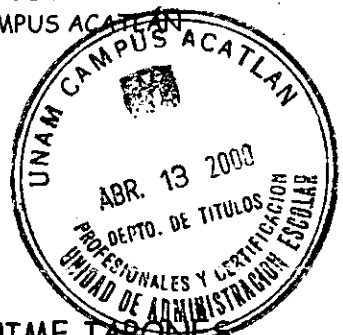




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ACATLÁN



EL ANIME JAPONÉS,
UN RELATO SHOUJO (PARA NIÑAS)

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PERIODISMO Y
COMUNICACIÓN COLECTIVA

PRESENTA:

MAYELA FERNÁNDEZ FLORES

ASESOR DE TESIS: LIC. DIEGO JUÁREZ CHÁVEZ.

ABRIL DE 2000.





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS

*Desear es tener
Tener es sentir
Sentir es sufrir
Sufrir es crecer
Crecer es saber
Saber es poder
Poder es querer
Querer es desear
Invisible, La Ley.*

FAMILIA.

Antes que nada, quiero darle gracias a **Dios** por darme la vida y la capacidad de sentir, amar, pensar y soñar. Gracias por cuidarme y protegerme siempre.

A mi **Madre**, **Mayela Flores**, por ser más que eso, por ser mi amiga, mi cómplice, mi hermana mayor. Por tu amor, comprensión y respeto. Gracias, recuerda que yo también te quiero mucho.

A mi **Abue**, **Guadalupe Quiñones**, por ser padre y madre a la vez, y por dejarme ser libre y decidir. Gracias por existir.

A mi tío **Pepe**, por ser un "padre" para mí, por respetar mis decisiones, y por su apoyo incondicional. Gracias, te quiero, te respeto y te admiro.

A mi tía **Marisa** por su interés, a **Masha** por sus porras, y a ambas por su apoyo desinteresado. Gracias.

A mi "compadre", **Leonardo Palafox**, por su ayuda, comprensión, tolerancia, y por los fines de semana que se quedó sin recámara ni televisión. Gracias por apoyarme.

A **Pichi (Priscila)** y la **Moshi (Fabiola)**, mis hermanas queridas y adoradas, por su ayuda –sigo esperando mis dibujos Fabián-, cariño, pleitos y secretos compartidos, por ser mis técnicos, conejillos de indias, dibujantes, y sobretodo **MIS AMIGAS**. Gracias, las amo.

A mi tía **Carmen**, por su interés y las noches que no la dejé dormir, ni la dejé ver sus programas favoritos, por soportar mis "caricaturas para niños". Gracias.

A mi tía **Toña** y mi tía **Soco**, por su interés y solidaridad. Gracias.

A mis tíos: **Pipo**, **Lupe**, **Gerardo** y **Chole**, que aunque no lo saben, son parte importante de mi historia personal; al igual que todos mis primos. Gracias a la familia **Flores Quiñoñes** y anexas.

AMIGOS Y ESCUELA.

*Siento fuerzas que me impulsan hacia un camino exterior
Y no sé qué viene o va a pasar
Ahora crezco, vivo, siento
Muero al destruirlo todo
Porque así es,...
Y así nació.
Proyecto Ser, La Ley.*

A mis **WARRAS**, por estar conmigo y soportarme durante toda la carrera (en orden alfabético):

Carolina y su revolución cubana, gracias por llorar.

Irene y su silencio, gracias por aguantar.

Marcela y sus manías, gracias por explotar.

Marysol y sus niñerías, gracias por repelar.

Rosalba y su desmadre, gracias por disfrutar.

Selene y su despreocupación, gracias por olvidar.

A la familia **Juárez Díaz**, por soportarme, adoptarme y darme su apoyo y echarme porras. Mil gracias.

A "**Sandunga**", por su desbordante -y en ocasiones empalagosa- alegría, sus jalones de oreja y por decirme mis verdades en el momento preciso. Gracias yo también te quiero mucho "comadrita".

