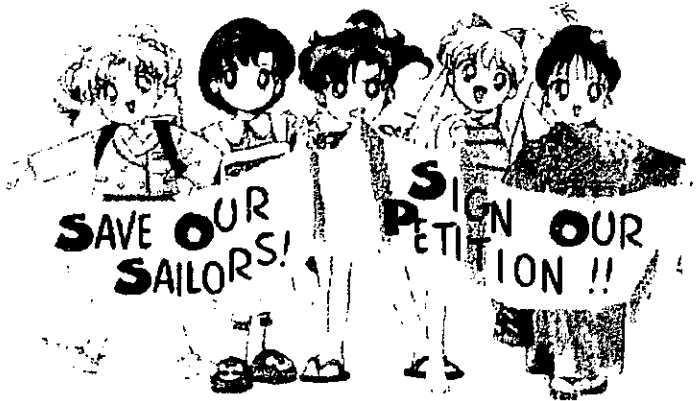
Tal situación motivó a Disney Company a tratar de comprar los derechos de Sailor Moon en

ese continente. Sin embargo, estos, al igual que los de Dragon Ball, ya habían sido adquiridos por empresas como Norma Editorial y Glenat. Por lo que la empresa

estadounidense tuvo que resignarse a competir y compartir el público europeo con el país nipón.

Una guerra similar de mayor escala se suscitó en Estados Unidos y Canadá, donde incluso la transmisión de la serie fue cancelada a los escasos treinta y tantos capítulos, lo que ocasionó uno de los movimientos más sorprendentes que permitieron saber que la Animación Japonesa se había ganado su lugar en la preferencia del auditorio de dibujos animados.

Tal situación fue la causante del movimiento “*SOS, Save Our Sailors*”, en la que se conjuntaron firmas y se realizaron eventos de intercambio cultural entre Estados Unidos y Canadá con el fin de dar a conocer a las empresas de animación americanas que Sailor Moon, al igual que muchas series japonesas, se habían ganado su lugar en la preferencia del público anglosajón, por lo que privarlos de estas series sería atentar contra la libertad de expresión y de elegir qué es lo que uno desea ver y conocer. (Internet: SOS, Save Our Sailor, 1997)



De esta manera, en abril de 1997, la empresa **DIC Enterteiment** dio a conocer su decisión de adquirir los derechos para la transmisión de Sailor Moon bajo “Sindicación”. Es decir, Sailor Moon sería finalmente transmitida pero bajo la política de DIC, por lo que se regrabarían nuevos capítulos, con nuevos diálogos y música, para luego comercialarla con una gran serie de patrocinadores comerciales que explotarían los productos de mercadotecnia resultantes. (Comics, Programa de radio transmitido el 10 de abril de 1997)

Tal y como ocurriera con la serie japonesa llamada **Macross**, adquirida por la empresa **Harmony Gold** y explotada en Estados Unidos bajo el nombre de **Robotech** en la década de los ochenta, Sailor Moon sería modificada para la

teleaudiencia estadounidense, e incluso explotada y llevada a la pantalla grande, tal y como tiene previsto Buena Vista Home Video, una división de Walt Disney Company. (Animedia: Junio 1997)

La pregunta entonces será: ¿Y que tiene que ver todo lo anterior con el análisis de nuestra tesis. Pues bien, precisamente respaldar mi hipótesis sobre el auge que puede llegar a tener una serie de animación japonesa, tanto por su posible contenido como su estructura narrativa.

Quizás mi observación parezca un tanto superficial, sin embargo, no deja de ser inquietante el hecho de que una serie se haya ganado la atención del público con tan sólo la transmisión de los primeros 25 o 30 capítulos. Y me refiero a ganársela a tal grado de crear una campaña permanente a nivel internacional en apoyo y concientización de la animación japonesa, y en demanda de que se les permitiera ver el resto de la serie. Y si no me creen, sólo busquen en Internet y podrán ver que a dos años de haber sido creada la página de *SOS Save Our Sailor* sigue vigente pese a haber logrado su objetivo.

¿Será su contenido? ¿Será la forma en que la historia es proyectada? Cuál es el elemento o factor que puede hacer que una serie se convierta en la favorita del público. Estas son algunas de las preguntas que trataremos de contestar a lo largo de esta tesis.

3.2. Los recursos mitológicos y sociológicos en Sailor Moon.

El siguiente punto tiene el objetivo de presentar al lector la sinopsis de la primera serie de Sailor Moon, así como los elementos mitológicos a los que recurre Naoko Takeuchi para darles el perfil a sus personajes.

3.2.1. Había una vez un conejo en la luna (Sinopsis de la primera serie)

Debido a que la serie de Sailor Moon es muy larga (sólo son como 200 capítulos) y a que muchos de estos fueron cortados en la transmisión televisiva en México, el presente estudio se basará exclusivamente en la primera de las cinco temporadas de la serie para analizarla, y sólo se hará referencia de las demás temporadas para dar una idea de la evolución que la misma ha tenido a lo largo de cinco años de

transmisión. Asimismo, me apoyaré en los nombres utilizados en la serie transmitida en México para evitar crear confusiones en quienes han visto la serie y de casualidad lleguen a ver esta tesis.



Serena y Luna

A su regreso de la escuela, Serena es regañada por su madre debido a las malas calificaciones que ha obtenido y mandada a dormir sin cenar.

Una vez en su habitación, nuevamente se encuentra con el gato que había rescatado en la mañana. Sólo que esta vez el gato le habla para confesarle que su nombre es Luna y que es un emisario de ese satélite para encontrarse con la legendaria guerrera “Sailor Moon”, quien resulta ser, nada más ni nada menos que Serena misma. Por un momento, Serena piensa que delira debido a que tiene hambre por lo que cree que el gato habla como consecuencia de ello, por lo que decide seguirle el juego. En ese momento, Luna le entrega un prendedor y le dice que mencionando las palabras “*Por el poder del Prisma Lunar*” se convertirá en la citada guerrera. De

esta forma Serena menciona las palabras y ante sus atónitos ojos se convierte en Sailor Moon.

En ese momento, Serena alcanza a escuchar el llamado de auxilio de su mejor amiga, por lo que Luna le explica que debe acudir a ayudarla, ya que las fuerzas del mal, conocidas como Negaverso, volvieron a despertar después de mil años de haber sido vencidas. Solo que ahora su intención es la de robar la energía de todos los seres vivos del planeta para poder resucitar a su máxima autoridad.

Es así que comienza la historia de Sailor Moon, quien tiene la misión de encontrar el Cristal de Plata, ya que éste tenía un gran poder con el cual las fuerzas del Negaverso podrían dominar al mundo. Por lo que su segunda misión sería la de encontrar a la Princesa de la Luna ya que ésta era la única que podría utilizar adecuadamente el poder del Cristal de Plata.

Desde luego, Sailor Moon no es la única heroína. Conforme Sailor Moon va desarrollándose como Sailor Scout (porque la verdad no sabe nada sobre cómo debe comportarse una heroína) en su camino se va encontrando con más Sailor Scouts, las cuales, al igual que ella, desconocen su verdadera identidad y la descubren en cuanto Luna les entrega a cada una pluma mágica (equivalente al prendedor de Serena) con la que se pueden transformar invocando de la misma forma que lo hace Serena, a su planeta guardián.

En efecto, en total son cinco las Sailor Scouts sobre las que se basa la primera parte de la historia. La primera de ellas es Sailor Mercury, quien resulta ser Ami Mizuno, una joven estudiante muy tímida y dedicada a los estudios. Caracterizada por su alto sentido de la responsabilidad y su coeficiente intelectual de 300, además de tener problemas para tener amistades por lo mismo, Ami es el cerebro del equipo.

La siguiente Sailor Scout en aparecer es Sailor Mars, quien en realidad es Rei Hino, una chica que trabaja como sacerdotisa en el Templo Hikawa, junto a su abuelo. Rei es la más elegante del equipo y la más temperamental. Caracterizada por tener un sexto sentido muy desarrollado, Rei se convierte desde el principio en la vidente del equipo. Desde que conoció a Serena se dedica a pelear y hacerle burla, además de regañarla constantemente por sus torpezas, por lo que terminan siendo las mejores amigas.

Posteriormente, quien aparece es Sailor Jupiter, la más grande de todas (ya que a pesar de sus escasos 14 años ya mide 1.70). Sailor Jupiter es conocida en su vida

normal como Lita Kino (Makoto Kino). Caracterizada por su excesivo romanticismo (es demasiado enamoradiza) así como su extremada fuerza, gran altura y baja autoestima debido a que los chicos no se le acercan por lo mismo, Lita se convierte en el pilar de fuerza del equipo de las Sailor Scouts.

Finalmente, la última en aparecer resulta ser la primera heroína creada por Naoko Takeuchi, Sailor V, o en otras palabras, Sailor Venus. Esta última Sailor Scout conocida como Mina Aino (Minako Aino) es la que lleva más tiempo trabajando, ya que desde antes de que apareciera Sailor Moon, ella ya había sido entrenada por otro gato blanco llamado Artemis (la pareja de Luna). Caracterizada por ser demasiado entusiasta y en ocasiones excesivamente soñadora, Mina termina por conformar el "Sailor Team", o grupo de Sailor Scouts "que luchan por el amor y la justicia" (Lema de las Sailor Scout).



Darien

En la trama existe también un hombre misterioso que aparece siempre a ayudarlas en el último momento. Se trata de Tuxido Mask (Tuxido Kamen) quien acostumbra vestir de frac, sombrero de copa y utiliza como armas su bastón y una rosa roja. Este último personaje resulta ser el joven llamado Darien Chibasa (Mamoru Chibasa) un joven universitario que constantemente molesta a Serena al calificarla de floja, burra y llamarla "cabeza de chorlito".

Desde luego, Serena, quien constantemente pelea con Darien, se da cuenta de que está enamorada de Tuxido Mask, sin saber que en realidad es el mismo Darien con quien pelea, quien a su vez siente lo mismo por Sailor Moon.

El momento cumbre de la trama ocurre cuando Serena, al verse en peligro de morir se encuentra en el dilema de convertirse frente a Darien en Sailor Moon, pese a que ello signifique revelar su verdadera identidad. Sin embargo, una vez que lo hace, el mismo Darien también le confiesa su identidad y se convierte frente a Serena en Tuxido Mask. Los sentimientos en el corazón de Serena se conflictúan al contraponer la aversión que sentía por Darien y el amor por Tuxido Mask, para darse cuenta de que en realidad estaba viendo al hombre que había amado desde siempre. Sin embargo, las fuerzas del Negaverso terminan por matarlo en el

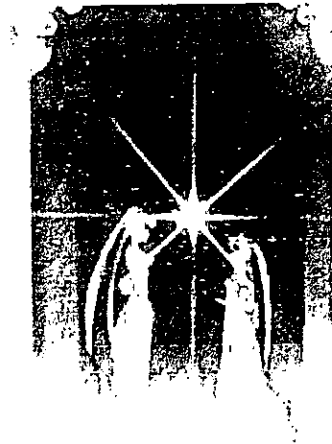
momento en que Darien se interpone entre Sailor Moon y las fuerzas del mal, para evitar que su ataque dañaran a su amada. (Episodio 34)

Es en este momento de la historia en que se desarrolla una segunda trama, la del origen de Sailor Moon y el verdadero objetivo de su misión en la tierra.

En efecto, el dolor que le ocasiona el ver a Darien muerto en sus brazos hacen que Serena entre en un trance que la hacen recordar que ella era la reencarnación misma de la Princesa de la Luna, quien hacía mil años había visto interrumpido su amor con Darien, en ese entonces llamado Endymion, debido al ataque del Negaverso. Pero eso no es todo, ya que el Cristal de Plata que tanto estaban buscando se encontraba dentro del corazón de Serena, por lo que al recobrar la memoria de quién era verdaderamente, aparece como una de sus lagrimas.

El complemento de este contexto ocurre tiempo después en que Sailor Moon y las demás Sailor Scout, al enfrentar las fuerzas del Negaverso, son absorbidas por un abismo de tiempo que las lleva hasta las ruinas de lo que fue alguna vez **el Reino del Milenio de Plata**.

En ese lugar, Serena se encuentra frente a frente con el espíritu de la reina *Serenity*, quien le confiesa que en realidad es su madre y que debido a que fueron atacados por el Negaverso hace mil años tuvo que emplear todo el poder del Cristal de Plata para vencerlos. Sin embargo, debido a que en el ataque del Negaverso Serena y las Sailor Scouts fueron asesinadas, *Serenity* decidió utilizar lo último que le quedaba del poder del Cristal de Plata para hacer que todos los que perecieron en ese reino junto a su hija reencarnaran en otro tiempo y lugar para poder continuar con su felicidad. Finalmente, al ver agotada toda su energía, *Serenity* encomienda a Luna y Artemis ser los custodios de su hija y les entrega su báculo, para finalmente fallecer entre las ruinas del **Milenio de Plata**.



Serena frente a Serenity

Es así que Sailor Moon comienza a cobrar más conciencia de su misión y decide finalmente enfrentar al Negaverso, frente a frente, por lo que también utiliza todo el poder del Cristal de Plata, aunque ello le signifique perder la vida.

Sin embargo, el Negaverso robó el cuerpo de Darien y lo resucitó con toda la energía negativa, para asegurar así que éste sería su siervo. De esta forma, en el encuentro final utilizan a Darien para enfrentar a Serena.

A su vez, Serena emprende el viaje final hacia el Polo Norte, en donde se encuentra la base del Negaverso, sin embargo, a lo largo del trayecto es atacada por los más fuertes siervos del Negaverso, por lo que es defendida por el resto de las Sailor Scouts, de manera que una a una van cayendo muertas.

Finalmente, cuando Serena se encuentra frente a frente a Darien, consigue hacer que recupere la memoria por lo que éste impide que Beryl, la reina del Negaverso, la asesine al arrojarle cuchillas de cristal negro. Sin embargo, Darien logra lanzarle una última rosa a Beryl antes de morir, hiriéndola de muerte, por lo que ésta recurre a las máximas fuerzas del Negaverso para el último embate en contra de Serena.

Una vez incorporada, Serena se despide del cuerpo de Darien e invoca a los espíritus de las Sailor Scouts para hacerle frente a Beryl con todo el poder del Cristal de Plata, aunque ello implique que tenga que morir también, ya que ello permitiría salvar a la tierra.

Al final de la trama, justo cuando Sailor Moon cae muerta luego de vencer al Negaverso con el poder del Cristal de Plata, una luz se expande por todo el mundo mientras que se escucha la voz de Serena diciendo lo tanto que amaba la vida, y lo maravilloso de ser una persona común y corriente, ir a la escuela, tener amigos, regresar a casa y convivir con sus padres. Es en ese momento en que se oye un despertador y se ve como Serena se levanta rápido para ir corriendo a la escuela. Al fondo se ve a las demás Sailor Scouts que también van a sus clases, aunque ninguna de ellas se reconoce.

Mientras tanto en un tejado, Luna y Artemis contemplan como Serena y las demás Sailor Scouts volvieron a su vida normal, aunque ninguna de ellas se acuerda de que fueron amigas ni tampoco Sailor Scouts. Artemis consuela a Luna y le dice que sólo será cuestión de esperar, ya que estaba seguro de que el destino las volvería a unir y hacer nuevamente amigas.

3.2.2. Usagi y Selene. Contenido mitológico dentro de Sailor Moon.

Como acabamos de ver en la sinopsis, en Sailor Moon existen varios elementos mitológicos que complementan la trama de la historia. Desde luego, todos y cada uno de estos elementos está basado en las diversas leyendas mitológicas que existen de la luna.

Para empezar, uno de los principales elementos mitológico que podemos apreciar en la historia es el nombre mismo de Serena, que en japonés es Tsukino Usagi, el cual significa “El conejo de la Luna”, basado en una leyenda japonesa similar a la que tenemos en México.¹²

El siguiente elemento es el que le da contexto a la trama entre Serena y Darien. Se trata de la leyenda de Selene y Endymion (no en vano así se llamaba el príncipe del que se enamoró Serena cuando fue princesa del Milenio de Plata). De acuerdo con la mitología griega, Endymion era un príncipe de la tierra del cual se enamoró la diosa Selene. Sin embargo, por tratarse de un mortal Selene lo perdería ya que estaba condenado a envejecer y morir algún día, por lo que decidió dormirlo en un sueño eterno.

Así pues, tenemos que Endymion o Endimión era el “Rey de Elis, hermoso joven que estuvo enamorado de Selene, la Luna, en forma de Artemis o Diana, la cual le visitaba cada noche en una cueva del monte Latmos. (Enciclopedia Salvat: 1192) Este tema ha sido frecuentemente tomado por los artistas como el poema que escribió John Keats. (Ibidem).

Serena o Usagi es pues la representación terrestre de la divinidad de Selene, representación divina de la luna entre los griegos, mientras que Darien o Mamoru, es la reencarnación de Endymion, el príncipe guardián de la tierra.

Asimismo, cada una de las Sailor Scouts poseen las fuerzas características de cada uno de los dioses que le dan nombre a sus planetas guardianes:

¹²En Japón se creía que en la luna existía un conejo que se dedicaba a hacer pastel de arroz en una cazuela grande. De ahí el por qué se puede ver la silueta del conejo sobre la luna, la cual se suponía que era el cazo con arroz.

Así, Sailor Mercury tiene la velocidad e inteligencia de Mercurio, Sailor Venus la belleza y coquetería de Venus, Sailor Mars la fuerza, temperamento y pasión de Marte y Sailor Jupiter el tamaño y la fuerza misma de Júpiter.

A esto podemos agregar el hecho de que los sirvientes protectores tienen los nombres clásicos de la diosa de la luna en sus versiones griega, romana y latina, es decir, Artemis o Artemisa es la representación de la diosa de la caza, hermana de Apolo, también reconocida en algunas sociedades del Peloponeso como divinidad lunar; mientras que para la sociedad romana esta divinidad era conocida como Diana. (Enciclopedia Salvat: 296)

Así pues, podríamos seguir dando ejemplos de los diferentes elementos mitológicos que son explotados en la serie, como la utilización de los gatos guardianes, de la cultura egipcia; y la protección divina de los planetas, representados por los grandes dioses de la mitología, greco-romana. Pero en ello ahondaremos más a fondo en el capítulo 4, donde veremos cómo es que estos recursos son explotados para la conformación de una estructura narrativa.

3.3. Perfiles y personalidad de los personajes y el diseño estructural de la historia de Sailor Moon.

Una vez establecido los elementos mitológicos y la sinopsis de la serie, ahora sólo restará exponer el perfil de los personajes, así como la exposición de determinados valores universales como amor al prójimo, a la familia, amistad, sacrificio y superación que caracterizan a la serie de Sailor Moon, y que son recursos muy utilizados en la animación japonesa.

3.3.1. La antiheroína humana (El perfil de los personajes en Sailor Moon)

Desde sus orígenes, la animación japonesa ha tratado de reflejar todas y cada una de las virtudes y defectos del hombre a través de sus historias. (Supra. Capítulo 1) Asimismo, a lo largo de su evolución hasta convertirse en la animación japonesa que hoy conocemos, el contenido de ésta también ha evolucionado a tal grado que no sólo se trata de reflejar las virtudes y defectos de la sociedad. También se trata de darles una identidad.

¿A qué me refiero con esto? Bueno, actualmente al disfrutar de alguna serie animada el espectador no sólo se involucra o se identifica con alguno de sus personajes favoritos, sino que también lo llega a creer vivo, individual e independiente de la historia que está proyectando. De ahí el por qué una serie animada puede convertirse en lo que los *otakus* conocemos como “*anime de culto*”.¹³

La animación japonesa ha tratado de llegar siempre más allá de lo que se puede proyectar en la televisión o el cine. En ocasiones los mismos personajes de una serie son explotados al máximo y son presentados a los espectadores como seres que también se divierten, tienen sus vidas personales y acostumbran hacer actividades similares a las nuestras (ir a la playa, tomar café con los amigos, jugar basquet o voleibol un fin de semana en familia, etc.). (Espinosa: 1997)

En el caso de *Sailor Moon*, los personajes incluso fueron diseñados y proyectados con todo un perfil específico el cual ha sido explotado al máximo a nivel de mercadotecnia, de ahí el grado de aceptación que ha tenido entre el público occidental.

Así pues, tenemos que por sus características, la actitud y forma de comportarse de cada uno de los personajes obedece a todo un contexto bien configurado al estilo de las listas elaboradas por el personal del FBI o del cuerpo especial de Misión Imposible. De esta manera, tenemos las siguientes fichas que nos serán de utilidad para comprender el contexto narrativo utilizado en la personalidad de cada uno de los personajes:

¹³ Se denomina anime de culto a aquellas series que por su trascendencia siguen siendo favoritas en el gusto de los aficionados, a tal grado que se crean historias anexas, a pesar de que la historia haya llegado a su fin hace tiempo, y se explotan una serie de imágenes y productos alusivos a la serie que van desde los posters, ropa, música, e incluso la biografía personal de cada uno de los personajes. Un ejemplo de ello lo tenemos en series como *Candy Candy*, *Macross*, y *Ranma 1/2*.

Sailor Moon	
Nombre	Serena Tsukino
Nombre Original	Usagi Tsukino
Significado de Nombre	Conejo de la Luna
Cumpleaños	Junio 30 (Cancer)
Tipo de Sangre	O
Hobby	Dormir, comer, comprar
Deporte Favorito	Ninguno
Colores Favoritos	Rosa, Blanco
Materia Favorita	Economía Casera
Comida Favorita	Helado, Pastel
Lo que no le agrada	Las Zanahorias
Lugar Favorito	Palacio de Versalles
Mal Hábito	Burlarse, exagerar, llorar.
Puntos fuertes	Un alto sentido de la fraternidad y altruismo
Mascota Favorita	Conejo Blanco
Temor	Casi todo
Sueño	Ser una novia
Piedra Favorita	Diamante
Día de Suerte	Lunes



Sailor Mercury	
Nombre	Ami Mizuno
Nombre Original	Ami Mizuno
Significado de Nombre	Amiga del agua
Cumpleaños	Septiembre 10 (Virgo)
Tipo de Sangre	A
Hobby	Leer, Ajedrez
Deporte Favorito	Natación
Colores Favoritos	Aguamarina
Materia Favorita	Matemáticas
Comida Favorita	Sandwich
Lo que no le agrada	Atún cola amarilla
Lugar Favorito	Grecia
Mal Hábito	Titubear demasiado
Puntos fuertes	Cálculo, lógica y alto sentido de la responsabilidad
Mascota Favorita	Gato Negro
Temor	Las cartas de amor
Sueño	Ser Doctora
Piedra Favorita	Safiro
Día de Suerte	Miércoles

<u>Sailor Mars</u>	
Nombre	Rei Hino
Nombre Original	Rei Hino
Significado de Nombre	Espíritu de fuego
Cumpleaños	Abril 17 (Aries)
Tipo de Sangre	AB
Hobby	Predecir el futuro
Deporte Favorito	Deportes de tierra
Colores Favoritos	Rojo y Negro
Materia Favorita	Escritura Antigua
Comida Favorita	Fugu (pez globo), comida tailandesa
Lo que no le agrada	Los espárragos
Lugar Favorito	Fukami
Mal Hábito	Ser demasiado crítica y estricta
Puntos fuertes	Meditación
Mascota Favorita	Iguana
Temor	La televisión
Sueño	Ser famosa e internacional
Piedra Favorita	Rubi
Día de Suerte	Martes



<u>Sailor Jupiter</u>	
Nombre	Uta Kino
Nombre Original	Makoto Kino
Significado de Nombre	Sabiduría de la naturaleza
Cumpleaños	Diciembre 5 (Sagitario)
Tipo de Sangre	O
Hobby	Cocinar
Deporte Favorito	Ballet, Basquetbol, Patinaje
Colores Favoritos	Rosa dulce
Materia Favorita	Economía Casera
Comida Favorita	Pay de cereza y la carne
Lo que no le agrada	Las mentiras
Lugar Favorito	Roma
Mal Hábito	Llevarse pesado
Puntos fuertes	Tener poder de convencimiento
Mascota Favorita	Pez Tropical
Temor	Los Aviones
Sueño	Ser una novia, tener una tienda
Piedra Favorita	Esmeralda
Día de Suerte	Jueves

Sailor Venus	
Nombre	Mina Aino
Nombre Original	Minako Aino
Significado de Nombre	Venus del amor
Cumpleaños	Octubre 20 (Libra)
Tipo de Sangre	B
Hobby	Perseguir ídolos
Deporte Favorito	Voleibol
Colores Favoritos	Amarillo, Rojo
Materia Favorita	Educación Física
Comida Favorita	Curry
Lo que no le agrada	Hongos Shiitake
Lugar Favorito	Hollywood
Mal Hábito	Ser demasiado entrometida
Puntos fuertes	Jugar
Mascota Favorita	Gato Blanco
Temor	La policía, su mamá
Sueño	Ser una cantante
Piedra Favorita	Topacio
Día de Suerte	Miércoles



(Oficial Fan Books: [1997])

Como podemos ver, cada uno de los personajes fue diseñado con sus propios intereses, temores, cualidades y defectos, de manera que el espectador o receptor perciba la reproducción de un ser vivo creíble, que sufra, disfrute y sienta al igual que nosotros independientemente de que se trate de una fantasía.

Hay que reconocer que cada uno de estos personajes fue creciendo conforme se fue desarrollando la historia, sin embargo, ello no descarta el hecho de que los personajes de una historia en la animación japonesa sean diseñados con todo un contexto de por medio. Ello, desde luego, juega un papel importante en tanto que el espectador, de alguna manera siente a los personajes como si fueran seres vivos, mientras que a su vez generan grandes ganancias a la empresa creadora de la serie, al explotar todos estos elementos. (Bermúdez: 15)

Es así que la animación japonesa, en tanto que es animación, cumple con su papel de entretener al espectador al presentarle historias que en un momento dado pueden basarse en hechos y elementos verdaderos y reconstruir historias nuevas, las cuales, aunque no son ciertas, se proyectan en un campo de supuesta realidad, con una estructura narrativa tan completa en contexto y proyección como veremos a fondo en el capítulo cuatro.

3.3.2. Amor, valor y sacrificio, virtudes implícitas en la juventud y que son planteadas en la animación japonesa.

Otra característica muy peculiar en la animación japonesa es la exaltación de las virtudes y los valores humanos. Quizá esta pequeña observación pueda sonar un tanto superficial ya que al hablar de valores nos podemos meter en todo un laberinto de información en donde tenemos que incluir contextos sociológicos y psicológicos. Sin embargo, ésta no es nuestra intención.

Lo que sí no podemos pasar por alto es el hecho de que la cultura japonesa se ha caracterizado desde sus tiempos antiguos por exaltar algunas de las virtudes del hombre (honor, sacrificio, valor, disciplina, entre otros). Dicha cualidad ha sido llevada a casi todos los campos de la vida moderna del Japón actual, de ahí el por qué hayan alcanzado el desarrollo tecnológico que actualmente tienen. (Bermúdez: 53-64,)

El campo de la animación japonesa no es la excepción. Ciertamente, mucho se ha oído hablar del “exceso de violencia y sexo” que contiene este tipo de animación. Sin embargo, hablar de ello sería como comentar lo insignificante que se ve la punta del Iceberg cuando en realidad no estamos tomando en cuenta todo el cuerpo que se encuentra por debajo del agua. (Espinosa: 1998)

Como el mismo Trajano Bermúdez lo señala, la exaltación de algunos valores como son el sacrificio, el honor y la disciplina son básicos en algunas de las historias explotadas por la animación japonesa en las que incluso el sacrificio de un héroe a la hora de entrenarse o enfrentarse a los problemas no conoce los límites. (Bermúdez: 61)

En el caso de Sailor Moon, los mismos empresarios de Toei Animation advirtieron sobre la intención de esta serie animada:

“Sailor Moon” es una caricatura que dará a los niños mensajes ecológicos y de bienestar social. Además de que no contiene la violencia de otras series infantiles donde los héroes combaten el mal con armamento y violentos golpes.” (Notimex: 1996)

En efecto, al apreciar la serie, el espectador, independientemente de divertirse con la historia, recibe constantes mensajes que difunden y exaltan los valores que caracterizan a cada una de las intérpretes de la historia.

Por ejemplo: Serena Tsukino, al ser el personaje principal de la historia tiene que superar todos sus defectos y miedos para convertirse en la defensora de la humanidad. Lo difícil y divertido de la trama es el hecho de que Serena no tiene madera de heroína, es más, ni siquiera es el prototipo ideal de estudiante o chica a seguir. Es llorona, floja, golosa, indisciplinada y despreocupada. Sin embargo, muy dentro de ella existe un alto grado de conciencia y de amor a la vida. Es por ello que a pesar de ser incluso cobarde, en los momentos más difíciles se somete a su miedo y por amor es capaz de entregar hasta la vida.

Quien ve la serie de Sailor Moon de principio a fin, puede ver el desarrollo esquemático que tiene Serena Tsukino, quien se transforma de la clásica niña de la “Generación X”, despistada y sin un objetivo por que luchar, en una mujer consciente de su misión y comprometida de alma con su papel de defensora del sistema solar.

La capacidad de amor y compasión de Sailor Moon rebasa incluso la lógica de los mismos santos, ya que ella es capaz de perdonar incluso al más terrible de sus enemigos, ya que en su interior existe una fe que la lleva a creer que todos tienen la oportunidad de corregir sus errores y enmendarse.

Asimismo, en la trama se pueden apreciar los valores ecológicos que tanto habían anunciado los empresarios al hacer la presentación de la serie en la citada conferencia de prensa de 1996.

Un ejemplo lo tenemos con el episodio 15, “Serena se alarma con la primera cita de Rei”, en donde las Sailor Scouts se interesan por defender un parque natural que se encuentra en el centro de Tokio, el cual va a ser destruido para dar lugar a la construcción de un complejo arquitectónico comercial. Y el episodio 7 “El largo y sinuoso camino del estrellato”, donde Serena, empeñada en ser famosa, quiere utilizar a Luna como mascota entrenada, sin embargo, Luna misma termina por convencerla de que debe respetarla pues es un ser vivo al igual que ella.

No está de más mencionar que también se proyectan con frecuencia valores como el amor a la familia, ya que constantemente vemos el interés de la mamá de Serena por hacer que ésta estudie, así como su dedicación a la atención del hogar. También

vemos los sobresaltos del padre de Serena, al enterarse de que su hija posiblemente tenga un novio, por lo que se pone celoso e incluso argumenta que su hija todavía es un bebé para andar en esas tramas. Vemos además al hermano de Serena, quien es el clásico niño que molesta mucho a su hermana mayor, sin que ello signifique que no la quiera ya que a fin de cuentas siempre terminan reafirmando a sí mismos el amor que sienten el uno por el otro.

Pero sobre todo, sobresale el constante valor de la amistad entre las protagonistas, en especial, el de Serena, ya que su misma inocencia la lleva a acercarse a las demás Sailor Scouts, cuando nadie más lo hacía, ya sea por su excentricidad (como en Rei), su tamaño y fuerza (como en Lita), su exceso de inteligencia (como en Ami), o su desmesurada despreocupación (como en Mina). En pocas palabras, Serena carecía de cualquier tipo de xenofobia o discriminación por lo que aceptó abiertamente a todas y cada una de sus amigas tal y como son.

3.3.3. Y la historia sigue su curso... Superación y madurez a lo largo de la serie de Sailor Moon.

Finalmente hemos llegado a este punto en el que quiero hacer un pequeño énfasis. Como lo mencione en el capítulo 1, la animación japonesa difiere de la serie a las que estamos acostumbrados por su estructura narrativa.

En efecto, al igual que en las series de Estados Unidos, Francia, Alemania o cualquier otro país, la animación japonesa narra historias a través de dibujos animados. Sin embargo, hay que reconocer el hecho de que su estructura es más compleja que la de sus homólogas en el resto del mundo.

Pero ¿en qué consiste esa diferencia? Bueno, no es necesario que cite a un autor para explicar que la animación japonesa, a diferencia de la occidental es seriada. Es decir, si vemos un capítulo o episodio aislado de cualquier otra serie, llámese Spiderman, Superman, Batman... etc. no tendremos problema en asimilar cuál es la trama, ya que cada episodio por lo general trata un tema con principio y fin.

En efecto, el contexto de los personajes siempre es el mismo. Spiderman fue picado por una araña radioactivada y por eso tiene cualidades arácnidas, Superman viene de otra galaxia y su poder lo debe al sol amarillo y a la atmósfera terrestre, etcétera. Fuera de este contexto, cada episodio de estos personajes es completamente autónomo de otros, salvo en contados casos. De esta manera, independientemente de que se tome un capítulo aislado de los demás y lo proyectamos a un público, el

expectador novato no tardará en entender de qué se trata la historia y cual es la trama de la misma.

Por el contrario, en la animación japonesa suele presentarse un fenómeno diferente y ello lo puede comprobar el espectador novato, ya que si tomamos el capítulo aislado de una serie japonesa, llámese Sailor Moon, Candy Candy, Saint Seiya, etc. y lo proyectamos a un público, por lo general ocurre que el espectador pueda interesarse por la trama, pero si no se trata del capítulo 1, entonces le quedarán dudas de qué pasó antes, por qué se peleaban o qué era lo que buscaba la heroína o héroe de la historia para que actuaran de esa manera. Además, la historia terminaría en un continuar que dejaría al espectador con ganas de ver más, o simplemente asustado como para regresar a sus caricaturas tradicionales de Merry Melodies, Looney Toons, o cualquier otra por el estilo.

Como podemos ver, para entender la trama de una serie japonesa, tendríamos que verla desde el principio para comprender e incluso disfrutar a fondo de la historia, ya que ésta tiene un principio, planteamiento, desarrollo y fin desglosado a lo largo de 10, 20 y hasta más de 200 capítulos. Dicho recurso permite al autor explotar al máximo a sus personajes y hacerlos evolucionar. (Bermúdez: 15-19) Por ejemplo, Superman acaba de cumplir sus 60 años en 1998 y salvo los cambios propuestos recientemente por DC Comics al convertirlo en un personaje eléctrico, sin capa, y de color azul, el personaje no ha sufrido mayores cambios desde su primera edición en 1938.¹⁴ Por el contrario, en algunas series de animación japonesa, el personaje tiende a evolucionar. De manera que quien ve a un personaje a lo largo de su historia y posteriormente compara el último que vio con el primero, notará una gran evolución. No sólo en su calidad de dibujo, sin también en sus capacidades y actitudes.

En este caso, Sailor Moon es una serie en la que los personajes evolucionan, tienen una vida propia llena de aspiraciones, independientemente de su papel como heroínas, además de que sus poderes aumentan y se van perfeccionando a lo largo de las cinco series.

¹⁴ Claro, salvo una edición especial publicada precisamente en 1998 titulada "The Kingdom" escrita por Mark Waid, en donde los productores de DC Comics recurren al diseño de sus personajes clásicos y los proyectan en una historia en donde éstos se encuentran de la edad que les correspondería, es decir entre los 60 y los 70 años.

De esta manera tenemos que “la serie animada, creada por Naoko Takeuchi, a decir de los propios empresarios es una caricatura donde los protagonistas son niñas, por ello está destinada a este sector de la población infantil, el que tendrá así a su propia heroína.

Asimismo, se señaló que “Sailor Moon” es una caricatura que dará a los niños mensajes ecológicos y de bienestar social. Además de que no contiene la violencia de otras series infantiles donde los héroes combaten en mal con armamento y violentos golpes.

Otras de las peculiaridades de esta caricatura, es que los protagonistas siguen su ciclo normal de vida, es decir, crecen, se casan, tienen hijos y nietos.” (Notimex: 1996)

Tales observaciones se pueden comprobar al ver la serie de principio a fin. Basta con señalar que al inicio de la serie, Serena tenía 14 años de edad e iba en segundo de secundaria (como ella misma lo cita al principio de la serie), y termina en el capítulo 200 con 16 años y en primero de preparatoria.

Por si esto es poco, en la trama Serena tiene la oportunidad de traspasar la barrera del tiempo y conocerse en persona en el futuro, toda vez que es su propia hija, Reeny o Chibiusa (como se le conoció realmente en Japón) la que acude del futuro al presente en busca de ayuda de la legendaria Sailor Moon, de la que ha oído hablar de boca de su padre, Endymion, y de su madre, es decir, la misma Serena Tsukino.

Es así que ese personaje que al principio de la historia era tímido, indisciplinado, miedoso, inmaduro e irresponsable termina por convertirse en una persona con principios bien fundados, sentimientos definidos y aspiraciones por cumplir, ya que a pesar de que la historia termine, siempre deja al espectador la idea de que Serena seguirá creciendo y madurando, segura de lo que quiere para su futuro.

Tal es, pues, la razón por la cual se tomó a esta serie animada para realizar un estudio de la estructura narrativa de la animación japonesa, ya que, tanto por su contenido como por su desarrollo la historia podría ser catalogada como una de las más completas para ser explotadas en cuanto a estructura narrativa, contenido mitológico, sociológico, psicológico, de proyección de valores y combinación de fantasía con realidad.

Claro, ello corresponderá a aquellos osados que quieran retomar algunos de estos temas para ser analizados en tesis futuras. Por lo pronto, mi estudio se enfocará a la estructura narrativa en cuanto a cómo se plantea la historia al espectador, cuales son los narrantes y narratarios (o emisores y receptores) que intervienen, cuales son los juegos de tiempo espacio con los que juega el autor para proyectar la historia y cómo se constituyen estos elementos narrativos en forma audiovisual, ya que a diferencia de un libro, el Anime nos permite contar con la facilidad de ver la historia en movimiento, con sonidos y diálogos que comúnmente tienen que ser descritos cuando se trata de una historia escrita, como lo veremos en el siguiente capítulo.#

Capítulo 4

Estructura narrativa de la historia de Sailor Moon en Televisión.



En el presente capítulo entraremos finalmente en materia de análisis para explicar cómo se estructura una historia en la Animación Japonesa. Para ello nos basaremos en tres corrientes básicas de la narratología en las que analizaremos la estructura del *relato literario*, el *relato mítico* y sobre todo, el *relato visual* de la serie de Sailor Moon, ya que al tratarse de un programa de televisión apoyado con imagen y sonido cuenta con elementos auxiliares que no necesariamente son los mismos que en un medio impreso.

Así pues nos enfocaremos primero al relato visual de la serie para poder definir y establecer los parámetros narratológicos que se

establecen en una serie animada como Sailor Moon. Posteriormente analizaremos qué elementos narratológicos caracterizan a la serie, ya que a pesar de tratarse de dibujos animados, no por ello dejan de ser una narración, ya que se nos está contando una historia, por lo que también sigue poseyendo elementos literarios, tales como el contexto, historia, tiempo y secuencia.

Asimismo, recurriremos al análisis del relato mítico debido a que la serie recurre a más de un elemento mítico, tanto para darle contexto a la historia como para proyectar una serie de ideas y valores culturales que representan al bien y al mal, tales como la identidad hacia la justicia, representada por la luna misma y cada uno de los astros que representan a las heroínas; la inteligencia y la consciencia,

representada por los gatos; el amor, representado por la rosa roja de Tuxido Kamen; y el mal, representado en su mayoría por seres protegidos por astros, elementos e imágenes oscuras, lunas eclipsadas y cristales negros.