A mi "**profe**", **Diego Juárez**, por ser mi guía, mi gurú, mi padre académico, mil y un adjetivos que no podría enumerar. Por enseñarme el camino de la comunicación y el placer de la investigación. Por ayudarme a dar, más que recibir. Por ser un buen amigo, por las paradojas, laberintos, contradicciones y mitos que me provocaste, y los cuales construyo y derribo diariamente. Gracias, de todo corazón.

A **Mario Revilla**, por su carisma y sus "chistes", por Ítaca, y por mostrarme que el estudio también puede ser diversión y alegría. Gracias "**Marito**".

A **Enrique Arellano**, por enseñarme que la vida no se compone de dos extremos, ni existe la "media naranja", sino pequeños gajos, los cuales le dan sabor a nuestro vivir. Gracias **Bunny**.

A **Miguel Angel Maciel**, por soportarme y echarme la mano. Gracias "**Michi**".

Al "**profe**" **Cano** por mostrarme la visión del periodista, sobretudo la "mente ágil". Gracias "**Canito**".

A **Mario Montes** (q.e.p.d.), por sus sofistofánicas y su visión muy particular de la vida y el amor. Gracias.

A **Karina** -amiga de la **Moshi**-, si no es por ella, mi trabajo no hubiera podido concretarse nunca., una muy digna otaku, en el buen sentido de la palabra. Gracias **Karina-chan**.

*El ruido, ambiente y soledad de la ciudad nos aíslan de todos,
Por eso comencé a escarbar para encontrar los mil y un tesoros.
... un mundo que gira al revés
pretende que navegué en él
ahogando mis ideas.
Aquí, La Ley.*

A Bere, Angie, Marysol, Rodrigo, Martín, Abigail G., Verónica M., Manolito J.T., Lilián Camacho Morfin, Manuel Gutiérrez Oropeza, Virginia Medina y a la "banda", por ayudarme a conformar mi Universo simbólico.

A mis mayores concupiscencias, Alexander y Beto.

A los Artspotienses, por enseñarme a ser menos preocupona y más liberada, por ayudarme a sacar a flote mis emociones, sentimientos, a ser más "sucía": Julieta Hernández, Jesús Colín, Luis Alfonso Mendoza, Rodolfo Navarro, Alejandro González y Lourdes Adame.

Al "ajonjolí" -Ireri-, por su ayuda y buen humor; al "sayayin", alias "inútil" -Ricardo-, por su desfachatez, y a "coñaquito Martell pooh" -Angélica-, por su ayuda y colaboración en la presentación del trabajo. Gracias por ser mis amigos y por nuestra evolución.

A mis pollitos (asesorados), por soportarme, por su alegría y por darme ánimos. Gracias, nunca olvidaré sus rostros -ya saben que soy muy mala para los nombres, lo siento-.

A todos aquellos que de una u otra forma están aquí, en mi mente y en mi corazón, aunque no estén materializados en este papel.

G R A C I A S.

MAYELA FERNÁNDEZ FLORES.

EL ANIME JAPONÉS, UN RELATO SHOUJO (PARA NIÑAS)

INDICE

INTRODUCCIÓN Y ACLARACIONES PREVIAS

CAPÍTULO UNO EL ANIME SHOUJO

1.1 ORÍGENES, DEFINICIÓN Y PRECURSORES.....	1
1.2 LOS CREADORES: MANGAKAS	4
1.3 GÉNEROS	7
1.3.1. Mecha	7
1.3.2. Shoujo.....	7
1.3.3. Shonen.....	7
1.3.4. Doujinshi	7
1.3.5. Hentai.....	7
1.3.6. Bishoujo/bishonen.....	7
1.3.7. Yaoi.....	7
1.3.8. Shounen-ai.....	8
1.4. ANIME SHOUJO.....	8
1.5. ANIME EN MÉXICO.....	12

CAPÍTULO DOS DOS CASOS EN PARTICULAR: SAILOR MOON Y LAS GUERRERAS MÁGICAS.

2.1. LA CREATIVIDAD DE NAOKO TAKEUCHI.....	18
2.1.1. El conejo de la luna (historia).....	21
2.1.2. Personajes	30
2.1.2.1. Protagonistas.....	43
2.1.2.2. Antagonistas.....	44
2.1.3. Relato	45
2.1.4. Canción.....	52

2.2. EL CUARTETO DE CLAMP.....	53
2.2.1. El lobo de fuego (historia).....	56
2.2.2. Personajes.....	61
2.2.2.1. Protagonistas.....	71
2.2.2.2. Antagonistas.....	72
2.2.3. Relato.....	74
2.2.4. Canción.....	81
2.3. SCOUTS vs GUERRERAS.....	82

CAPÍTULO TRES
EL RELATO DENTRO DEL ANIME SHOUJO JAPONÉS.

3.1. PERSONAJES / ACTORES.....	85
3.1.3. Protagonistas.....	85
3.1.2. Antagonistas.....	87
3.2. SITUACIONES.....	88
3.3. AMBIENTES.....	89
3.4. ESTRUCTURA DEL SHOUJO.....	90

CAPÍTULO CUATRO¹
UNA PERSPECTIVA RECICLABLE Y DE FIN DE SIGLO:
LA ECOLOGÍA COMUNICATIVA DE ABRAHAM MOLES.

4.1. CONCEPTO (síntesis tomada del texto: <i>Teoría estructural de la comunicación y sociedad</i>).....	93
4.2. EL ANIME Y LA ECOLOGÍA COMUNICATIVA.....	100
4.3. MOLES, THOMPSON, MARTÍN SERRANO Y EL FINAL DE LAS GRANDES APUESTAS.....	103

CONCLUSIONES.
DE LOS PRODUCTORES A LOS CONSUMIDORES:
EL CONSUMO DEL ANIME JAPONÉS EN MÉXICO.

* CARICATURAS, ¿PARA NIÑOS?.....	111
----------------------------------	-----

¹ En la introducción explicamos el porqué de su colocación aquí.

* TRANSCULTURIZACIÓN DEL RELATO	116
BIBLIOGRAFÍA	121
HEMEROGRAFIA.....	124
INTERNET	125
DISCOGRAFÍA.....	125
GLOSARIO	126
ANEXOS	129
 Metodología	
 Instrumentos	
 Vaciado de datos	

*No trabajes con un tema
que no entró a tu corazón.*
Proverbio Acadico.

*Los hilos siempre pueden seguirse
remontándonos en el pasado hasta
algún cuento anterior, e incluso
hasta otros cuentos que precedieron a éste;
aunque a medida que la voz del narrador retroceda
las conexiones parecerán hacerse más tenues,
porque cada época querrá que le cuenten el
cuento como si fuera una invención propia.*
Sortilegio, BARKER, Clive.

*Nada está fijo.
La lanzadera entra y sale, realidad y ficción,
mente y materia en forma de dibujos que
posiblemente sólo tengan esto en común:
lo que se halla escondido entre ellos
es una filigrana que con el tiempo
se convertirá en un mundo.*
Sortilegio; BARKER, Clive.

INTRODUCCIÓN Y ACLARACIONES PREVIAS.

El presente trabajo, busca contribuir de alguna manera al campo de la comunicación, ya que desde la perspectiva de un acto comunicativo, el anime japonés - nuestro Objeto de Estudio- puede considerarse un recurso expresivo dentro del lenguaje narrativo, entendiendo por lenguaje "todo sistema de recursos verbales y no verbales utilizados por la gente para comunicarse... El lenguaje y sus recursos sólo son comprensibles en el marco de un proceso de comunicación"(Prieto Castillo, 1991:17).

Dentro del ámbito comunicativo, la expresión o mensaje transmitido, nos remite a un contexto determinado o específico, es decir, nos permite conocer diferentes realidades o universos simbólicos distintos, entendiendo al universo simbólico como el conjunto de experiencias y representaciones que se crean los individuos a partir de su contacto con el entorno y su medio familiar.