4.1. Características narrativas visuales de Sailor Moon.

El objetivo del presente apartado es demostrar cuáles son los elementos narratológicos audiovisuales que componen a la serie de Sailor Moon, cómo se presenta el narrador en las series animadas japonesas y cuáles pueden ser las diferentes interpretaciones de la misma, de acuerdo con las teorías de Metz, Jost y Gaudreault.

4.1.1. Planteamiento visual de la introducción a la serie animada, según la teoría de Jost.

Uno de los conflictos al que se enfrentaría una historia audiovisual como sería en este caso la de Sailor Moon es la de tratar de analizarla como si se tratase de un relato, es decir, desde el punto de vista narratológico. Pero, en qué consistiría dicho conflicto.

Bueno, de acuerdo con una primera observación hecha por Jost: “¿en qué reconoceríamos un relato? He aquí una pregunta que el espectador raramente se plantea, puesto que le parece evidente que la mayoría de las películas que ve le relatan algo. Sin embargo, si abrimos un diccionario para obtener alguna aclaración, constatamos con la sorpresa que el relato sólo se refiere a una *relación oral o escrita de un acontecimiento real o imaginario*. En ningún caso a una sucesión de imágenes o de sonidos”. (Jost, 1990:25)

En este caso, la narración visual se ve limitada por lo que establece la regla de las descripciones lingüísticas, la cual establece que “la imagen enseña, pero no dice” (Jost. 1979). Es aquí en donde comenzamos a preguntarnos ¿en qué momento un plano cinematográfico nos narra? ¿Cuales son los parámetros que debemos considerar para definir a la cinematografía —en este caso el audiovisual o el video— como un lenguaje. “¿Hasta qué punto podemos admitir que el cine es un lenguaje? El semiólogo se esfuerza por demostrar que ningún plano es equivalente a una simple palabra con el fin de oponerlo a la lengua, y que, a la inversa, en toda imagen

hay al menos un enunciado: *La imagen de una casa no significa "casa", sino "he aquí una casa"* (Metz, 1968:118)

Pues bien, el relato cinematográfico, o en este caso el audiovisual como podría ser el video de Sailor Moon, se convierte en un lenguaje en el momento en que nos proyecta una historia, trátese de un medio escrito, auditivo o visual (Jost: 1979) y en tanto que hay alguien que recibe el mensaje y lo decodifica e interpreta.

A estos elementos van aunados el sonido, que enriquecen, contextualizan o retroalimentan con un diálogo el contenido de la imagen. Es así pues que se conjuntan dos elementos para conformar al Narrador, que en este caso se componen de la imagen y de la voz, y una para el receptor o narratario, quien a su vez es capaz de percibir a un narrador en su conjunto al cual Jost denomina el Gran Imaginador y que se compone en su conjunto de todos los elementos narrativos antes explicados (Jost, 1990:55)

En el primer caso, el Narrador en la serie de Sailor Moon se presenta de dos o incluso de tres formas. Estas son el personaje como narrador mismo en *voz over*, el personaje como narrador en *voz in*, y la serie de acontecimientos —en este caso, el desarrollo de la trama misma— a través de imágenes y secuencias de escenas que le proyectan al espectador la historia en cuestión. (Jost,1990)

Para entender un poco mejor esto, vamos a analizar pues cómo nos introducimos a la serie de Sailor Moon en el Episodio 1, en donde se oye la voz de Serena Tsukino diciendo:

– Hola, me llamo Serena. Tengo 14 años y voy en segundo de secundaria. Puedo ser una chica... un poco miedosa

(Sailor Moon, episodio 1)

Como fondo o contexto de este diálogo, el espectador sólo ve el dibujo sin movimiento de una media luna y un conejo saltando a un lado de ésta, conforme el monólogo va transcurriendo la cámara hace un paneo hacia arriba para percatarnos de que el dibujo en realidad es parte del estampado de la colcha de Serena, quien se encuentra dormida hasta que se oye que su mamá grita:

– Serena levántate, ya son las ocho.

Finalmente Serena se levanta despavorida y grita:

– ¡Aaay nooo!... Por qué no me levantaste más temprano!!!

Serena corre, se viste rápido y sale disparada hacia la escuela sin desayunar...

Como podemos ver, al inicio de la escena oímos la *voz over* de Serena. El personaje está cumpliendo el papel de narrador, es como una voz interna porque no le está hablando a nadie en específico, es como una introspección y a su vez una presentación del personaje para el espectador. “Es la solución más corriente cuando un narrador explícito o un subnarrador relata una historia. En la transaudiovisualización, cada personaje tiene su propia voz, su propio timbre, en cierto modo **su indicativo**” (Ibídem: 83).

Un ejemplo más claro y bello de este tipo de narrador lo tenemos en el episodio 46, “El sueño eterno de Serena: Una nueva vida” en donde al morir, se oye la *voz over* de Serena diciendo:

– Cuando me levanto en la mañana, veo como el viento mueve las cortinas blancas como la nieve. El reloj cucú suena para decirme que ya son las siete, y entonces mamá grita: ¡Levántate o llegarás tarde a la escuela! Le contesto a medio dormir: ¡Por favor, déjame dormir tres minutos más!.. Todos los días llego tarde a la escuela y la maestra me hace estar parada en el pasillo. También saco malas calificaciones en los exámenes... Después de clases comemos hot cakes, y quedamos fascinadas con los vestidos de fiesta que están en los aparadores de las grandes tiendas... ¡Me encantaría volver a tener una vida así!.. Me encantaría...

Posteriormente, como lo vimos en la sinopsis del capítulo 3, Serena se encuentra con un gato, lo rescata y luego éste a su vez la busca y le informa que ella es Sailor Moon:

– Me presentaré, me llamo Luna y he estado buscándote Serena querida. Antes que todo debo agradecerte por haberme quitado ese vendaje el otro día. Tú sabes, no puedo hablar con eso ahí y tu capacidad investigadora se obstaculiza cuando tienes algo así...

– El enemigo anda suelto por las calles y tú tendrás que combatirlo Serena. Tú eres nuestra Sailor Scout Elegida. Además te encomendaré otra misión.

que te reúnas con las otras Sailor Scout y se encuentren con nuestra princesa.

(Episodio 1)

En este segundo caso, el personaje ya no está hablando consigo mismo ni haciendo introspección sino que le está hablando directamente a Serena en *voz in*. Pero no sólo eso, está dando una explicación de por qué puede hablar, por qué la está buscando y cual es el papel que va a tener que asumir Serena una vez que le otorgue los poderes que le va a entregar. Serena a su vez habla en *voz over* y dice:

– Creo que me hizo daño el no haber desayunado esta mañana.

Aquí, como podemos ver, el gato está hablándole directamente a Serena en *voz in* y a la vez le está proyectando la escena al espectador mientras que a su vez Serena reflexiona consigo misma y le da a entender al público que está confundida y que supone que el hecho de oír hablar al gato es por causa del ayuno.

Con los ejemplos anteriores podemos deducir que pasar de la *voz over* del narrador a la *voz in* de los personajes significa, a menudo, deslizarse, como en la literatura, del discurso indirecto al discurso directo, del relato al diálogo. (Jost, [1990]: 84) “En general, ello da lugar a un intercambio: la *voz over* se esfuma y deja espacio a la *voz in* de los personajes. No obstante, la dualidad de voces que supone el discurso directo —la del narrador, que entrecorta sus relatos con incisos como **dijo**, **afirmó**, etc., y la del personaje cuya conversación transcribe él— puede ser subrayada por el filme”. (Ibidem)

Ahora bien, con respecto al receptor o Gran Imaginador; el espectador o receptor es capaz de percibir su existencia desde el momento que pasa por alto el salto que hay de la *voz over* a la *voz in* y a su vez a la acción misma de la escena.

Para comprender la historia de la serie de Sailor Moon, el espectador debe suponer que el narrador —en este caso, Serena Tsukino— asume la responsabilidad de este relato audiovisual que viene a “recubrir” las imágenes que nos muestran su acto narrativo (el monólogo de presentación del inicio de la serie). (Jost, 54)

Luego, el espectador está dispuesto a aceptar numerosas rarezas o a borrarlas mentalmente: el hecho de que el mismo narrador, en el mundo diegético de la historia que está relatando, se nos muestre desde el exterior; el hecho también de que cada uno de los personajes tenga su propia voz y no la del narrador; y el hecho

además de que todo nos sea mostrado detalladamente (hechos, gestos, decorados) aunque la memoria del narrador debe ser limitada... Estas rarezas, que se convierten en ciertamente en **paralepsis**,¹⁵ sin convenciones que aceptó para creer en la diégesis, para identificarme con los personajes y con su punto de vista. (Ibidem)

Es ahí en donde está ese Gran Imaginador, el cual a fin de cuentas termina por ser conceptualizado como el gran visor que nos narra la historia con imagen y sonido en su conjunto, como si se tratase de un dios que ve en su espejo mágico (en este caso, la televisión) la historia de Sailor Moon.

4.1.2. El tiempo y espacio visual cinematográfico utilizado para la proyección de la historia animada de Sailor Moon.

Una vez que hemos establecido los parámetros que definirían a la estructura narrativa de un video como Sailor Moon, sería interesante también ver cuales otros elementos de la estructura narrativa del cine se aplican al dibujo animado.

Pero, ¿en qué estribaría la diferencia entre un film y un dibujo animado? A primera vista los dos parecerían tener las mismas características. Ambos se componen de una sucesión de imágenes y se complementan de diálogos, música y escenografías.

De acuerdo con las teorías cinematográficas propuestas por Jost y Gaudreault, “en el cine, y dada la tipología de los materiales de base, las cuestiones relativas a la sincronía de los acontecimientos, a la simultaneidad de acciones, merecen una atención particular, puesto que son las que cuestionan la dimensión diacrónica de un modo más directo que la novela”.

En términos más claros, el cine a diferencia de la novela escrita cuenta con múltiples lenguajes de manifestación. “Una multiplicidad tal (que por la mera imagen plantea colores, gestos, expresiones, vestidos, objetos, etc., *ad infinitum*), por lo demás duplicada por la pluralidad de las materias expresivas (más las imágenes en movimiento, los textos escritos, los ruidos, las palabras y la música), pone al espectador en presencia de una cantidad importante de signos (y por lo tanto de

¹⁵ Es decir, nos dan informaciones que no tendríamos que tener. (Véase Genette, 1972: 212)

acontecimientos) simultáneos, de manera que la simultaneidad de acciones diegéticas está íntimamente vinculada con la sucesividad.” (Gaudreault, 1990:122)

En el dibujo animado o en este caso del denominado Anime (Japanese Animation: Ver capítulo 1) no se trata propiamente dicho de la proyección de imágenes o escenografías existentes y el espacio no es un espacio real sino cien por ciento imaginado, el cual es llevado a una hoja de papel, la cual la hace tanto de escenografía como de localidades.

Es precisamente esta característica la que hace que el lenguaje del Anime sea tanto o más rico en material narrativo, en tanto que el Gran Imaginador puede representar toda una escenografía inexistente, abrir espacios donde jamás han existido y explotar la relatividad del tiempo de una manera que ni el mismo Albert Einstein hubiera imaginado (ello sin contar el ahorro en material, actores, efectos especiales y escenografías que representaría para el productor de una obra).

Si la lógica narrativa del cine suele ser un tanto ilógica, en tanto que puede desmembrar y proyectarnos al mismo tiempo una serie de acontecimientos al jugar con planos y escenas, así como alargar el tiempo de narración o invertirlo con el tiempo de proyección (ver capítulo 2), el dibujo animado, y en especial el Anime suele ser un tanto más ilógica. Ello se debe un tanto a la elasticidad que representa el poder explotar dibujos en lugar de personajes o escenografías. El Gran Imaginador se puede dar el lujo de explayarse más allá de lo que el mismo cine le hubiera permitido, sin que ello signifique que las reglas narrativas del Anime sean diferentes a la del cine como veremos a continuación.

Gaudreault reconoce (1990:88) que utilizando el canal de la lengua oral, no se puede decir todo a la vez. La conciencia espacial, la sincronía, la simultaneidad, son un ideal imposible de alcanzar para el narrador escritural. Cuando dos acontecimientos han tenido lugar simultáneamente en el mismo espacio, éste se ve obligado a dejara de lado a uno de ellos, por más que sea de modo provisional.

En ese sentido, el cine es un fenómeno que implica constantemente una multiplicidad de informaciones topográficas, incluso cuando el argumento transcurre en primeros planos. En el caso del Anime algo similar ocurre, en tanto que el espectador se puede percatar inmediatamente de toda una gama de información que un narrador tardaría en describir o simplemente terminaría por omitir.

Por ejemplo, en un primer plano de Sailor Moon, el narrador tendría que explicar que Serena se levanta y arroja la colcha color rosa con conejitos y lunas al suelo y de un golpe aplasta el seguro del despertador en forma de pollo que esta sonando constantemente y marca que son las 8:30 de la mañana; mientras que en el video, la escena se realiza en escasos tres segundos. Tiempo suficiente para percatarnos del espacio en el que duerme la protagonista.

Otro elemento muy utilizado en el Anime es la disolvencia u omisión de espacios para resaltar una escena u acción determinada. En este sentido, “la acción puede producirse en una oscuridad relativa y así privar momentáneamente al espectador de un buen número de coordenadas espaciales”. (Gaudreault: 90) Un segundo recurso sería también que la banda de la imagen sea remplazada a veces por la pantalla en negro, o simplemente el fondo decorativo, dejando únicamente al personaje como una forma de resaltar su importancia en la escena.(Ibidem:91)

Un ejemplo de ello lo tendríamos en el momento en el que Sailor Moon entra en escena para vencer a un enemigo. Por lo general suele verse al fondo una luz que entra de una puerta que se acaba de abrir, y en la proyección de esa luz se ve la sombra de la heroína que entra con su letanía “Soy una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia... Soy Sailor Moon, y te castigaré en el nombre de la luna”.

Asimismo, también suele ocurrir que al entrar en acción, la escenografía desaparezca, aunque en lugar de irse a un fondo negro como en el caso del cine, aparece un fondo de líneas, estrellas o cualquier figura que enriquezca o resalten la acción. Este recurso suele ser muy utilizado en el Anime ya que a diferencia del cine, el cual se proyecta a una velocidad de 24 cuadros por segundo, el Anime reduce su velocidad de proyección a escasos siete o seis cuadros por segundo. Por esta razón, el movimiento de los personajes es auxiliado por el fondo, el cual se proyecta en tres o cuatro cuadros diferentes para simular movimiento, cuando en realidad el personaje permanece casi inmóvil en el centro de la escena.

Una muestra más clara de ello puede ser la transformación misma de Serena Tsukino en Sailor Moon, ya que en esta desaparece por completo toda la escenografía dejando únicamente el perfil del personaje, del cual sólo se puede apreciar la silueta desnuda, la cual comienza a ser envuelta por una serie de listones rosas transparentes que aparecen de la nada. Conforme los listones terminan de envolver cada una parte de su cuerpo se convierten en las botas, los guantes, el top, la falda y finalmente la tiara que conforman en su conjunto el uniforme de Sailor Moon.

A esto podemos agregar que el Gran Imaginador nos puede mostrar no sólo un primer plano, sino hasta cinco que van combinándose entre sí en un bombardeo de información de múltiples planos cercanos, sin que el narrador nos precise exactamente las coordenadas espaciales en las que se encuentran los personajes, (Gaudreault: 93) tal y como acontece cuando las cinco Sailor Scouts se transforman una a una en tiempos simultáneos.

Asimismo, otro elemento que caracterizaría al Anime al igual que al cine es la alteridad espacial, la contigüidad y la disyunción. (Ibidem: 101) Es decir, la forma en que son explotados los espacios dentro del dibujo animado, como son alternados unos con otros para dar la sensación de movimiento y desplazamiento, así como la distancia entre espacio y personajes que intervienen en una escena.

Así pues tenemos que para dar una sensación de alteridad entre dos personajes, sin necesidad de tenerlos en un primer plano. Para ejemplo de ello tenemos la escena del episodio 34 “Resplandeciente Cristal de Plata. Aquí viene la princesa Moon”, en el que Serena y Darien se encuentran ascendiendo en un elevador panorámico para encontrarse con el enemigo, el cual está hasta el último piso de la torre Star Light.

En un primer plano el dibujante coloca a los personajes al fondo del elevador, y a sus espaldas la imagen de la panorámica nocturna de la ciudad de Tokio a través del ventanal del elevador. Posteriormente se aprecia en un segundo plano el perfil de Serena cuestiona a Darien el por qué está interesado en el “Cristal de Plata” (sin revelar que ella también está interesada en éste debido a que es Sailor Moon), finalmente tenemos en un tercer plano a Darien que le contesta de frente a Serena que quiere el citado cristal para descubrir su verdadera identidad, ya que asegura haber perdido la memoria desde chico y que lo único que recuerda es una voz interna que le pide buscar el “Cristal de Plata”.

Ahora bien, para dar la sensación de contigüidad y disyunción, el dibujante puede contar con tres escenografías o fondos diferentes en donde coloca a los personajes, y de acuerdo a como se desarrolla la trama podemos determinar quién está aquí, quién allá y quién más allá, independientemente de que se trate de un sólo plano de papel dibujado con varias escenografías.

Retomemos el mismo episodio para este ejemplo. En un primer plano tenemos a Serena y Darien ascendiendo por el elevador, inmediatamente cambia al segundo plano hacia Serena quien habla con Darien. En este segundo plano no vemos al

segundo protagonista, sin embargo sabemos que está ahí, frente a Serena a pesar de que no nos es mostrado ese espacio contiguo. Lo mismo ocurre cuando cambia al tercer plano y vemos a Darien contestándole a Serena. En este tampoco podemos verla a ella, pero al igual que en el plano anterior, sabemos que están en un plano contiguo no mostrado.

“En tal caso, dado que el espacio n. 2 está situado en el fuera del campo inmediato al campo mostrado por el plano n.1, no existe impedimento alguno para una comunicación visual inmediata (no debe haber muro que los separe) entre los personajes eventualmente presentes en cada uno de los segmentos”. (Gaudreault: 102)

Ahora bien, luego de esta escena, se presenta un cuarto plano en el que aparecen las Sailor Scout corriendo hasta llegar al frente de la torre Star Light. Inmediatamente Sailor Mercury se coloca unos lentes computarizados y trata de localizar a Serena y Darien en un quinto plano en el que vemos el edificio como si nosotros tuviéramos dichos lentes. Después de unos segundos, en un punto medio del edificio el cual se ve graficado por computadora resplandece una luz y la cámara hace un acercamiento hasta dicho punto para mostrarnos que se trata de las siluetas de Serena y Darien, quienes se van alejando cada vez más de ellas a bordo del ascensor.

Como podemos ver, el manejo de contigüidad está determinado por el juego de dos planos en los que los personajes nos dan a entender que están juntos, sin la necesidad de que el narrador nos los presente juntos. Asimismo, el plano de disyunción estará determinado por la presunta lejanía existente entre dos personajes o más como en este último ejemplo.

“Efectivamente, el desplazamiento del personaje en cierto modo viene a subsumir la relativa disyunción que implica la separación de dos segmentos espaciales mediante un obstáculo físico del tipo que sea” –en este caso el elevador que se aleja—. (Ibídem)

Finalmente tenemos el manejo de la temporalidad narrativa dentro del Anime, la cual, al igual que en el cine contará con una elasticidad que le permitirá al Gran Imaginador mostrarnos más detalles de los que normalmente se pueden apreciar dentro del tiempo real.

Para comenzar, Jost destaca (1990:109) que una de las cualidades del lenguaje filmico es que siempre nos presenta las historias como si estuvieran siempre en presente, cuando en realidad el acontecimiento está en pasado, ya que tuvo que haber ocurrido antes para ser narrado después.

En ese sentido, Jost destaca que “el filme como objeto estaría en pasado por la mera razón de que ha filmado una acción que ha sido; la imagen filmica estaría en presente porque nos daría la sensación de que, con todo, sigue la acción **en directo**”. (Jost: 110) No se diga pues que ocurre con el Anime, ya que en este caso ni siquiera se trata de un acontecimiento real, puesto que son dibujos animados. No obstante el observador los asimila como presentes e incluso los considera vivos. (Véase capítulo 3)

Es precisamente ese potencial de manejo del tiempo el que va a ser explotado al máximo en el Anime, ya que el narrador no sólo puede traer al presente acontecimientos del pasado, sino que también puede recurrir a personajes del futuro al dar un anticipo de lo que puede ocurrir en el futuro, o incluso crear futuros paralelos que pueden cambiar de acuerdo a cómo se desarrolle el presente.

¿Complicado? Quizás, pero este es uno de los recursos más explotados en el Anime, toda vez que el Gran Imaginador puede jugar con el tiempo como si se tratase de un rompecabezas, colocar piezas antes de lo debido, crear planos paralelos e incluso prolongar tiempo narrativo al tiempo real, de manera que la prolongación del tiempo aveces nos parece eterno, cuando en realidad algunos de los acontecimientos no tomarían más que una fracción de segundo para ocurrir, como el disparo de una bala o incluso de un rayo luminoso cargado de poder (considerando que la luz viaja a más de 3 mil millones de kilómetros por segundo).

Para ello nos basaremos en los tres puntos básicos que propone Gaudreault para determinar cómo se articula el tiempo dentro del lenguaje audiovisual y que son:

- **El orden:** confrontando la sucesión de los acontecimientos que supone la diégesis al orden de su aparición en el relato.
- **La duración:** comparando el tiempo que dichos acontecimientos deben tener en la diégesis y el tiempo que tardamos en narrarlos.
- **La frecuencia:** estudiando el número que tal o cual acontecimiento se halla evocado por el relato, en relación al número de veces que se supone que sobreviene en la diégesis.

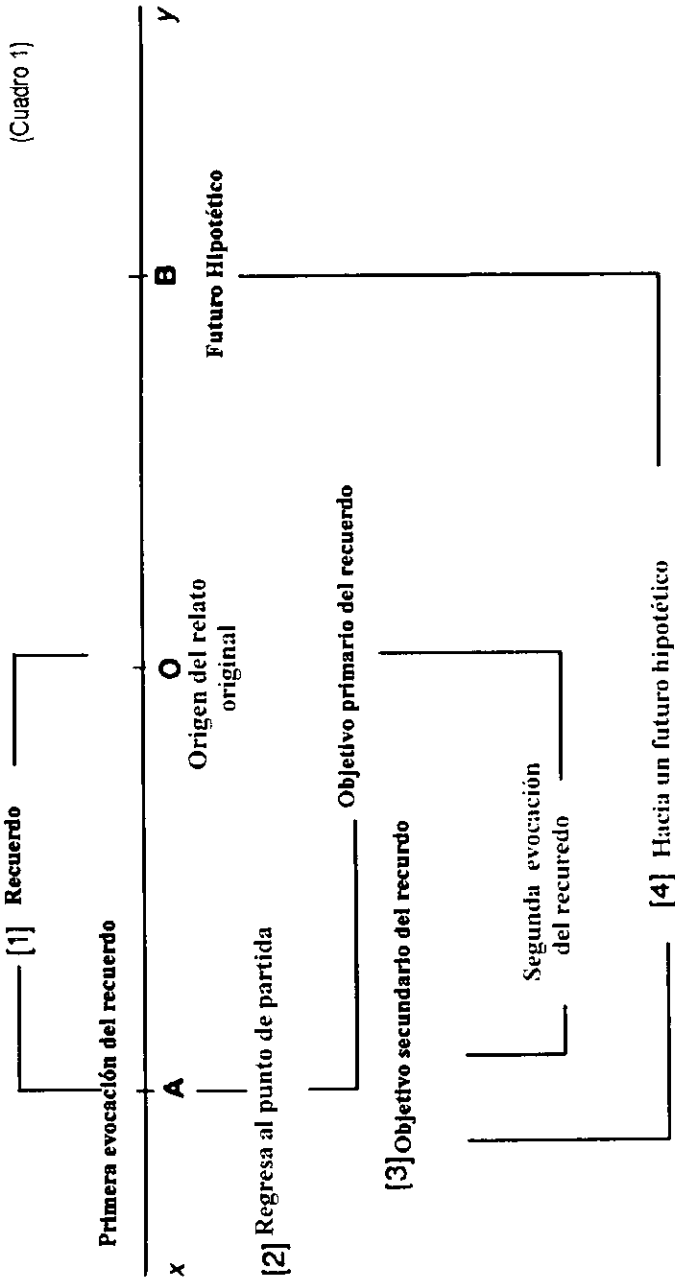
De acuerdo con estos tres elementos, Gaudreault nos propone que existe un punto [0] de origen, en donde se plantea el inicio de la historia, el cual no necesariamente tiene que ser el origen temporal del personaje. Posteriormente existe un primer recuerdo [1] que lleva al gran imaginador a plantearnos la primera evocación del recuerdo [2] en donde incluso nos puede dar el objetivo de la historia [3] el cual tiene como apoyo una segunda evocación del recuerdo que nos puede servir como el elemento que reafirma el contexto de la historia, para claborar un futuro hipotético [4] el cual nos lleve finalmente al desenlace de la obra. (Cuadro 1)

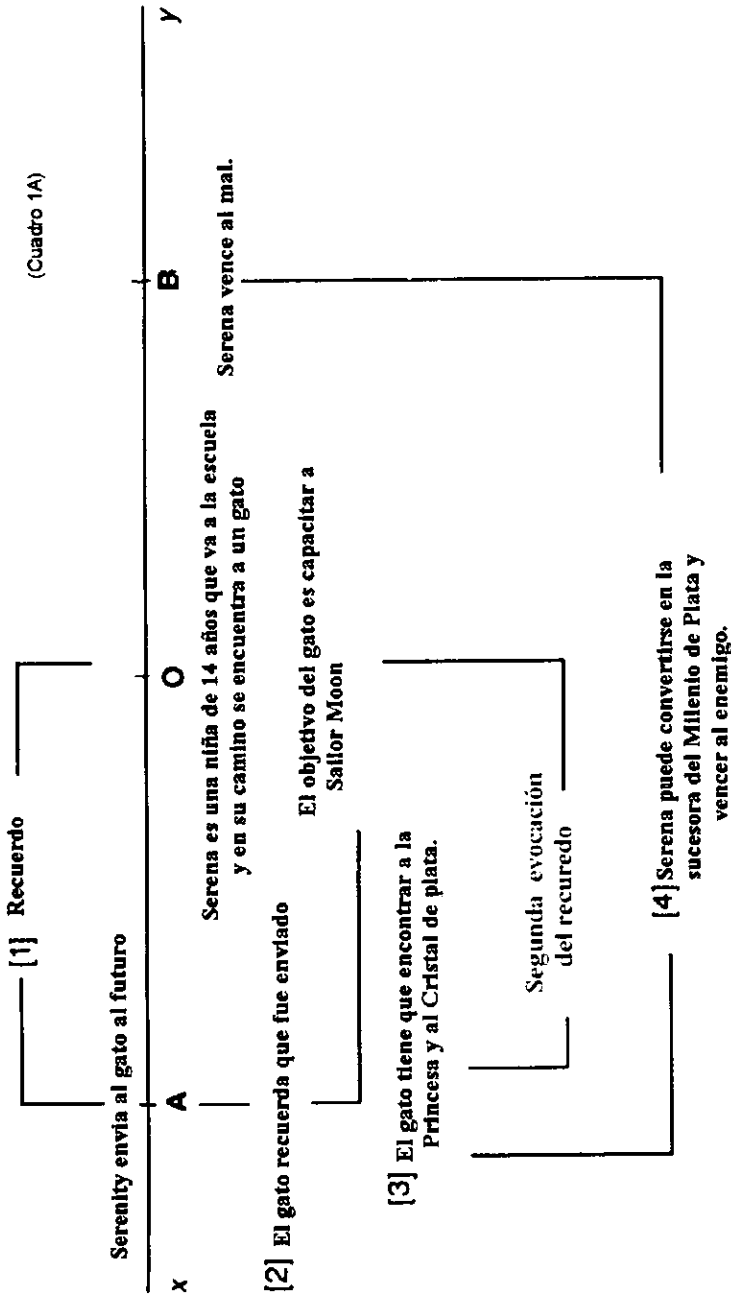
De esta manera, tenemos que el relato de Sailor Moon parte de un punto [0] en donde Serena es encontrada por el gato, [1] quien fue enviado por la Reina Serenity a buscar a la legendaria Sailor Moon, [2] para capacitarla y encontrar a la Princesa de la Luna y al Cristal de Plata [3] que se encontraban desaparecidos, [4] los cuales serían los únicos capaces de vencer al mal.

En relación a la primera posición [0], que nos sitúa en un eje temporal, en esa especie de presente en el pasado que, según los gramáticos, constituye el imperfecto, nos va devolviendo paulatinamente al pasado (cuando el gato fue enviado por Serenity), nos remite a nuestro punto de partida (para capacitarla y encontrar a la Princesa de la Luna y al Cristal de Plata), nos lanza de nuevo al pasado (que se encontraban desaparecidos) y nos proyecta hacia un futuro hipotético (los cuales serían los únicos capaces de vencer al mal). (Gaudreault: 113)

Lo anterior nos lleva a establecer el esquema mostrado en el cuadro 1A.

Dicho esquema nos permite realizar la aplicación filmica de la *análisis* y la *prolepsis*, que consisten en la remembranza de acontecimientos anteriores a la historia narrada y a la proyección de posibles acontecimientos futuros.





En cuanto a la duración, para Genette existen cuatro ritmos narrativos principales que son: *la pausa, la escena, el sumario y la elipsis*. El primero consiste en hacer que el tiempo del relato sea superior al tiempo de la historia, es decir, que un solo acontecimiento sea más pausado y detallado de lo normal. En el segundo el tiempo de narración tiene el mismo lapso que el tiempo de la historia, de manera que no requiere de narración, sólo acontecc. En el tercer ritmo el tiempo de narración es menor que el de la historia, con lo que los acontecimientos ocurren más rápido, de manera que no hay lugar para la narración sin para darnos cuenta de que se trata de una síntesis de varios acontecimientos. Finalmente, en el último tipo de ritmo el tiempo de narración es nulo en tanto que el tiempo de la historia es infinitamente superior; en este último se pasa de una acción en un campo a otro sin dar pie a una narración que explique que ocurrió en el lapso de una escena a otra.

De estos cuatro tiempos, el más utilizado en el Anime es el primero, ya que es común que el ataque de un enemigo dure casi 15 minutos de proyección, cuando en realidad hubiera sido de sólo dos minutos. Un ejemplo claro lo tenemos nuevamente en la escena del elevador.

Serena y Darien terminan de ascender cuando de pronto Ziocite, uno de los enemigos truena los dedos y hace que una espiral de fuego se proyecte desde lo más alto hacia el elevador. Serena voltea arriba y se percata de que la llamarada acabará de un solo golpe con los dos, por lo que en su interior está consciente de que tiene que transformarse en Sailor Moon para salir de la situación con sus poderes. Sin embargo, también está consciente de que lo hace enfrente de Darien, éste descubrirá su identidad. Finalmente toma la decisión y se convierte en Sailor Moon. En tanto, Darien, sorprendido, observa como poco a poco la niña a la que tantas veces había molestado se convierte en su amada Sailor Moon. La espiral de fuego termina de llegar y golpea con fuerza el elevador haciéndolo estallar. Al fondo de la escena, Ziocite se alaba por la acción cuando es sorprendido por la voz de Sailor Moon, la cual sale de entre el humo de la explosión.

El tiempo de duración de esta narración es de aproximadamente tres minutos y medio, suficiente para que Serena se percate de que va a morir, piense, se convenza de lo que tiene que hacer, se transforme y salga del lugar ilesa. Mientas que en tiempo real, la flama hubiera llegado antes de que hubiera podido pensar: “Y ahora... ¿qué hago?”

Por último tenemos la frecuencia, la cual “es la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone que ocurre en la diégesis”. (Gaudreault: 130)

En este caso, de acuerdo con lo planteado por Genette (1973), existen cuatro formas de frecuencia en el lenguaje cinematográfico. **a)** La primera es aquella en donde el narrador sólo menciona una vez lo que a ocurrido una vez en la diégesis; **b)** la segunda es contar N veces lo ocurrido N veces en la diégesis; **c)** la tercera, contar N veces lo que sólo a acontecido una vez en la diégesis; y **d)** la cuarta y menos común en el Anime, narrar una vez algo ocurrido varias veces. (Ibídem)

En Sailor Moon es más común ver la segunda y tercer forma de narración, en tanto que en cada capítulo Serena se transforma en Sailor Moon. Es decir, el Gran Imaginador narra:

Serena se transformó en Sailor Moon cuando apareció el enemigo el lunes, Serena se transformó en Sailor Moon cuando apareció el enemigo el martes, Serena se transformó en Sailor Moon cuando apareció el enemigo el miércoles, y así sucesivamente, por lo que se repite N veces lo ocurrido N veces en la serie de Sailor Moon.

Asimismo, se da la tercera forma de frecuencia cuando Serena recuerda constantemente cuando tiene miedo y quiere huir, que sus amigas le manifestaron su confianza. Serena llora constantemente cuando ya no quiere seguir luchando ni ser más Sailor Moon, sin embargo, aunque sus amigas no estén presentes, en su mente se vuelven a repetir una y otra vez las escenas donde cada una de las Sailor Scout le repiten:

Serena, confiamos en tí... Serena, tú puedes.

Así pues tenemos que el manejo de tiempo y espacio en el Anime es el mismo que en el cine, en tanto que en ambos casos se trata de la narración de una historia auxiliada por imagen y sonido. Incluso, podríamos afirmar que las teorías del lenguaje cinematográfico encuentran su máxima expresión en el dibujo animado, en tanto que el narrador, en este caso llamado Gran Imaginador, puede dar rienda suelta a su imaginación sin verse limitado a tener que recurrir a efectos especiales como en el cine, ya que el dibujo es más flexible y menos costoso que una producción cinematográfica.

4.1.3. Proyección de la imagen, percepción e interpretación de la misma en esta serie de dibujos animados.

Una vez establecida la estructura narratológica del lenguaje audiovisual del Anime, así como los parámetros de tiempo y espacio dentro de la estructura narrativa de la animación japonesa, ahora nos enfocaremos al campo que corresponde a la parte receptora, en este caso al auditorio televisivo.

Cabe destacar que la percepción de la serie depende en mucho de la relación que establezca primero el narrador con el público. En este caso, el Gran Imaginador cuenta con diversos elementos para hacerle más amena la historia a su auditorio ya que en ocasiones le hará saber más de lo que sus propios personajes saben, para contextualizar al espectador; en otras dejará que los mismos protagonistas sean quienes vayan planteando la historia; y en el resto de los casos recurrirá a una serie de sorpresas, es decir, no permitirá que el auditorio se entere del verdadero contexto de parte de la historia, con el fin de llegar a los puntos cenit de la misma, el espectador se entere de las razones y motivos que pudieron orillar a parte de los personajes a actuar de determinada forma.

Para ello nos enfocaremos a las teorías de Genette y de Todorov sobre la focalización y recepción del mensaje en el Anime de Sailor Moon, para establecer las relaciones de conocimiento entre narrador y personaje.

En primer término tenemos que Todorov (1966) establece el siguiente esquema en el que:

- **Narrador > Personaje:** donde el narrador sabe más que el personaje, o más concretamente dice más de los que sabe cualquiera de los personajes;
- **Narrador = Personaje:** donde el narrador no dice más de lo que sabe el personaje;
- **Narrador < Personaje:** donde el narrador dice menos de lo que sabe el personaje.

(Ver capítulo 2: 2.2.1)

En ese sentido, en el Anime ocurriría lo que plantea Genette en el siguiente esquema:

Relato no focalizado o de focalización cero: cuando el narrador es “omnisciente”, es decir, dice más de lo que sabe cualquiera de los personajes;

El relato de focalización interna: *fija*, cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuviesen filtrados por la consciencia de un sólo personaje; *variable*, cuando el personaje focal cambia a lo largo de la novela; *múltiple*, cuando el mismo acontecimiento se evoca en distintas ocasiones según el punto de vista de diversos personajes.

Relato en focalización externa: cuando no se permite que el lector o espectador conozca los pensamientos o los sentimientos del héroe. (Jost: 139)

Ahora bien, en *Sailor Moon*, el narrador suele jugar constantemente con las tres formas antes señaladas. Cabe aclarar que el Gran Imaginador deja que sean los mismos personajes los que se conviertan en los mismos narradores, quienes constantemente nos contextualizan antes de que ocurran las cosas, lo cual en un momento dado podría ocasionar confusión al aplicar esta teoría. En pocas palabras, recurre al recurso *metadieético*¹⁶ de la narración como historia.

Tal sería el caso en los primeros episodios donde *Sailor Moon* entra en acción por primera vez. Luna (el gato negro que la asesora) constantemente le indica cómo actuar y qué hacer, como en el momento en que el enemigo queda aturdido por los llantos de la niña que no quiere ser atacada:

Luna: ¡Serena, usa la tiara que tienes en tu cabeza!!!

Serena: ¿Que dices?

Luna: Tómala y grita “Tiara lunar en Acción”.

En ese momento, el gato está contextualizando a Serena y al auditorio que la heroína cuenta con un arma, la cual resulta ser su propia tiara. En este caso, Luna ya sabía de este y otros poderes, sin embargo, ni Serena o el auditorio están enterados de ello.

Lo mismo ocurre cuando les toca actuar a las otras *Sailor Scout*, como en el caso de *Sailor Mercury*, quien al entrar a una tienda de relojes (Episodio 9) antes de que

¹⁶ El nivel “*metadieético*”, es aquel que consiste en una narración dentro de otra narración. Es decir, dentro de la historia uno de los personajes se convierte en el narrador. En este nivel se construye un nivel de ficcionalidad, una ficción evocada, imaginada o soñada por uno de los protagonistas de otra ficción o por los del proceso de la enunciación, que irrumpen en la historia”. (Beristáin, ver capítulo 2)

Serena pudiera hacer algo, es detenida por Sailor Mercury quien le explica que gracias a su computadora de bolsillo pudo deducir que existe un campo espacial en donde el tiempo varía de forma irregular, de manera que si caminan sin sentido pueden rejuvenecer o envejecer en cuestión de segundos. En este momento, Sailor Mercury está actuando como locutora de la acción y a la vez es intérprete de la misma, por lo que su relato podría ser el de **focalización cero**.

También se dan los casos de **focalización interna**, sobre todo de forma *fija*, ya que en la mayor parte de la serie es Serena misma, quien a manera de reflexión va narrando al auditorio sus temores, así como sus decisiones como cuando se transforma en Sailor Moon frente a Darien, o sus recuerdos, como en el episodio 22 “El primer beso de Serena”, en el que al ser besada tiene la sensación de haber vivido esa escena alguna vez en otro tiempo. En otras ocasiones es *variable*, ya que el Gran Imaginador deja que sean también las otras protagonistas las que dejen ver al público sus puntos de vista y narren sus inquietudes en forma de reflexión al público, y en una menor medida se da en forma *múltiple*.