En el caso particular del manga y el anime japonés, ambos géneros cuentan con un lenguaje narrativo propio, además de recursos expresivos, lo que nos lleva a tratar de identificar cuáles son los códigos que integran tales expresiones, siendo ésta una de las finalidades de nuestra investigación.

Al ser el anime un mensaje creado para la televisión, nos amplía los márgenes de difusión de dicho producto comunicativo, lo que provoca que la lectura de la realidad se vea modificada -como el caso de la sociedad mexicana, donde la mayoría de las familias consideran a las caricaturas japonesas como "demasiado agresivas", además de que no le "transmiten" nada bueno a los infantes- por lo que en ocasiones, puede haber un choque de modelos culturales a seguir.

Esta narración y re-creación de relatos, nos permite conocer de alguna forma la exposición que se hace a propósito del entorno, re-presentar lo ya presentado en la vida cotidiana, con lo cual el anime puede enseñar a los televidentes-consumidores a tener un aprendizaje perceptual: no ver por ver, sino observar y no dejarse engañar por la primera impresión.

Por ejemplo, tanto el anime como el manga japonés son propuestas alternativas para la T.V., pero no son determinantes, ya que "Si la vida grupal o familiar es pobre las significaciones propuestas por la tv [solamente] tienden a prevalecer como la semantización que da sentido a la realidad"(Prieto Castillo,1986:23), con esto podemos desechar la idea de que la televisión -o los mismos medios de comunicación- "es la responsable" de (por ejemplo de la desunión familiar) los modelos y estereotipos predominantes a nivel social, ya que lo único que hacen éstos es mediar la información y mostrarla ante los demás.

Es así que lo que hacen los medios de comunicación masiva, es permitir una retroalimentación que fomente la adaptación del individuo dentro de su entorno social, pero no son los responsables de la falta de valores y modelos a seguir dentro de un contexto espacio-temporal determinado.

Al ser difundido dentro de un medio de comunicación de masas como lo es la TV, el anime japonés es un sustituto o referente de una realidad específica, ya que se encuentra conformado por diversos elementos del lenguaje como el verbal, el icónico y el icónico-cinético, siendo éste -el anime japonés- una percepción de información y estética para Abraham Moles (ibídem: 45):

...si se toma en cuenta la tremenda oferta de mensajes que circula ya a escala planetaria... tenemos que reconocer que en un mundo de creciente complejidad se requiere de un aprendizaje de los diferentes lenguajes para poder manejarse en él, para poder también acceder de alguna manera al goce perceptual, para poder expresarse.

Entonces, lo que buscamos es conocer la capacidad narrativa del anime japonés en su modalidad de shoujo, para poder re-crear más y mejores mensajes, tanto para niños, como para todo tipo de público, abarcando lo que son signos verbales y visuales, entre otros., que nos permitan significar algo, ya sea a nivel referencial o informativo o a nivel estético, de placer o rechazo.(ibídem: 61).

Desde otro enfoque, consideramos al anime y al manga japonés como productos comunicativos, ya que nos permiten poder comprender los procesos sociales cotidianos de diferentes acontecimientos, como menciona Jesús Martín Barbero (ibídem:83):

Todas estas experiencias (de comunicación popular) apuntan en un sentido: repensar, no sólo el uso de los medios, sino la estructura misma de la comunicación, partiendo ya no de puros conceptos comunicativos, sino de modos de percibir la realidad, diferentes, impugnadores, cuestionadores aun cuando esa impugnación y ese cuestionamiento no estén claros, no sean diáfanos y estén atravesados por la ambigüedad, por el conflicto.

Por lo anterior es que también concebimos al anime shoujo -a partir de lo propuesto en la producción social de la comunicación de Martín Serrano- como un producto cultural resultado de un proceso de mediación social, ya que cuenta con un lenguaje en particular, y que abarca códigos y claves del hacer y del significar, además de contar con un soporte técnico.

Y así es que también podemos observar cómo los productos comunicativos cumplen una función enculturizadora -por aquello de las influencias- en su entorno y allende de éste -gracias a las telecomunicaciones y los mass media-, en pocas palabras, son mediadores de una realidad dada o ideal.

Dentro del campo de la comunicación, el realizar este estudio nos permite conocer e identificar la estructura narrativa del anime, ello es, cómo están organizados los datos de referencia, so pretexto de un relato, y la presentación de los mismos, esto es, mediante una forma expresiva se re-presenta la realidad de un entorno en particular.

Los productos comunicativos, en nuestro caso el anime: "Son unas narraciones en las que se relacionan la mención de ciertos objetos de referencia (SR) con la colación de determinados valores de referencia; ambos integrados en una representación de lo que acontece... es un objeto en el que se puede investigar cómo las instituciones sociales (SS), que elaboran la comunicación pública, ponen en relación

componentes pertenecientes a cada uno de los sistemas (SR), (SC), (SCo)"(Martín Serrano, 1994: 120).

Y con ello legitimamos al anime como un producto comunicativo, ya que "es un objeto fabricado para servir como soporte de información cuya peculiaridad, respecto a cualquier otro tipo de objetos, reside en que propone al usuario una elaboración de datos en los que está implícito un punto de vista a propósito de lo que acontece" (ibídem, 121).

Además del campo de la comunicación, los resultados de esta investigación resultan de utilidad para áreas como la educación, ya que al tener los elementos que conforman el anime japonés en su modalidad de shoujo, los educadores a nivel básico y medio pueden estructurar los relatos de los textos de forma que atraigan la atención del educando, así como la implementación de nuevos modelos icónico-cinéticos, como el video, encaminados al mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El estudio de este fenómeno también nos permitió -desde una perspectiva estructuralista- conocer algunos de los elementos claves que permiten la aceptación a nivel masivo de las caricaturas japonesas, y de aquí pasamos a la semiótica y la hermenéutica, abarcando las interpretaciones y repercusiones de las producciones niponas.

En el caso de la psicología y la pedagogía, nuestro trabajo les permitiría tomarlo como base, para estudiar los procesos de asimilación e imitación que tiene los infantes y adolescentes ante series extranjeras -en nuestro caso Sailor Moon y Las Guerreras Mágicas-. No descartamos su utilidad para sociólogos y demás personas dedicadas al ámbito del cine y la televisión.

A nivel personal, este trabajo nos benefició, ya que conocimos y aplicamos diversas técnicas de recolección de datos, como : la propuesta de Abraham Moles (su mitograma), la de Prieto Castillo (elementos para el análisis de mensajes y relatos) y la de Thompson (hermenéutica).

Los alcances de esta investigación -como ya mencionamos- resultan benéficos para los estructuralistas y hermeneutas, entre otros, además de que cumplimos los siguientes objetivos:

*Interpretar la estructura del relato del anime shoujo japonés, desde una perspectiva ecológico-comunicativa, propuesta por Moles.

*Analizar la estructura del anime japonés del relato shoujo, a partir de la comparación de los elementos de las series de Sailor Moon y Guerreras Mágicas; y

*Determinar la estructura del anime japonés shoujo, mediante la comparación de los relatos de Sailor Moon y Guerreras Mágicas.

Además de que estamos proponiendo un modelo para el análisis narrativo a nivel icónico-cinético, avalando la propuestas ecológico-comunicativa de Moles¹ y dándole un enfoque diferente a la hermenéutica propositiva de Thompson, al no retomar el enfoque tripartito de éste².

Algunas de las limitaciones para la realización de este trabajo fueron -o podrían ser-:

- No analizamos en su totalidad las series de Sailor Moon y Guerreras Mágicas, ya que la obtención del material videograbado estuvo sujeta a diversos factores³, como la falta de tecnología doméstica, la "maldición Azteca", entiéndase cambio de programación sin previo aviso.