Finalmente, tenemos el relato en **focalización externa**. Este es un elemento también muy recurrido por el Anime, ya que a primer vista el espectador ve en la escena a “los buenos”, interpretados por las Sailor Scout, y a “los malos”, interpretados por los generales del Negaverso. En ningún momento sabemos realmente todos los sentimientos o inquietudes de los malos hasta que llega un momento cúlspide en el que el las circunstancias terminan por confesarlo.

Una muestra de ello también la tenemos en el episodio 24 “Neflyte muere por Molly”, donde el enemigo, representado por el General Neflyte, termina por defender a Molly, la mejor amiga de Serena, cuando todo parecía indicar que no tenía ningún interés en ella. Sin embargo, es hasta ese momento en el que el espectador se percató de que Neflyte estaba enamorado de Molly.

Un caso similar ocurre con la relación entre Serena y Rei (Sailor Mars) quienes constantemente se están peleando, e incluso insultando, lo cual demuestra que no se toleran. Sin embargo, en el episodio 43 cuando Sailor Moon es atacada debido a que el enemigo le exige que le entregue el Cristal de Plata.

Sailor Moon le había hecho creer al enemigo que se había separado del resto de las Sailor Scout, sin embargo, para ponerla a prueba, la atacan frente a las demás. En ese momento Sailor Mars impide que las demás acudan a ayudarla, por lo que éstas llegan a pensar que efectivamente Sailor Mars odia a Serena. Sin embargo, es

precisamente en este momento en que Rei llora y confiesa que de no estimarla, no le habría traído el Cristal de Plata. Sin embargo, no puede permitir que el plan de Serena fracase, ya que la intención es convencer al enemigo que efectivamente están separadas.

Es claro que para los investigadores de la narratología, la aplicación teórica antes citada se vuelve, si no difícil, si imposible de conceptualizar, en tanto que tanto la teoría de Genette como la de Todorov se enfocan a la novela escrita, mientras que Sailor Moon es una serie animada.

En efecto, Jost asienta que este tipo de focalización “puede parecer legítima tratándose de la novela, o en el caso de que sólo hablemos metafóricamente de visión, en cuanto intentamos reflexionar sobre la representación del punto de vista en un arte visual como el cine se convierte en un obstáculo. Tanto es así que el cine sonoro puede mostrar lo que ve un personaje y decir lo que este piensa”. (Jost: 139)

Si es así, entonces ¿cómo es posible que se den estos esquemas en el lenguaje audiovisual? Si seguimos la lógica señalada desde un principio, en el cine o en el audiovisual sólo se daría el **relato de focalización interna**, ya que no existe propiamente dicho un narrador que nos diga desde fuera de la historia “y entonces Serena dijo... hizo... pensó”.¹⁷ Todo ocurre desde el interior de la historia y los personajes hablan y dan a conocer por sí mismos lo que piensan y hacen.(Ibídem)

Sin embargo, la focalización en las series animadas como en el cine se modifican y se convierten en visuales, de manera que pasa por un proceso de “ocularización”(Jost: 140) por lo que “cada espectador se convierte en un gran ojo, tan grande como su persona, un ojo que no se contenta con sus funciones habituales, sino que añade las del pensamiento, el olfato, el oído, el gusto, el tacto. Todos nuestros sentidos se ocularizan” (Ibídem) de manera que en el proceso de focalización sigue designado el punto de vista cognitivo adoptado por el relato.

¹⁷ Claro, en el Anime existen excepciones ya que en muchas series es común que si exista un locutor narrador ajeno a los personajes de la historia, tal como ocurre en series como Heidi, Remi, Dragon Ball y Saint Seiya. En otras el personaje mismo o la voz de uno de los personajes actúan como locutores que explican la introducción o continuación de un episodio como en los casos de Ranma y Sailor Moon. Y en un número menor existen personajes cómicos que no aparecen más que como interlocutores de la serie como narradores intermediarios como en GS Mikami y Erase una vez un hombre.

De esta forma, la focalización externa queda supeditada a la proyección visual, es decir, los gestos, las actitudes e incluso los diálogos y monólogos de los personajes. (Jost: 150) Es así que podemos escuchar cuando Serena reflexiona y trata de convencerse de que tiene que ser fuerte. Incluso, en la introducción de la serie así como en el último episodio podemos escuchar a Serena en voz over. En realidad no está hablando con nadie en particular, quizá solo esté hablando consigo misma. Sin embargo, dicho monólogo suple al escrito de la novela en el que el narrador explicaba o describía la introducción a los personajes o el final de la serie.

4.2. Categorías del relato literario en Sailor Moon.

En el siguiente apartado se expondrá cómo se aplican las categorías del relato literario en Sailor Moon, para darle un perfil a los personajes, además de analizar cómo el autor plantea la historia y juega con el tiempo, así como con algunos acontecimientos, los cuales son entremezclados con la intención de justificar al espectador a través de la lógica narrativa, el por qué los personajes tienen que cumplir con determinado papel o rol.

4.2.1. El relato como Historia en Sailor Moon. Cómo se plantea un perfil para darle contexto a la serie.

Una vez que definimos cómo podríamos establecer la estructura narrativa en Sailor Moon, ahora nos corresponde entrar de lleno al manejo del relato de una historia en Sailor Moon.

Para ello es necesario recordar que la historia es una ficción o abstracción de los acontecimientos de la realidad *in vivo*. Esta, evoca una cierta realidad, una serie de acontecimientos que se confunden con la realidad misma en el sentido de que no se trata de una verdad. “Como dice Greimas, el efecto del sentido no es la verdad sino un hacer-parecer verdadero pues se construye un discurso cuya “función no es decir la verdad” porque no se persigue “la adecuación con el referente sino la adhesión del destinatario” para que “lo lea como verdadero”. (Beristáin: 29)

Así pues tenemos que independientemente de tratarse de un cuento animado, Sailor Moon es una historia en el sentido de que evoca una cierta realidad y acontecimientos, proyecta personajes y hechos que en un momento dado podrían

confundirse con la realidad, ya que su origen pudo haberse basado en algún film, documental o la narración de algún testigo que estuvo presente en el hecho. (Todorov: 1966) Pero la obra es a la vez un discurso en el sentido de que siempre habrá un transmisor o un locutor que emita el mensaje y un receptor o un lector (o en este caso un público teleauditivo) que lo reciba. “A este nivel, no son los acontecimientos referidos los que cuentan, sino el modo en que el narrador no los hace conocer”. (Ibídem)

Al recurrir a la teoría de Todorov del relato como historia, podremos ver que en Sailor Moon, no existe propiamente dicho un orden cronológico para la narración. La trama inicia en un momento X el cual podríamos considerar como punto medio del total de la historia como veremos en un esquema posterior realizado con la teoría de los posibles narrativos. (Ver siguiente punto)

En efecto, para Todorov el relato como historia no necesariamente tiene que seguir un orden cronológico rigurosamente ordenado, como en el caso de los reportes policíacos. En este caso, el autor o narrador puede recurrir en forma individual a una serie de hechos ocurridos al mismo tiempo, plantearlos según su grado de importancia o impacto, entrelazarlos entre sí en su momento, y darnos a conocer la intriga de la trama hasta el final, a pesar de que ésta pudiera haber ocurrido desde el inicio de su obra. (Todorov: 164)

En este caso, la lógica de las acciones estarán determinadas por la importancia de los acontecimientos o por la intensidad de los mismos, de manera que, a pesar de haber dos o tres hechos similares o paralelos cada uno se diferenciará por su magnitud, intensidad o circunstancia en la que se plantea.

Sailor Moon inicia como una serie en la que una chica, aparentemente normal y común, tiene que convertirse en una heroína. Posteriormente se percata de que no es la única, también hay más chicas Sailor como ella con la misma misión: “encontrar el Cristal de Plata y a la Princesa de la Luna”, finalmente se da cuenta de que ella es la Princesa de la Luna.

Es en este punto donde la autora de la historia comienza a jugar con el orden cronológico de la trama, al esbozar una segunda historia, la cual es en realidad un “antes de” en el que Serena se entera de que ella murió mil años atrás a causa del ataque del reino denominado “Negaverso”.

Aquí pues, Naoko Takeuchi¹⁸ recurre al *Modelo Tirádico* de Claude Bermond para narrar la historia. (Ver capítulo 2) Es decir, conceptualiza el relato de la historia como el encadenamiento de una serie de microrelatos que conforman en su conjunto al cuerpo de la historia.

En el **Modelo Tirádico** “cada uno de estos micro-relatos está compuesto por tres (o a veces por dos) elementos cuya presencia es obligatoria. Todos los relatos del mundo estarían constituidos, según esta concepción, por diferentes combinaciones de una decena de microrelatos de estructura estable, que corresponderían a un pequeño número de situaciones esenciales de la vida”. (Todorov: 167)

De esta manera, tenemos que Serena es la Princesa de la Luna porque es la reencarnación de la misma princesa de la luna que murió mil años atrás durante el mitológico tiempo del “Milenio de Plata”. Posee poderes relacionados con la luna y los astros, debido a que desciende de una familia superior a la humana y su misión como ser superior es entonces proteger a los estratos menores, que en este caso vienen a ser los habitantes de la tierra.

Si a esto agregamos que en las series posteriores¹⁹ Serena se encuentra con su propia nija, quien acude del futuro al presente para señalarle que dentro de mil años más se establecerá otra era mitológica conocida como “En Nuevo Milenio de Plata”, del cual será la NeoReina Serenity, y que éste será atacado por enemigos que serán vencidos por Sailor Moon en el presente tiempo, tenemos pues que nuevamente Naoko Takeuchi juega con el orden cronológico de la historia y la hace más completa. Pero no sólo eso, también crea la posibilidad de cambiar el futuro al crear una paradoja entre el futuro y presente con la presencia de Rini (la hija de Serena), por lo que Sailor Moon evoluciona aún más de lo que se supone que evolucionaría la llegar “El Nuevo Milenio de Plata”.

¹⁸ Naoko Takeuchi. Autora de Sailor Moon

¹⁹ Recordemos que Sailor Moon fue dividida en cinco series para la edición de Televisión que son: Sailor Moon, Sailor Moon R, Sailor Moon S, Sailor Moon SuperS, y Sailor Stars, de las cuales nos estamos basando en especial en la primera en esta tesis. (Véase capítulo 3)

4.2.2. La lógica narrativa en Sailor Moon. Tiempo, relación entre personajes y aspectos del relato en la historia de Usagi Tsukino.

Ahora bien, ¿cuál es el plano de la historia en Sailor Moon? ¿Por qué Takeuchi juega con esta serie de planos temporales? ¿Cuál es la lógica narrativa que sigue la autora para desarrollar esta historia.

Primero, para entender cómo se maneja la relación de tiempo en Sailor Moon, recordemos lo que Beristáin nos propone con las unidades *distribucionales* y las unidades *integrativas*, de las cuales las primeras consisten en la serie de encadenamientos del hilo narrativo de una historia, y se componen de los *nudos* y las *catálisis*. (Capítulo 2)

En este caso, los *nudos* (o núcleos o funciones cardinales o motivos asociados) están constituidos por verbos de acción en lo que Todorov (1971) llama “modos de lo real”, ya que se perciben como si estuvieran designando acciones de algo que verdaderamente haya tenido lugar. Y su suspensión perturbaría la sucesión temporal o y causal de los hechos (Tomachevski).

Es aquí en donde las *catálisis* cumplen un papel muy importante, al ser estas el espacio narrativo entre los nudos, sin que esta descripción implique jerarquía, y que se construyen con verbos que significan cualidad o estado.

De esta manera tenemos que en Sailor Moon existen una serie de *nudos*, o puntos claves de la historia en donde acontecen los hechos claves que le darán sentido a la historia. El secreto de la animación japonesa, y en especial de Sailor Moon consiste en la forma en que se enlazan estos *nudos*, es decir, el juego que le da el autor a las *catálisis*, de manera que independientemente de que exista un orden cronológico, se crea un marco de “Fábula e Intriga” (Beristáin: 38) en el que Takeuchi comienza por un punto X de la época actual, continúa con una misión emitida hace casi mil años, se proyecta hacia el futuro en busca de vencer al mal, regresa al pasado para reafirmar su misión, continúa el desarrollo de la trama, muere, revive en una paradoja paralela, continúa su ciclo, nuevamente recuerda quien es, se encuentra con su hija del futuro, viaja al futuro, regresa y concluye su misión en el presente con lo que cambia el futuro... y así sucesivamente hasta concluir con la serie Sailor Stars.

De esta manera tenemos que los *nudos*, al encadenarse a través de las *catálisis*, conforman un proceso que necesariamente tienen tres momentos que son: la

apertura de una posibilidad; la realización, en que toma forma la virtualidad; y la clausura con obtención de resultado positivo o negativo.(Beristáin: 35)

“Cada *nudo* inaugura, mantiene o cierra una posibilidad de continuación de la historia, y cada uno es una unidad que cumple una doble función:

- 1) Consecutiva o cronológica, en que la relación es temporal, es de antes a después.
- 2) Consecuente o lógica, en que la relación es de causa a efecto”.(Ibidem)

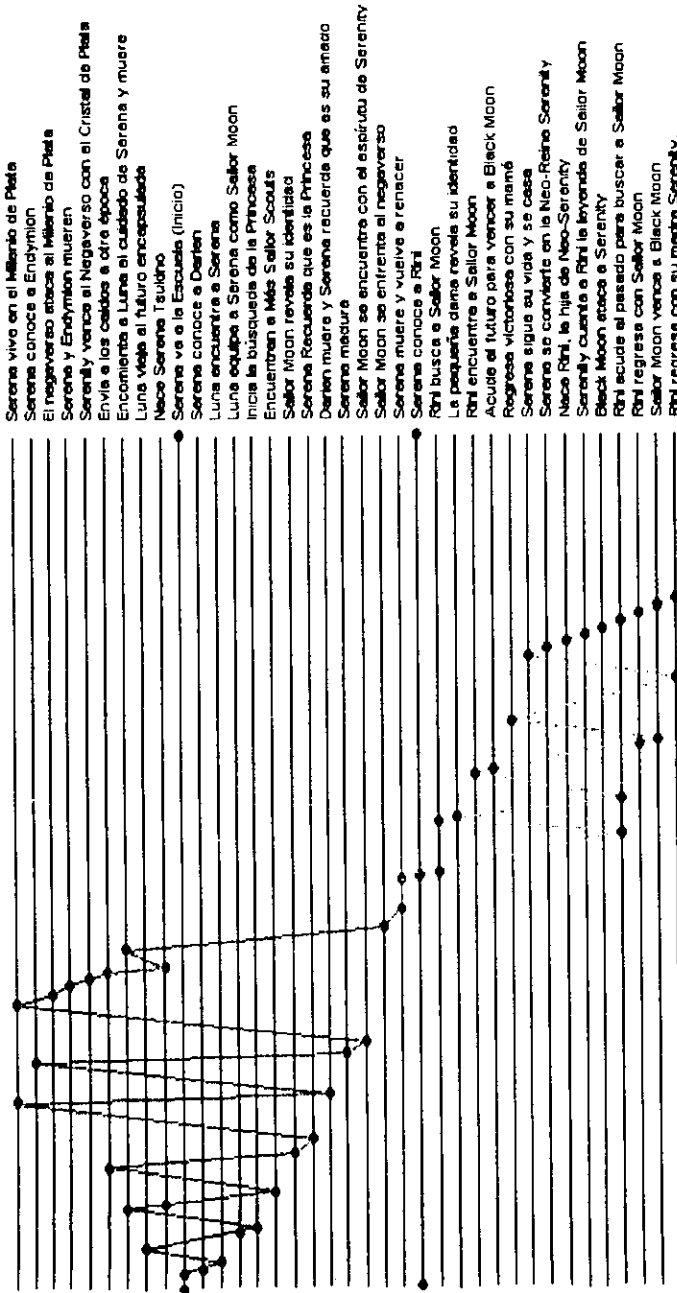
En efecto, como habíamos visto, en el discurso a diferencia de la historia in vivo, los acontecimientos no pueden darse al mismo tiempo, sino que tienen que seguir una linealidad que nos permita entender lo que está aconteciendo. De esta manera, tenemos un esquema en donde iniciamos con un *nudo*, seguido de una *catálisis* que nos llevará al siguiente *nudo*, el cual a su vez nos dará la pauta de la siguiente *catálisis* y *nudo* que terminan por desarrollarnos la secuencia de la historia. Tal es el caso del siguiente cuadro de Fábula e Intriga que correspondería a la serie completa de Sailor Moon: (Ver cuadro 2)

Por otra parte, las *unidades integrativas* son de naturaleza paradigmática, toda vez que su sentido no se capta “después” sino “más arriba” en otro nivel en donde se halla su correlato.

En dichas unidades se justifican pues las actitudes y forma de proceder de los personajes. De esta manera tenemos que, de acuerdo con el cuadro arriba señalado, existe todo un contexto que justifica la misión de Serena como Sailor Moon. Dichos justificantes son imperceptibles en un momento dado hasta que contamos con los elementos suficientes para deducir el por qué de la historia.

En un principio, no entendemos cómo es que entre Darien y Serena existe una cierta aversión mutua que los lleva a molestarse el uno al otro, lo cual es contradictorio con el hecho de que Tuxido Mask (Darien) salve constantemente y por instinto a Sailor Moon (Serena) al grado de arriesgar su vida. No es sino hasta que estamos en un plano paralelo superior, en el que ya contamos con el contexto generado durante el periodo del “Milenio de Plata”, en el que entendemos que ambos estaban enamorados, y que fueron asesinados por los mismos enemigos a los que están combatiendo en el presente.

(Cuadro 2)



● Nudos de la historia
 — Catalisis de Sailor Moon
 - - - - - Catalisis de Sailor Moon R

En las unidades integrativas se encuentran pues los *índices* (o indicios) paralelos a la narración de la historia que nos pueden remitir a “una funcionalidad del ser”, a un carácter, un sentimiento, una atmósfera psicológica (de temor, alegría, sospecha u otra) o a “una filosofía”. y que forman una red de anticipaciones que pueden ser posteriormente retomadas, explotadas e integradas a otros elementos con las informaciones, con el objeto de que sean descifradas o para que produzcan la ilusión de realidad. (Beristáin: 43)

En concreto, estas últimas unidades son las que nos determinarán en un momento dado el perfil de un personaje o el ambiente psicológico, lógico, cultural o genérico de la trama de una historia.

Sin embargo, éstas no son las únicas características de Sailor Moon. Como hemos estado mencionando desde el principio, dentro de la historia de esta serie existe el constante planteamiento de un proceso de superación personal del personaje. Asimismo, dicha superación va acompañada de la evolución de la historia y junto con ello el crecimiento y madurez de Serena, no sólo como heroína, sino como ser humano.