- Por lo anterior es que reducimos el número de capítulos a analizar, ya que de los 20 esperados, solamente utilizamos aproximadamente 7, seleccionados al azar, pero que fueran determinantes dentro del relato VB la adquisición de los poderes, la reunión del grupo, el alcance de algunas metas y la conclusión de la etapa serial.

- No estudiamos todos los géneros del anime japonés, ya que en México no está tan difundida dicha clasificación, VB para los niños, son aventuras, independientemente de la "supuesta" estereotipación, además de que el hentai no cuenta con difusión vía TV abierta.

- No abarcamos la perspectiva del productor y del consumidor, solamente nos enfocamos al producto en sí, por lo cual para algunos puede resultar incompleto dicha aplicación hermenéutica.

- Tampoco utilizamos técnicas cualitativas o cuantitativas dirigidas a los consumidores, por lo cual solamente planteamos nuestras conclusiones desde los datos que arrojaron los instrumentos, y una re-interpretación de lo pre-interpretado.

A pesar de lo anterior, este estudio sobre el anime japonés shoujo resulta de utilidad para la comunidad universitaria, el ámbito de la comunicación y la comprensión de diversos aconteceres diferentes al nuestro, lo que nos permitirá una mayor aceptación y crítica hacia los productos expresivos extranjeros.

¹ Revisar Moles, Abraham; Teoría estructural de la comunicación y sociedad, Cap. 4 "Hacia una ecología de la comunicación".

² Revisar Thompson, John; Ideología y cultura moderna, Cap. 6 "La metodología de la interpretación".

³ TVAzteca omitió su ayuda al decir que lo que intentábamos era piratería e iba contra los derechos de autor y los concesionario o adquirientes de los derechos de transmisión. Gracias.

Así es que tenemos que en el capítulo uno: **EL ANIME SHOUJO**; proporcionamos una breve introducción y contextualización a lo que son los productos expresivos japoneses, en su modalidad primaria de manga y después de nuestro objeto de estudio -anime-; además de mencionar a los creadores más productivos y conocidos -gracias a su obra-; también mostramos una serie de gráficas alusivas a los géneros y su difusión en el mercado hispano -México-, finalmente comentamos la creciente apertura y difusión de la animación japonesa y las obras más representativas en nuestro país.

En el capítulo dos: **DOS CASOS EN PARTICULAR: SAILOR MOON Y LAS GUERRERAS MÁGICAS**; presentamos a Naoko Takeuchi y al Cuarteto de CLAMP, ambas mangakas de prestigio, por ello hacemos una breve síntesis de sus obras y un resumen de sus más recientes -y famosas- creaciones. Aquí es donde aprovechamos para presentar los resultados obtenidos gracias a los instrumentos utilizados -los cuales se encuentran en el anexo⁴-, ofrecemos los datos de los protagonistas, los antagonistas, la estructura del relato⁵ y la interpretación de la canción que identifica a la serie a nivel auditivo. A grandes rasgos encontramos que dichas series avalan el que sean denominadas "shoujo", pues se encuentran encaminadas hacia un público femenino, lo cual se refleja en la forma como son presentados los actores y las acciones de éstos, además de preservar las tradiciones y las estructuras jerárquicas japonesas, claro que pequeñas dosis -implícitas- de rebeldía hacia los modelos orientales imperantes.

En el capítulo tres: **EL RELATO DENTRO DEL ANIME SHOUJO JAPONÉS**, tratamos de clasificar e identificar plenamente las características y los rasgos de este género, así es que tenemos que los personajes tienen más rasgos de personas que de sujetos acartonados, donde el mal puede estar justificado, y las circunstancias son determinantes, como en la vida misma. Este capítulo presenta, de forma breve y concisa, lo obtenido en el apartado anterior.