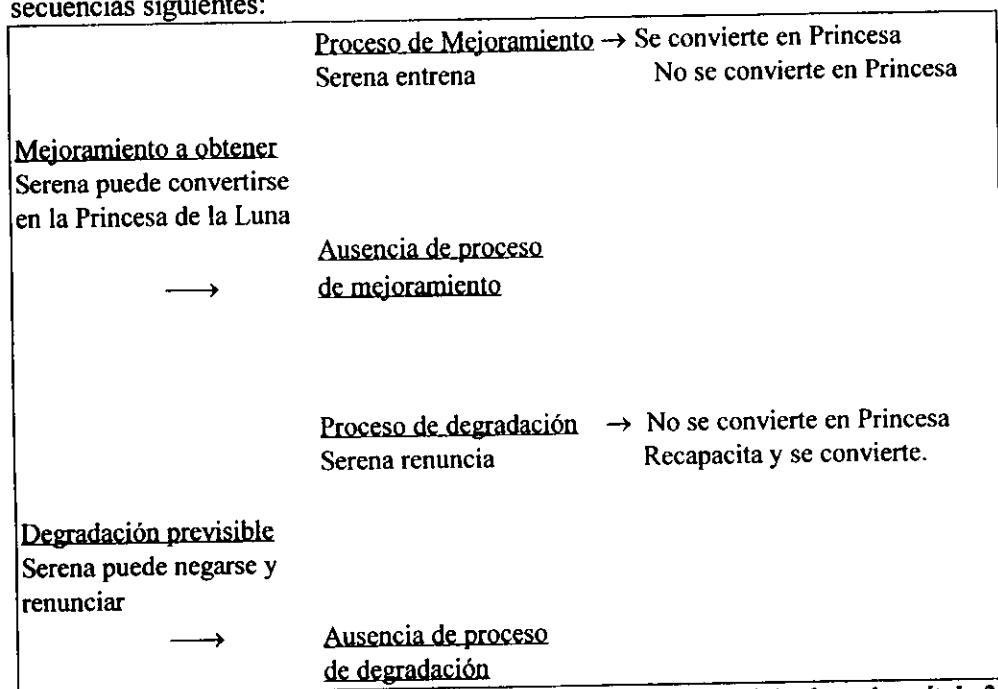
La esquematización que acabamos de hacer arriba nos permite, además de darnos una idea del contexto y desarrollo de la historia, determinar cómo se puede desarrollar el proceso de evolución de la misma. En otras palabras, cual puede ser la lógica de los posibles narrativos en Sailor Moon.

Tenemos pues que existen una serie de *nudos* dispersos a lo largo de la trama en donde se plantean los acontecimientos claves que determinarán la forma de proceder de Serena. Desde su encuentro con Luna (el gato negro), hasta su enfrentamiento con Beryl (reina del Negaverso) existen puntos en donde se somete a prueba la condición humana de Serena. Es decir, Serena tiene que tomar la decisión entre seguir siendo una niña consentida, miedosa, indecisa y torpe, y asumir el valor de superar toda esta serie de trabas, renunciar incluso a ciertos privilegios como ser humano y entregar su vida a la defensa de la sociedad.

Recordemos que según Bermond, la lógica de los posibles narrativos se compone de elementos que son las formas más generales del comportamiento humano. La red de sus articulaciones internas y de sus relaciones mutuas define *a priori* el campo de la experiencia posible, de manera que, a partir de la construcción narrativa más simple, se va convirtiendo en toda una serie de encadenamiento de historias complejas que,

aunque idénticas en su estructura fundamental se diversifican hacia el infinito de acuerdo a los estilos, culturas, épocas, escuelas y géneros en que se desarrolle la historia. “En tanto técnica de análisis literario, la semiología del relato extrae su posibilidad y su fecundidad de su entroncamiento en una antropología”. (Bermond: 120)

En este sentido, el autor observa que dentro del relato existe un *ciclo narrativo*, en donde, dependiendo de la forma en que se enlacen cada uno de los acontecimientos se determinará la secuencia lógica de la historia. De esta forma tenemos que según favorezcan o contraríen cada uno de estos elementos, los acontecimientos del relato pueden clasificarse en dos tipos fundamentales que se desarrollan según las secuencias siguientes:



(Ver esquema original en el capítulo 2)

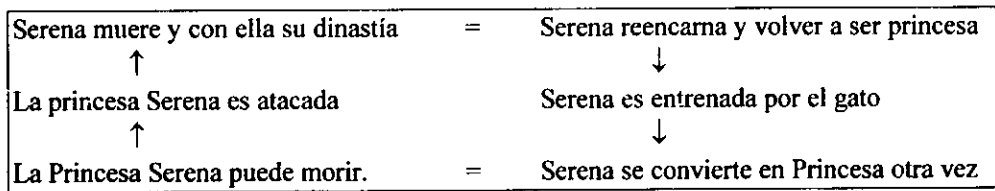
A partir de este primer cuadro, podemos deducir que Serena Tsukino puede en un momento dado asumir alguna de las dos vertientes, de acuerdo a los procesos por los que tiene que pasar. Es decir, puede que al conocer a Luna ni siquiera le hubiera hecho caso, con lo que habría tanto ausencia de proceso de mejoramiento como de degradación posible.

Asimismo, al aceptar la misión de convertirse en Sailor Moon y posteriormente en la Princesa de la Luna bien pudo haber entrenado, pero debido a su excesiva torpeza pudo haber sido muerta o eliminada desde un principio, con lo que no habría un mejoramiento, sin embargo, la ayuda de Tuxido Mask y las otras Sailor Scout el proceso de mejoramiento se da.

En tanto, en el proceso de degradación posible, Serena bien hubiera renunciado, como estuvo a punto de ocurrir en el episodio 35 “Los recuerdos de Serena y Darien”, en donde el dolor que le causa la muerte de Darien hace que quiera renunciar, con lo que hubiera dejado de ser Sailor Moon y por lo tanto no hubiera sido la Princesa protectora del este sistema planetario.

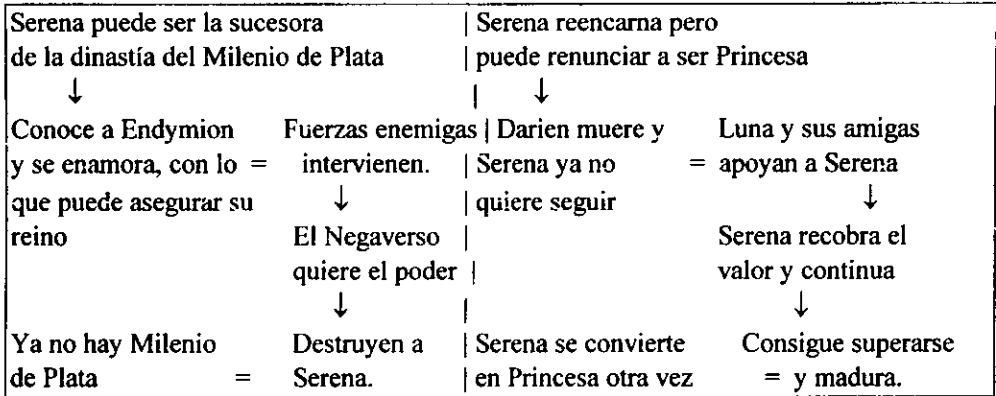
Desde luego, este proceso de mejoramiento o degradación implica la combinación de ambos elementos para el desarrollo de la historia, de manera que para que Serena tuviera que pasar por un proceso de mejoramiento, primero tuvo que ser víctima de un proceso de degradación que la llevaran a tener que superarse para recuperar aquellos poderes míticos que perdiera en el pasado.

Así pues tenemos que por *sucesión continua*, la historia de Sailor Moon plantea que:



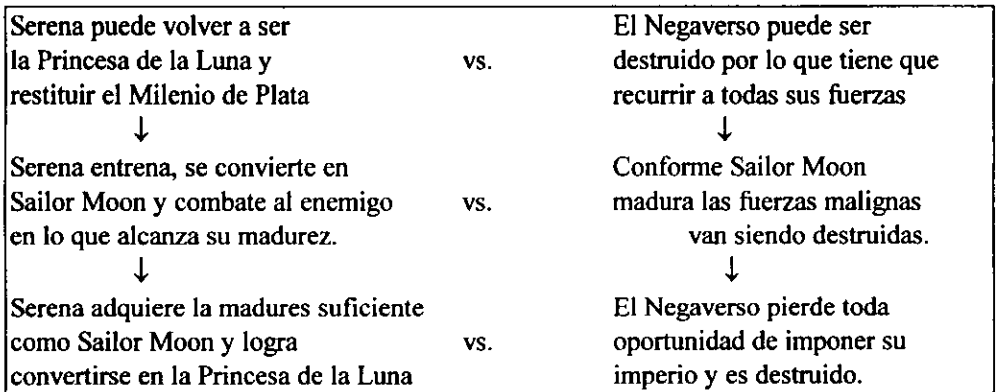
(Ibidem)

Asimismo, por *enclave* tenemos que la intervención de ciertos factores pueden determinar el proceso de degradación y superación que pueden tener los personajes dentro de la historia de Sailor Moon, de manera que:



(Ibídem)

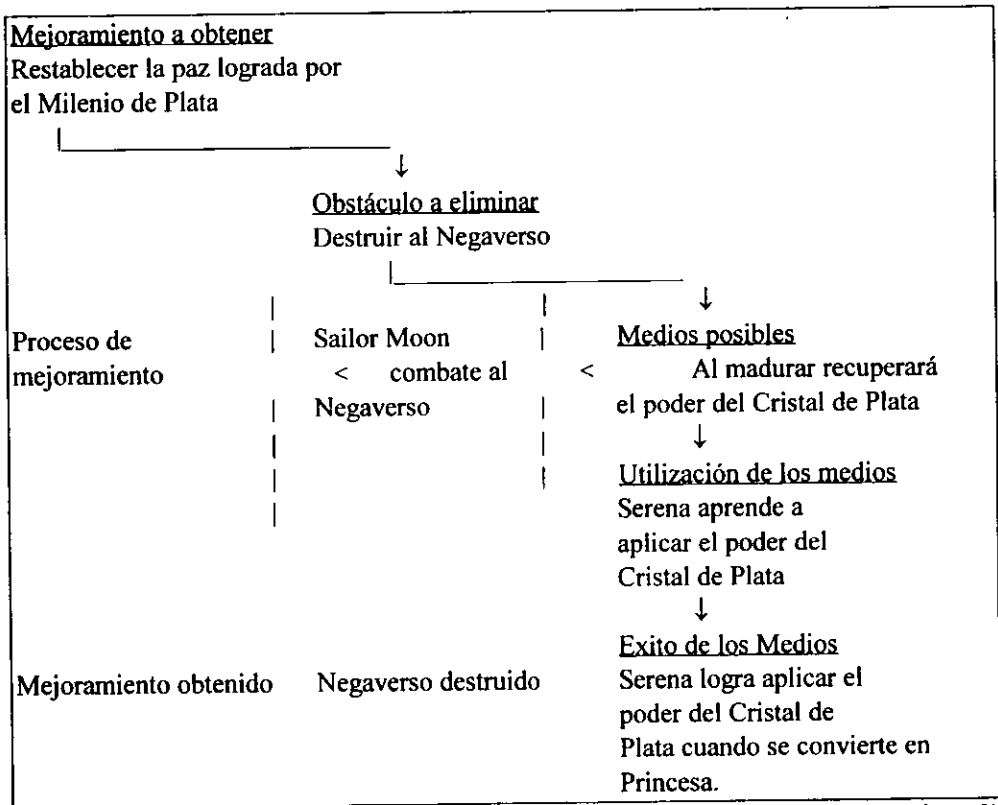
Finalmente, tenemos que por lógica, a toda acción corresponde una consecuencia, de manera que la superación y éxito de Serena como Sailor Moon y como sucesora del Milenio de Plata se sobreponen a los intereses opuestos de su contraparte, de manera que por *enlace* implicaría un proceso de degradación para el Negaverso:



(Ibídem)

Cabe aclarar que dentro de esta descripción de posibles narrativos el narrador, en este caso denominado Gran Imaginador, también juega un papel muy importante, ya que de lo que nos dé a conocer dependerá la conceptualización que tengamos de la historia, además que también dependerá de ello el que podamos realizar el análisis de la estructura de la historia

De esta manera, podemos definir que el estado inicial del personaje fue deficiente debido a un obstáculo que se oponía a la realización de un estado más satisfactorio. Sin embargo, en el proceso de superación se pueden apreciar los factores que intervienen como medios para la superación del obstáculo, por lo que el esquema final quedaría de la siguiente forma:



(Ver capítulo 2)

Hay que aclarar que en este proceso de mejoramiento el individuo no siempre se encuentra solo, ya que en ocasiones su superación está supeditada a la ayuda de una o más personas, así como a la intervención de algún adversario, por lo que el “proceso de mejoramiento se organiza entonces como conducta, lo que implica que se estructura en una trama de fines-medios que puede ser detallada al infinito”. (Bermond: 106)

De esta manera tenemos que Naoko Takeuchi aplica toda esta serie de recursos para esbozar de esta manera una historia completa en la que se conjuntan tanto elementos históricos como lógicos, para darle una secuencia y sentido a la trama de Sailor Moon.

Lo anterior nos puede llevar a afirmar que por lo mismo, la animación japonesa posee los elementos suficientes para considerarse una obra, si no literaria, si por lo menos digna de ser analizada por la rama de la narratología literaria, independientemente de que se trate de una serie de dibujos animados.

4.3. Componentes estructurales e interpretación del relato mítico en Sailor Moon.



Finalmente, en este apartado veremos cómo Naoko Takeuchi recurre a diversos elementos mitológicos de las culturas, griega, egipcia, romana y japonesa, y las entremezcla para tener como resultado el desarrollo de una nueva historia épica contemporánea.

Al igual que también muchas de las series animadas que han salido recientemente del mundo de la animación japonesa, Sailor Moon es una historia más en la que la autora recurre a una serie de elementos mitológicos para el enriquecimiento de la trama.

Como mencionáramos en el primer capítulo de esta tesis, una de las cualidades de la animación japonesa es precisamente la explotación de los recursos mitológicos de diferentes partes del mundo, y quizás deba a ello el grado de aceptación que ha tenido a lo largo y ancho de los cinco continentes. En efecto, de la misma forma que

hicieran los ancestros de las diferentes culturas del mundo, la animación japonesa retoma pues ciertos elementos que le dan identidad a una serie de temores y aspiraciones contenidas en la identidad mitológica de cada sociedad.

De alguna manera, el súper héroe va acompañado de fuerzas superiores a las de cualquier ser humano. En el caso del cómic americano, el héroe por lo general es resultado de experimentos genéticos o científicos que terminan por crear a estos nuevos seres. Sin embargo, en la animación japonesa ésta no es la única vía que existe para la aparición de seres extraordinarios, también están las fuerzas extraordinarias que van más allá del entendimiento humano y que le dieron forma al pensamiento mágico del hombre primitivo y que de alguna manera siguen vigentes hasta nuestros tiempos.

Es por ello, y por tratarse de un análisis de estructura narrativa que recurriremos a la propuesta de Greimas para determinar los tres elementos de que se compone el contenido mitológico en *Sailor Moon*, es decir 1) **el armazón**; 2) **el código** y 3) **el mensaje**, según la teoría de Levi-Strauss.

A partir de estos tres puntos, trataremos de definir cómo interpretar, en los marcos de una teoría semántica, estos tres componentes del mito y qué lugar atribuir a cada uno de ellos en la interpretación del relato mítico.

Así pues, tenemos que en *Sailor Moon* existe un **armazón**, un elemento invariable en el que se define el status estructural del mito, en tanto narración. Recordemos que dicho status puede ser doble, en tanto que se puede interpretar desde el punto de vista estructural, el cual es común a todos los mitos-relatos; y que a su vez, puede ser considerado como unidad narrativa trans-enunciado, y cuya estructura se manifiesta precisamente a través de la narración. (ver capítulo 2)

¿Qué quiere decir esto? Bueno, que en *Sailor Moon* existe tanto la estructura contextual del héroe o dios mitológico, antecedido por el contexto común que tenemos de diversas mitologías que hablan sobre la divinidad de la luna y los dioses del Olimpo, representados por los planetas del sistema solar. Asimismo tenemos una historia en donde se proyectan todas estas divinidades y sus virtudes, manifiestas en cada uno de los personajes y que en sí narran una historia en la que son intérpretes.

Para el autor, la unidad discursiva del relato mítico debe ser considerada como una sucesión de enunciados cuyas funciones-predicados simulan lingüísticamente un conjunto de comportamientos con una finalidad. Y es por su mismo carácter de

sucesión que el relato posee una dimensión temporal: “los comportamientos que expone mantienen entre sí relaciones de anterioridad y posterioridad”. (Greimas: 40)

Takeuchi plantea que Sailor Moon es pues el resultado de una tragedia ocurrida en tiempos mitológicos, en una era denominada Milenio de Plata, donde vivía la reencarnación de la diosa Selene con el nombre de Serenity, y cuya sucesora es pues la misma Serena, quien es intérprete de la afamada leyenda de Selene y Endimión retomada incluso por varios autores como John Keats. (Reyes, 1980: 377-378) De esta forma, la autora de Sailor Moon plantea un todo significativo dentro de una estructura semántica simple en el que el contenido mitológico queda subordinado a un nivel secundario, sin que por ello deje de existir.



La base mitológica de Sailor Moon son las deidades griegas

Es en una subclase de relatos (como los mitos, cuentos y piezas de teatro, entre otros) en los que se puede considerar la existencia de esta propiedad estructural de esta subclase de relatos dramatizados y en ella existen la dimensión temporal de un *antes* y un *después*.

“A este *antes vs. después* discursivo corresponde lo que se llama una “inversión de tiempo” que , a nivel de la estructura implícita, no es mas que una inversión de los signos del contenido. Existen, pues, una correlación entre los dos planos”.

<u>antes</u>	~	<u>contenido invertido</u>
después		contenido afirmado

(Cf. Greimas: 41)

Esto lo podríamos interpretar de la siguiente forma:

Antes: Existían deidades como Selene, familiar del reino del Olimpo

Después: Como sucesoras de la dinastía lunar de Selene existieron Serenity y Serena en el Milenio de Plata.

Contenido Invertido: Ahora ya no existen las deidades de Selene ni la corte olímpica.

Contenido afirmado: Aparece Sailor Moon como nueva sucesora de ambas dinastías.

De esta manera, tenemos que Naoko Takeuchi recurre al inventario existente de la mitología griega de la luna e invierte nuevos elementos en una historia diferente, la cual no es del todo ajena a la historia original ya que se basa en los mismos principios aunque con otra propiedad que consiste en implicar una secuencia inicial y una final situadas en planos de “realidad” mítica diferentes del cuerpo del relato mismo. (Greimas: *Ibidem*)

Ahora bien, **el mensaje** es la significación particular del mito-ocurrencia el cual también se sitúa en dos isotopías²⁰ que dan lugar a dos lecturas diferentes, una a nivel discursivo y otra a nivel estructural. (Greimas: 42)

La primera isotopía o forma narrativa está determinada por una estructura antropocéntrica que hace que el relato sea concebido como una sucesión de acontecimientos cuyos actores son seres animados actuantes y actuados. Así pues en Sailor Moon podemos ver a personas que al igual que nosotros tienen una vida en la que conviven con amigos, aspiran a ser mejores, casarse, tener novio o convertirse en estrellas del cine o la música; van a la escuela y tienen a padres o familiares que se preocupen por ellos.

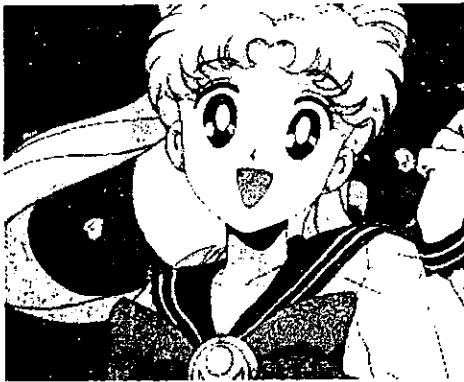
²⁰ Isotopía es un conjunto redundante de categorías semánticas que hacen posible la lectura uniforme del relato, tal como resulta de las lecturas parciales de los enunciados después de la resolución de su ambigüedades, siendo guiada esta resolución misma por la investigación de la lectura única.

En este nivel se da una primera categorización de lo *individual* vs. lo *colectivo* que permite distinguir a un héroe asocial, el cual, al desligarse de la comunidad, aparece como un agente gracias al cual se produce la inversión de la situación. Dicho elemento se presenta como mediador personalizado entre la situación-antes y la situación-después.

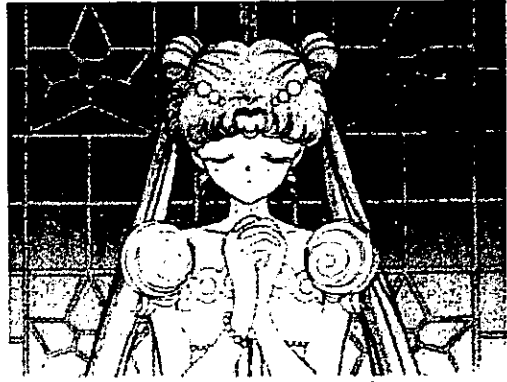
En efecto, en la trama de Sailor Moon, Serena, quien en un principio es una niña desordenada, floja y sin las más mínimas características de una heroína o diosa, tiene que asumir su papel como Sailor Moon. Pero eso no es todo, ya que antes que Sailor Moon también es princesa, por lo que tiene que aceptar ser la sucesora de la dinastía del Milenio de Plata. Con ello tenemos pues que:

Situación-antes: Serena es una niña común, la cual sólo tiene que preocuparse por tener buenas calificaciones y madurar como adulto.

Situación-después: En realidad, Serena no es una chica normal, es una Sailor Scout que además de ser defensora del bien, es la sucesora de una dinastía mitológica y como tal, tiene que continuar con el papel encomendado como tal.



Situación-Antes



Situación-Después

En tanto, la segunda isotopía se sitúa a nivel de la escritura del contenido, postulada sobre el plano discursivo en el que a las secuencias narrativas corresponden contenidos cuyas relaciones recíprocas son teóricamente conocidas. El problema en este plano es tratar de establecer la equivalencia entre los lexemas y los enunciados constitutivos de las secuencias narrativas y las articulaciones estructurales de los contenidos que les corresponden. Ante este problema Greimas establece que “una

tal transposición supone un análisis en semas (=rasgos pertinentes de la significación) que es lo único que puede permitir la puesta entre paréntesis de las propiedades antropomórficas de los lexemas-actores y de los lexemas-acontecimientos". (Ibidem)

En cuanto a los desempeños del héroe, que ocupan el lugar central de la narración, el autor señala que no puede sino corresponder a la operaciones lingüísticas de transformación que explican las inversiones de los contenidos.

De esta manera tenemos que la primera isotopía se enfoca a la manifestación discursiva de la narración mitológica, mientras que la segunda no es más que la formulación teórica de la misma.

Finalmente, en la teoría de "el código" Lévi-Strauss establece que para poder determinar el código en el que se desarrollan las historias míticas a través de las teorías semánticas, es necesario buscar la definición de las *unidades narrativas*, en las cuales 1) se puede tratar de elucidar la lectura de un mito-ocurrencia comparándolo con otros mitos o, de manera general, los cortes sintagmáticos del relato con otros cortes sintagmáticos; y 2) se puede correlacionar un determinado elemento narrativo con otros elementos comparables. (Greimas: 43)

Es así que podemos definir a primera vista que en Sailor Moon existen elementos míticos característicos en diversas culturas como la griega, la romana, la egipcia e incluso la japonesa. Asimismo, podemos correlacionar la trama romántica de la leyenda de Selene y Endimión al manifestarse en una nueva versión entre Serena y Darien.

Posteriormente, se busca definir las *delimitaciones y reconversiones* de dichas unidades narrativas, con el fin de explotarlas a nivel de los procedimientos de descripción. De esta manera, el comparar dos secuencias, una de las cuales es la secuencia a interpretar y la otra, la secuencia transformada, puede tener dos fines diferentes.

En primera instancia tenemos que, si la secuencia a interpretar parece situarse sobre la isotopía presunta del conjunto del relato, la comparación permitirá determinar, dentro de la secuencia dada, los límites de los sintagmas narrativos que contiene. Y en segunda, si la secuencia a interpretar parece invertida en relación con la isotopía presupuesta, la comparación al confirmar la hipótesis permitirá proceder a la

reconversión del sintagma narrativo reconocido y al establecimiento de una isotopía general.

Así pues, en Sailor Moon tenemos dos cuadros míticos de los cuales el primero establecería los conceptos originales de la mitología, y el segundo nos mostraría cómo se han aplicado estos conceptos a una nueva historia:

<i>Base mitológica de Sailor Moon</i>	
Selene	Diosa Griega de la Luna
Endimión	Príncipe de Elis de quien se enamora Selene en la Mitología
Luna	Nombre del satélite que dio origen a muchas leyendas
Artemis	Diosa griega de la caza, relacionada también con la luna
Diana	Nombre romano de Artemis o Artemisa, hermana de Apolo
Venus	Diosa romana del amor y la belleza
Júpiter	Dios romano de los truenos, padre de todos los dioses
Marte	Dios romano de la guerra y el fuego
Mercurio	Nombre romano de Hermes, dios mensajero de los dioses
Némesis	Diosa griega hija de la noche. Personificación de la venganza
Media luna	Símbolo que representa fertilidad y crecimiento en varias culturas
Eclipse	Fenómeno interpretado por varias culturas como destrucción
Conejo de la luna	Creencia de diversas culturas como la mexicana y la japonesa.
Gato	Emisario de la sabiduría y divinidad en la mitología egipcia

<i>Aplicación de la base mitológica en Sailor Moon</i>	
Selene	El nombre es derivado en Serenity y Serena en Sailor Moon
Endimión	Nombre original de Darien en la serie
Luna	Gato negro que acompaña a Sailor Moon
Artemis	Gato blanco que acompaña a Sailor Venus
Diana	Nombre de la hija de Luna y Artemis
Venus	Planeta y diosa protectora de Sailor Venus
Júpiter	Planeta y dios protector de Sailor Jupiter
Marte	Planeta y dios protector de Sailor Mars
Mercurio	Planeta y dios protector de Sailor Mercury
Némesis	Reino de donde provienen todos los enemigos de Sailor Moon
Media luna	Símbolo que representa a Sailor Moon
Eclipse	Representación de los enemigos de Sailor Moon
Conejo de la luna	Nombre original de Serena en japonés (Tsukino Usagi)
Gato	Personaje que acompaña a Serena como su conciencia

(Enciclopedia Salvat, 1982)

De esta forma tenemos primero que:

- Serenity es un nombre derivado de Selene, diosa griega de la luna.
- Luna y Artemis son nombres sinónimos aplicados a la divinidad lunar en diferentes en diversas culturas del Mediterráneo
- Endymion es el nombre mismo del Rey de Elis, Endimión, identificado como el intérprete del romance eterno entre la diosa de la luna y un mortal.
- El gato es considerado como una guía y guardián de la sabiduría en la mitología egipcia.
- Mercurio, Venus, Marte y Júpiter son los nombres de dioses que conformaban la corte olímpica en la mitología griega.
- El enemigo pertenece al reino denominado Negaverso o “Negaverse”, terminología para denominar a la antimateria universal.
- En la serie Sailor Moon R, tenemos también el uso del nombre de Némesis, diosa griega, hija de la Noche. Personificación de la venganza divina que castiga todo exceso.

Asimismo tenemos que al reconvertir dichos sintagmas a la historia narrada:

- Luna, Artemis y Diana son los nombre de los gatos mascota de Sailor Moon, los cuales en realidad son los consejeros reales de la corte del Milenio de Plata. Contexto retomado de la mitología egipcia en donde se respetaba a los gatos como custodios y guías de la sabiduría.
- Cada Sailor Scout tiene asignado el nombre de su planeta guardián, por lo que poseen poderes similares a las deidades que representan como en Sailor Jupiter, el trueno; Sailor Mars, el fuego; Sailor Venus, la belleza y Sailor Mercury, la diplomacia y la astucia.
- La leyenda de Selene y Endimión plantea que Selene durmió para siempre a su amado para mantenerlo joven para siempre, mientras que Darien al desposar a Serena adquiere el poder de la eterna juventud, por lo que logra vivir más de mil años al igual se Serena.
- El nombre en japonés de Serena es Usagi Tsukino, que traducido al español significa “conejo de la luna” y su concepto se basa en una leyenda existente en Japón el cual señala que en la luna existe un conejo que trabaja para hacer arroz. (Ver capítulo 3)
- Tanto los reinos de Némesis como el Negaverso están representados por lunas eclipsadas o menguantes, así como por la oscuridad, símbolo universal del mal.

(Graves, 1957)

De esta manera tenemos en primera un *contexto* en el que existen propiedades gramaticales que hacen que los lexemas sean, por ejemplo, o bien actantes o bien predicados; y propiedades narrativas que derivan de la definición funcional del rol que sumen tanto dentro del sintagma narrativo como en el relato considerado en su conjunto. “Así los actantes pueden ser Sujetos-héroes u Objetos-valores, Fuentes o Destinatarios, Oponentes-traidores o Ayudantes-fuerzas benéficas. La estructura actancial de modelo narrativo forma parte del armazón y los juegos de distribuciones de cúmulos y disyunciones de los roles forman parte del oficio del descriptor con anterioridad a la utilización del código”. (Greimas: 45)

Estos contenidos incorporados son al mismo tiempo, contenidos constituidos, ya que así como un novelista constituye poco a poco, al proseguir su relato, a sus personajes a partir de un nombre propio arbitrariamente elegido, así la fabulación mítica ininterrumpida ha constituido los actores de la mitología provista de contenidos conceptuales.

Una vez dados estos elementos, junto con los de la estructura narrativa visual y el manejo de la historia en *Sailor Moon* podemos finalmente darnos una idea de cómo se estructura una serie de animación japonesa como *Sailor Moon*, por lo que ahora sólo nos resta emitir las conclusiones del presente estudio, el cual bien podría ser retomado en alguno de sus aspectos para ampliar estudios posteriores. #

Conclusiones



Como habremos podido apreciar a lo largo de esta investigación, la Animación Japonesa, ya sea en su modalidad de *Anime* o *Manga*, cuenta con una estructura compleja que incluye imagen y sonido, así como un contexto en donde se pueden apreciar valores como amor, sacrificio, superación y esperanza, además de elementos mitológicos de diversas culturas antiguas del mundo, que la lleva a ser uno de los géneros más completos, equiparable con el cinematográfico o el de literatura.

En efecto, independientemente de tratarse sólo de la publicación de historietas o de la proyección de una serie animada, el *Manga* o el *Anime* cuentan con una riqueza tanto en contenido como en géneros que los lleva a ser actualmente uno de los recursos más explotados en el mundo en cuanto a diversión y esparcimiento se refiere.

Es además, por su estructura, un medio que bien pudiera ser utilizado para la difusión de ideales y valores, al ser uno de los recursos con mayor demanda en el mundo de la afición por el cómic, al grado tal de generar campañas de protesta y demanda por la publicación de nuevos capítulos o incluso prohibición de los mismos por las empresas monopólicas de la caricatura —como en el caso del referido

fenómeno Sailor Moon vs. Walt Disney del que dimos referencia en el capítulo 3— las cuales ven amenazada su industria ante la creciente demanda por la Animación Japonesa, lo que deja de lado las millonarias producciones que comienzan a dejar mucho que desear como el caso de “El Jorobado de Notre Dame” o “Pocahontas”, sólo por mencionar algunos.

En el caso particular de Sailor Moon, cabe destacar que por su contenido tanto mitológico como por el desarrollo de la trama, bien podría tratarse de una novela romántica en la que incluso, como los propios empresarios de Toei anunciaran en 1996,²¹ se explotan recursos como el amor a la familia, la amistad, la superación personal, y el respeto a la ecología.

Esto se puede apreciar muy bien gracias al análisis que hacemos en el Capítulo 4, el cual se elaboró a partir de los esquemas expuestos en el Capítulo 2 y que fueron aplicados a la serie tanto en sus diálogos, como en las imágenes. También pudimos hacer el desglose del contexto mitológico de los personajes, gracias a que en la misma historia, cada uno de estos se presenta y explica a lo largo de la trama sus orígenes y el objetivo de su actuación en la serie. Desde luego, contamos además con el apoyo de las publicaciones que hizo la misma autora de Sailor Moon a través del *manga* y de los libros denominados *Pretty Soldiers Official Fan Books*, para dar mayor contexto y explicar a fondo cualquier duda que pudiera haber quedado de la serie.

Lo anterior nos pueden llevar a afirmar que parte de la fuerza de la Animación Japonesa bien pudiera atribuirse a la forma en que los *mangakas*²² nipones nos proyectan o narran sus historias, las cuales no son del todo simples, ni tampoco excesivamente agresivas o con contenido sexual, ya que para cada uno de estos géneros le tiene dedicado un espacio determinado, de manera que nunca colocará escenas violentas o de sexo en historias para niños.

²¹ Recordemos que en enero de 1996, la empresa Toei Animation anunció en México el gran potencial de la serie de Sailor Moon, la cual aseguraron estaría específicamente dirigida al público infantil y en la que se difundirían valores como el amor a la familia, el respeto a la ecología, la disciplina y la superación personal. (Ver Capítulo 3)

²² Se le denomina *Mangaka* al autor de obra de Manga. En pocas palabras, es el autor de una obra de Animación Japonesa, el cual sería equiparable al guionista en el cine o el escritor en la literatura.

Asimismo, es necesario reiterar que antes que calificar a una caricatura japonesa de violenta o con tendencias sexuales, tenemos que ver primero a qué género pertenece, ya que de ello dependerá el contenido que se maneje en la historia. Además, también tendrá que tomarse en cuenta la trama de la historia, ya que su mismo contenido nos puede determinar el por qué un personaje puede comportarse de una determinada manera, cuando en realidad dicha actitud podría deberse a las circunstancias que anteceden al contexto del personaje.

Sailor Moon es pues el claro ejemplo de ello, ya que antes que ser una historia simple, es más bien toda una trama compleja en la que intervienen tanto factores **mitológicos**, que involucra deidades griegas, egipcias y japonesas; como **sociológicos**, que proyectan a un grupo de jóvenes que pertenecen a una sociedad contemporánea y que comparten los mismos sueños y ambiciones que pudiera tener una adolescente de 14 años; e **históricos**, al jugar con el tiempo y proyectarnos tres campos narrativos en donde podemos ver tres épocas en las que vive la dinastía del reino de la luna (El Milenio de Plata, Epoca Contemporánea y el Nuevo Milenio de Plata). No se trata sólo de una historia más de súper héroes y villanos, se trata también de las aventuras de una adolescente que se enfrenta al proceso de madurez por el que pasan todos los jóvenes de los 12 a los 18 años. No es tampoco la clásica historia del bueno que vence al malo, sino del continuo proceso de equilibrio entre el bien y el mal, donde el villano no es del todo malo, sino que sólo cumple con su papel y el bueno, antes que condenar, busca una solución en la que no necesariamente tenga que destruir al villano, sino reivindicarlo y reencausar su proceder.

Es además un espejo de la necesidad que tiene la sociedad de seguir creyendo en conceptos como la justicia, el valor, la inocencia y la entrega, los cuales comienzan a verse fuertemente afectados por las constantes crisis sociales, económicas y políticas de nuestros tiempos.

Es por esta serie de elementos que la Animación Japonesa, antes que ser satanizada o mal calificada, tiene que ser comprendida, ya que en la medida que siga siendo tomada tan a la ligera, como si se tratase de una caricatura más, bien podrían seguirse presentando problemas como los acontecidos recientemente con **Dragon Ball** y **Ranma 1/2**, donde un público más chico recibe el mensaje de una historia que más bien fue diseñado para un público de mayor edad, lo cual deriva en un marcado rechazo por padres de familia que desconocen que también hay historias como "Mi amigo Totoro" o "La brujita Kiki", y terminan por censurar o cortar episodios, lo que le quita parte de la esencia de la historia. Y como vimos en el

capítulo cuatro, si en un momento dado quitamos un eslabón o un nudo a la historia, terminaremos por perderle el sentido.

En la medida que se desmitifique a la caricatura como un medio exclusivo para la difusión de cuentos para niños se podrá entender un poco más el por qué la Animación Japonesa ha alcanzado el desarrollo y difusión que actualmente tiene.

Ahora bien, como habíamos mencionado al principio de la investigación, la presente tesis sólo hace un esbozo de la estructura general de la Animación Japonesa, lo que nos permitió darnos cuenta de que no se trata de una historia tan simple como vendrían a ser los clásicos cuentos de *Superman*, *Batman*, los cuales en sí ya son complejos pero por todo el peso histórico que tienen, ya que en su trama no han cambiado mucho en los últimos 50 o 60 años.

No obstante, la siguiente pregunta que surgiría una vez que sacamos estas conclusiones es: ¿qué efectos o reacciones causó esta serie sobre el público mexicano? ¿Realmente habrán captado todos los mensajes que contiene la serie? ó ¿Cuál fue la interpretación que le dio el auditorio televidente de México?

Uno de los problemas a los que se enfrentó esta serie fue el constante cambio de programación que sufrió la cadena televisora de TV Azteca de 1996 a 1998 y que hasta la fecha ocasiona disgustos debido a que un programa X puede ser cambiado de hora y día de transmisión, de manera que quienes comienzan a disfrutar de una serie terminan por perder el rastro de la misma en cuestión de un mes, debido a que podría ser transmitida lo mismo a las 7:00 que a las 19:00 horas sin el menor aviso.

Sailor Moon inició sus transmisiones el 17 de febrero de 1996 todos los sábados de 9:00 a 9:30 horas por el canal 13 de la citada cadena televisora, y posteriormente comenzó a salir todos los días de 16:00 a 16:30 a partir de junio del mismo año, como podremos apreciar en las carteleras de los principales periódicos de la Ciudad de México (Ver copias anexas al final).

Sin embargo, a partir del mes de agosto de ese año, la televisora comenzó a cambiar el horario de transmisión de la misma incluso en cuestión de semanas, de manera que en ocasiones se le podía ver de 14:00 a 14:30 o de 17:30 a 18:00 horas, por lo que ni siquiera los periódicos pudieron coincidir con la programación que tenían en sus carteleras.

A diferencia de Estados Unidos y Canadá (Ver capítulo 3), en México no se presentó un movimiento que defendiera el derecho de los espectadores aficionados a esta serie, debido a que la afición a la Animación Japonesa apenas tendrá escasos cinco o seis años de haberse conformado como tal en nuestro país, tal y como lo demuestran los eventos de Comics que se llevan a cabo en nuestra ciudad, como **La Meczyf** o **La Conque**, las cuales apenas llevarán a cabo su sexta emisión en 1999. (Editorial Vid, Internet)

No obstante, se puede apreciar el gusto que generó esta serie entre los jóvenes de 12 a 25 años, quienes no conformes con haber grabado los programas de televisión, acuden a los tianguis y tiendas de Comics en busca de su *Sailor Scout* favorita, así como de los diferentes accesorios que se venden de *Sailor Moon*, entre los que se encuentran tarjetas, calcomanías, relojes, posters, calendarios e incluso los videos de las películas y discos con la música y las canciones de la serie

En concreto, el conjunto de elementos que acabamos de señalar nos puede llevar a hacer la siguiente afirmación: la serie animada de *Sailor Moon* generó un gusto entre el público mexicano debido a que de alguna manera se sintió identificado con los personajes así como con algunas escenas de la trama, debido a que proyecta las aventuras de una adolescente de 14 años la cual debe enfrentarse al proceso de madurez de la infancia a la edad adulta. En otras palabras, es un cuento con elementos retomados de la vida real.

Dicha afirmación no es sólo un comentario hecho al aire, toda vez que se puede comprobar la opinión que ha generado esta serie en revistas como *Ranma 1/2* de Toukan Manga, y *Dragon Ball* de editorial Vid, en donde se publican las cartas de los lectores de estas series, quienes en más de una ocasión han manifestado su admiración por los personajes de *Sailor Moon*, así como sus deseos de llegar a ser en algunas ocasiones como estos.

Debido a que cada uno de los personajes posee un perfil bien definido (Capítulo 3), en ocasiones el espectador llega a sentir afinidad e incluso se identifica con estos, de manera que los que son estudiosos se inclinan por Ami Mizuno, los temperamentales y estrictos optan por Rei Hino, los románticos por Lita Kino, y los soñadores por Mina Aino (Capítulo 3: 63-65).

Pero no sólo eso, también hay quienes se dejan llevar por la belleza del personaje, por lo que a pesar de ser una serie diseñada para el público femenino en especial, no

faltaron los jóvenes que soñaban con tener una novia como los que se presentaban en Sailor Moon.

De esta manera, tenemos que incluso hay quienes esperan con ansia el capítulo siguiente debido a que están interesados en saber qué va a pasar con su personaje favorito, e incluso están atentos a las diferentes publicaciones de revistas que hablen sobre la serie o de los diferentes productos que salen al mercado para adquirirlos, independientemente de que ello represente quedarse sin un lunch o privarse del gusto de comprarse diversas cosas con tal de adquirir algo que esté relacionado con su serie favorita.

De ahí el por qué también uno de los conflictos que ha generado la animación japonesa, se debe a que al recurrir al prototipo de jóvenes esbeltas, de ojos grandes y muy sensuales, se comercializa también con una imagen inexistente o difícil de encontrar en la vida real, por lo que muchos padres de familia consideran que se aleja a los jóvenes de la realidad al crearles este tipo de afición.

Esto nos llevaría a entablar otra serie de investigaciones entre las que podríamos analizar cómo se conforma la afición a la Animación Japonesa en México. Realmente se puede decir que el auditorio mexicano sea capaz de percibir el mensaje original de estas series animadas, o sólo se aboca a ser un público que consume lo que ve.

Como podemos ver, estos son otros puntos que bien pudieran ser estudiados en tesis subsecuentes a ésta, ya que el tema de Animación Japonesa también abarca lo que es el manejo comercial de las series y la generación de un público de consumo de las mismas.

Por lo pronto, el presente estudio pretende ser el preámbulo para que se dé inicio a esta serie de investigaciones, para lo cual siempre será necesario primero entender cómo se origina la Animación Japonesa.

En concreto, la Animación Japonesa recurre pues a toda una gama de elementos, no sólo del contexto sociocultural japonés, sino también de otras sociedades como la griega, romana, egipcia, e incluso inglesa y estadounidense, lo que la hace incluso más rica en contenido. Si a ello agregamos que las grandes producciones niponas pasan por todo un proceso de desarrollo comercialización industrial, en donde incluso se crean discos con las canciones y melodías de las diferentes series, así como artículos referentes a las caricaturas de mayor fama, nos daremos cuenta que

hablar de Animación Japonesa equivaldría a hablar de la historia de Holliwood, sólo que aplicado al campo de los dibujos animados y de las caricaturas.

Es por ello que el presente estudio nos lleva también a la necesidad de seguir investigando más a fondo temas como:

- ¿Cómo y por qué la animación japonesa recurre a otras mitologías para sus historias?
- ¿Cómo se maneja la anécdota en la animación japonesa?
- ¿Cuál es el grado de afición que crea la animación japonesa, ante el denominado “Anime de Culto”? (El fenómeno “Otaku”²³ en México)
- ¿Cómo se maneja el sexo en la animación japonesa? (Animación Hentai)
- ¿Cómo y cuales son los grados de violencia que se manejan en la animación japonesa?
- ¿Cómo se maneja en genero de terror y horror en el Anime y el Manga?
- Características y peculiaridades de la animación para niños.
- El gag japonés. ¿cómo se maneja la comedia en la caricatura japonesa?
- La importancia de la musicalización en el Anime y explotación de la música.
- El fenómeno de comercialización de la caricatura japonesa.
- Diferencias de contenido entre el Manga y el Anime
- El diseño particular de la animación japonesa y su diferencia con otros comics y series animadas (La razón de los ojos grandes, complejiones delgadas y fisicos caucásicos).

Estos, entre otros puntos más que surgirían a lo largo de estas investigaciones, bien pudieran ser aprovechados por aquellos que al igual que el autor de la presente investigación, comparten el gusto por el cómic, el dibujo animado y muy en especial el de origen japonés. #

²³ Otaku.- Terminología utilizada para definir al aficionado a la animación japonesa. (Ver Capítulo 1)

Llega a México la "Disney" de Oriente

TRAEN NUEVAS CARICATURAS JAPONESAS

Edoardo Palomo

«Llegó concretamente en la primavera de 1955, se dijo a lo largo de los años, el primer programa de televisión que se hizo en México, el cine de Hollywood tiene que hacer cine mexicano; no puedes ir a la a tratar de hacer películas gratis».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

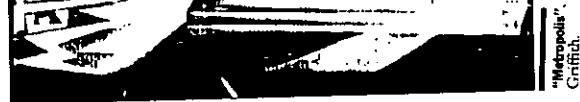
«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».



«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

Laura Flores quiere seguir girando con su «Rueda de la fortuna».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».



Foto. Lena Venegas Camba
hermanas y galacticas de TV-Azteca.

CIENT AÑOS DE CINE

David W. Griffith

Fue el creador del lenguaje cinematográfico o padre del cine

Por ARTURO ARREDONDO

Comunado con la celebración del centenario del cine, hablaremos hoy del creador del lenguaje cinematográfico: David W. Griffith, un hombre de talento, interesado por el teatro, quien llega al cine de manera casi accidental intentando ganar la vida y que lo consideraba una ocupación por el momento.

Griffith nació en Crosswood, Kentucky, el 17 de enero de 1875, y murió en Hollywood, California, el 23 de julio de 1948. Hijo de una familia humilde, la historia e ideología de su vida, desde su infancia, se caracterizó por su perseverancia y su capacidad para superar las adversidades y enfrentarse a ellas con espíritu y entereza.

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

«Yo soy un niño que me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación, me gusta mucho el cine de animación».

TV AZTECA

NATAL
Free

07:00 EL SHOW DE GAMBÁ
07:30 OSTILOS CARINOSITOS
08:00 CARITTELE
BABY FOLIES
KISSYFUR
DINK, EL PEQUEÑO DINOSAURIO
ALF EL EXTRATERRESTRE
BEETHOVEN (Nueva)
NINO PROBLEMA
NINTENDOMANIA
CABALLEROS DEL ZODIACO
SAILOR MOON (Nueva)

1:00	LUCHAS WWF
2:00	<p>PELICULA "Aquí está Juan Colorado" Con Luis Aguilar y Raúl de Anda</p>
3:45	<p>FUTBOL SOCCER "Tiburones Rojos" del VERACRUZ vs. "Ejecutivos" del PUEBLA</p>
6:00	LA OCA MEXICANA
6:30	EL GRAN JUEGO DE LA OCA Desde España
9:00	ESPECIAL MUSICAL "MADONNA"
10:00	HECHOS, FIN DE SEMANA Con Raúl Sánchez Carrillo
11:00	<p>PELICULA "Tres mujeres en la hoguera" Con Maricruz Oliver y Pilar Pellicer</p>



EXIGE

Los Tiburones Rojos.
vienen dispuestos a comerse a los "Ejecutivos".

SABADO
FEBRERO 17 DE 1996

2:00 PELICULA
"El centinela de los malditos"
Con Christopher Walken y Beverly Dangelo

DISAPARECIDOS

Conclusiones
Ciclo Shakespeare a la

ENRIQUE
20:15 HRS.
TANTO
PARA
NADA
22:45 HRS.

Amor de
con Laura Morante, Bruno
y Claudine Auger
22:15 hrs.

Canal	17:00	17:30
NO	Strangely & Mysteriously	El mundo de los sueños
10:41	E	E
13:43	E	E
13:46	E	E
14:48	E	E
16:52	E	E
17:00	E	E
17:30	E	E
18:00	E	E
18:30	E	E
19:00	E	E
19:30	E	E
20:00	E	E
20:30	E	E
21:00	E	E
21:30	E	E
22:00	E	E
22:30	E	E
23:00	E	E
23:30	E	E
24:00	E	E

Glosario

Como una forma de apoyo extra, el presente estudio cuenta con un glosario en el que se compiló todos los conceptos y terminologías más comunes utilizados para quienes son aficionados a la animación japonesa, ya que por tratarse de origen nipón, muchos de sus conceptos han sido el resultado de la hibridación del inglés y el japonés, mientras que otros son completamente originarios del idioma japonés.

Independientemente de sus orígenes, en muchos países se han respetado dichos conceptos y adoptado como una forma original de definir y diferenciar a la Animación Japonesa del resto de los comics y dibujos animados.

Anime.- Animación Japonesa. Se le denomina anime a toda serie de dibujos animados de origen japonés, producidos especialmente para transmitirse en televisión o cine. El término de "anime" surgió después de mutar desde sus orígenes cuando era denominado Japanese Animation, luego paso a Japanimation y finalmente quedó como anime.

Cómic.- Se denomina cómic a toda publicación de caricaturas hechas por americanos, (para ser más precisos de Estados Unidos) en forma de revista de 20 a 35 páginas por número. A diferencia del Manga (vease Manga) el cómic es editado con color.

Doujinshi.- Literalmente "publicación de la gente", donde se refiere a grupos de personas interesados en el mismo campo. La palabra "doujinshi" se empezó a usar entre grupos de literatura que escribían en el estilo de algún autor en particular o clásico y no es específica al mundo del manga y el anime. Un grupo de artistas o escritores doujinshi se refieren como un "circulo". En el mundo del manga, "doujinshi" se refiere a cualquier publicación aficionada basadas en temas existentes de manga y anime.

Ecchi.- Pronunciación de "H" forma coloquial para referirse temas hentai.

Fanzine.- Publicación realizada por algún club de aficionados al genero

Hentai.- Pervertido, refiere a continua exposición sexual, o material erótico así como a los erotófilos.

Historieta.- Es el nombre con el que identificamos a los comics en México. Aunque la historieta puede ser publicada y hecha por cualquier persona sin importar de qué país sea, el Manga sólo puede ser elaborado por japoneses, ya que de lo contrario no se le puede denominar de otra forma que historieta o en su defecto, doujinshi.

Image album.- Un Compact Disc con música alusiva a algún manga (o novela, videojuego, etc) Cientos de image albums son lanzados cada año. Aquellos que se basan en títulos de manga se les conoce como "manga CDs" o "drama CDs". En México la mayoría de estos CDs se pueden conseguir en ferias del cómic o en tiendas especializadas.

Isotopía.- Conjunto redundante de categorías semánticas que hacen posible la lectura uniforme del relato, tal como resulta de las lecturas parciales de los enunciados después de la resolución de su ambigüedades, siendo guiada esta resolución misma por la investigación de la lectura única.

Kaiju eiga.- Películas de terror, tradicionalmente las películas de monstruos gigantes como Godzilla.

Kara-settei.- "Character design", Diseño de personaje, la construcción de personalidades para manga, anime, películas, juegos y cualquier cosa. Esto involucra diseño de modas, y tratos físicos y psicológicos.

Ketsuekigata.- Tipo de Sangre. En la cultura pop japonesa, se dice que el tipo de sangre esta relacionada con la personalidad. Esta creencia se volvió popular a principios de los años 80's. En las fichas biográficas de artistas de manga y de personajes de historietas a menudo se incluye su tipo de sangre junto con otras estadísticas como la edad, lugar de nacimiento y si se trata de muchachas, sus medidas anatómicas.

Burdamente esta es la guía de tipos de sangre:

A nervioso, introvertido, honesto, leal
 B aventurero, optimista, arrojado
 AB orgulloso, diplomático, discriminador
 O inseguro, emocional, adicto al trabajo

Kodomo-manga.- Manga para niños de 6 a 11 años, con historias simples y sin muchas pretensiones. Siendo populares las historias con robots y fantasía, a veces conteniendo excesivas dosis de violencia (para los estándares occidentales). Los mangas mas exitosos son hechos en animación y comercializados, algunos títulos exitosos como DORAEMON retienen a sus lectores aun hasta en la edad adulta.

Lolicom/rorikon.- Contracción de la palabra "Lolita complex". Un Lolita complex (nombre recibido del personaje en una novela de Nabokov) es el insano deseo por las niñas jóvenes, la palabra japonesa es mas de caló que una descripción clínica pero significan lo mismo. El sub genero de manga H que muestra muchachas jóvenes es conocido como "loli-manga". En el mundo del manga H las palabras "Lolita" y "bishoujo" se usan intercambiamente.

Mah-jong.- Todo un subgénero en el manga que se centra en el juego chino de fichas de mah-jong, que se volvió popular en Japón hace un siglo. Mangas de Mah-jong aparecieron a finales de los 70's, y su crecimiento fue impulsado principalmente por el trabajo del artista Kitano Eimei. Los lectores de manga mah-jong son en su mayoría grupos de 18 a 25 años y el mercado mantiene a la fecha cuatro revistas. Una de las mas populares es Naki no Ryuu (por Nojou Jun'ichi serializado en Bessatsu Kindai Mahjong 1986-91, 9 volumes/¥530).

Manga.- Manga es toda historieta dibujada por japoneses. No es propio etiquetar como manga a cualquier trabajo realizado por personas no-japonesas, y sin pretender entrar en polémicas. Es meritoria la actitud de algunos auténticos talentosos dibujantes que emulan el estilo pero no lo etiquetan, con toda la humildad de simplemente presentar su trabajo y dejarlo al criterio del publico lector. Por ello, el uso de la palabra manga en la portada de revistas se entiende como la presentación de obras originales hechas por "Mangakas" (dibujantes japoneses). Tal es el caso de Editorial Norma de España o Dark Horse de E.U. por mencionar las más importantes. En México esta volviéndose una práctica mercantil el etiquetar manga a trabajos hechos localmente por mexicanos, como si fuera denigrante el hacer historieta por estos rincones

Manga no kami-sama.- Dios de Manga, pocos dibujantes en Japón se les distingue con este termino, uno de ellos Osamu Tezuka.

Mangaka/manga-ka.- Cualquiera que crea manga, un artista de manga. Manga-kas son típicamente responsables de trazo, dibujo a lápiz, diseño de personajes y de guiar a sus asistentes en "dirección artística", detalles del entintado, el uso de pantallas, onomatopeyas y otros detalles. Adicionalmente, la gran mayoría de manga-kas escriben sus propios guiones y diálogos (aquellos que solo escriben historias para manga se llaman gensaku-sha".) El profesionalismo de un manga-ka es medido en función del número de mangas que tiene publicados simultáneamente. En Japón. Muchos manga-kas tienen un estatus de celebridades equiparables a novelistas o directores de cine occidentales. Son a menudo nombres domésticos, y pueden obtener salarios impresionantes, especialmente si sus trabajos son animados (hechos animación), o comercializados. (por ejemplo Sailor Moon de Takeuchi Naoko, la cual duplico las ventas de la revista Nakayoshi a solo unos meses de su debut.

Meca (mecha).- Contracción de la palabra mecánico(s) casi todo lo que sea mecánico, armas vehículos, robots (especialmente robots gigantes), descartando otros objetos comunes como licuadoras o ventiladores. Se usa el termino en por vez primera en películas de Godzilla. El diseño de meca a alcanzado niveles de arte superior, pero ha sido menos importante para el éxito de manga. Los manga-kas contemporáneos mas notables por sus diseños de meca incluyen a Nagai Gou, Nagano Mamoru y Masamune Shirow.

Narratología.- Corriente desarrollada a partir de los trabajos de los formalistas rusos para el análisis de las obras literarias, con el fin de entender la estructura narrativa de una historia proyectada ya sea de forma escrita o audiovisual, sin limitarnos sólo al campo semántico o literario

Novela Gráfica.- Término creado por Will Eisner; historieta conteniendo arte de mucha calidad así como el guión.

Oav, ova.- Original Video Animation, miniseries de pocos episodios que se consiguen únicamente en tiendas de videos. La cualidad de este tipo de video es que cuenta con una calidad superior de dibujo y sonido, en comparación con la serie para televisión.

Otaku.- En Japón, un estigma social, referido a personas obsesivas con su afición, mientras que en cualquier parte del mundo, es un orgullo definirse como un aficionado a la animación e historieta japonesa, aunque el termino también puede derivarse para definir a los otakus de computadoras, otakus de modelismo, otakus de deportes

Seiyuu.- Actor o actriz de voz. En muchas ocasiones son también llamados Idols Talk e interpretan incluso canciones de las diferentes series de Anime. Entre las personalidades más reconocidas de Japón se encuentran Megumi Hayashibara e Ikkuko Inoue. #

(Fuente original: Revista Domo en Internet)

Bibliografía

BERISTAIN, Helena, *Análisis Estructural del Relato Literario*. Limusa Noriega Editores, México, 1997.

TODOROV, Tzvetan, “Las categorías del relato literario”, en *Análisis Estructural del Relato*. Ediciones Coyoacán S.A. de C.V., Segunda edición, México, 1997.

BERMOND, Claude, “La lógica de los posibles narrativos”, en *Análisis Estructural del Relato*. Ediciones Coyoacán S.A. de C.V., Segunda edición, México, 1997.

GREIMAS, A. J. “Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico”, en *Análisis Estructural del Relato*. Ediciones Coyoacán S.A. de C.V., Segunda edición, México, 1997.

METZ, Cristian, “La gran sintagmática del film narrativo”, en *Análisis Estructural del Relato*. Ediciones Coyoacán S.A. de C.V., Segunda edición, México, 1997.

JOST, François y GAUDREAU, André, *El Relato Cinematográfico*. Editorial Paidós, España, 1995.

ROMERO, Lourdes, “Anacronías: el orden temporal en el relato periodístico”, en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* # 169. División de Estudios de Posgrado, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, julio-septiembre de 1997.

GRAVES, Robert, *The Greek Myths I y II*. Penguin Books, Great Britain, 1957.

BERMÚDEZ, Trajano, *Mangavisión. Guía del Tebeo Japonés*. Ediciones Glénat, España, 1995.

SCHODT, Frederik L., *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Kodansha International, Tokyo-New York-San Francisco, 1983.

DAVIES, Nigel, *Una introducción al Anime, dibujo animado japonés*. Helen McCarthy, Barcelona, 1994.

Pretty Soldiers Official Fan Books. Tomos del 1 al 5, Editorial Nakayosi Media Books, Tokyo, 1997.

Enciclopedia Salvat Diccionario. Salvat Editores de México S.A. 1983.

Revistas

Domo. La generación de aficionados a la animación e historieta japonesa. Número 28, Año 3, Publicación Independiente, México, Febrero de 1997.

Manga Zone. Número 7, Segunda época, Berserker S.L. Ediciones, España, Diciembre de 1997.

Neko. Edición especial de Sailor Moon, Ediciones Camaleón, España, 1998.

Animanga. Número 12, Año 2, Editorial Dos Cuervos, México, 1996.

Animanga. Número 4, Año 3, Editorial Dos Cuervos, México, 1997.

Muy Interesante. Número 2, Año 11, Editorial Palsa, S.A. de C.V., México, 1993

Internet

SOS. Save Our Sailors.

En: <http://looney.physics.sunysb.edu/~daffy/sos/>

The Manga of Takeuchi Naoko.

En: <http://www.nwlink.com/~kurozuki/manga.htm>

Domo en Internet. En: <http://www.geociteis.com/Tokyo/7183>

World of Anime and Manga. En: <http://www.ex.org>

Toei Animation. En: <http://www.toei-anim.co.jp/>