En el cuarto capítulo: **UNA PERSPECTIVA RECICLABLE Y DE FIN DE SIGLO⁶**..., ofrecemos al lector una breve introducción e interpretación de la obra de Abraham Moles: "Teoría estructural de la comunicación y sociedad", presentamos los conceptos clave del texto y los relacionamos con nuestro Objeto de Estudio; el porqué de la viabilidad de dicho planteamiento, y una justificación de la reunión de Moles, Thompson y Martín Serrano en este trabajo. Concluyendo que a finales de siglo, los

⁴ Además de la metodología empleada para la obtención y el vaciado de datos de la investigación.

⁵ Aquí presentamos nuestra perspectiva, muy personal, de la conformación de la estructura narrativa de cada una de las series, y después desde la óptica de Prieto Castillo.

⁶ Ubicamos a la teoría en el capítulo cuatro ya que consideramos que primero era necesario identificar, conocer y analizar a nuestro Objeto de Estudio, para después poder cruzar los resultados con nuestros planteamientos teóricos y así tener una mejor -y mayor- idea de lo que buscamos y analizamos, y así llegar a las conclusiones.

modelos imperantes se encuentran en una revalorización, lo cual provoca la búsqueda de nuevas alternativas, no sólo de vida, sino de una explicación para ésta y la convivencia de los seres humano en un mundo caótico y desquebrajado.

Finalmente, en las **CONCLUSIONES: DE LOS PRODUCTORES A LOS CONSUMIDORES...**, ofrecemos al lector una conclusión -mediada por nuestra experiencia personal-, donde tratamos de explicar cómo el vivir en diferentes entornos resulta decisivo -más no fundamental- para poder asimilar y aceptar o no un producto comunicativo. Además de que tratamos de desmitificar la idea de que "porque son muñequitos son para niños", ya que como pudimos observar en los capítulos anteriores, la complejidad de dichos relatos es mucho mayor, no es que no se les entienda, sino que -la mayoría de- estas series se mueven en niveles más profundos, de creciente interpretación y re-interpretación, por ello para algunos "no resultan beneficiosas para los infantes".

La lectura de este trabajo puede resultar complicada en algunos apartados, pero es que la dinámica de la investigación se veía modificada en ocasiones, por lo cual nuestro escrito también resultaba afectado.

Por ello apelamos al planteamiento de Jesús Galindo:

Las miradas que observan a los mundos contemporáneos son muy diversas, las formas que las agrupan son parte del ejercicio de la mirada que mira a las miradas.

En este escenario las apuestas también son variadas y urgentes... Y desde ahí opera el vuelo hacia un tercero o cuarto orden, la mirada que mira a la mirada que mira a la mirada que mira... Hoy en día el campo está abierto, las alternativas reflexivas sobre la observación se configuran y reconfiguran... Y es entonces, hoy como nunca antes, la intención que indaga se acecha a sí misma en forma permanente, creando, imaginando, ajustando, aprendiendo, volviendo a empezar.

Pensar la metodología hoy es más complejo que antes, más diverso, intenso, lúdico.⁷

Y es así que esperamos demostrar que las caricaturas japonesas no son agresivas en demasía, sino que debido al entorno en el cual se encuentre el sujeto, es que las cosmovisiones y formas de vida resultan diferentes, y por ello difieren las opiniones sobre un mismo fenómeno, también el que las caricaturas no son exclusivas de los niños, pues recordemos que la mayoría de las personas involucradas en su

⁷ "Introducción. La lucha de la luz y la sombra", en Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación; pp. 9-10.

producción son mayores de edad, y por ello quieran o no, reflejan de una u otra manera algunos aspectos de su vida y de su entorno, por lo cual apoyamos la idea de que al crear productos comunicativos -anime- se está proponiendo, promoviendo y/o criticando nuevos y diferentes modelos de vida ideales.

Finalmente, esta tesis es un fiel reflejo del niño que -casi- todos llevamos dentro, por lo cual queremos avalar la propuesta de que para el anime no existen edades, por ello, iniciemos la lectura del trabajo.

*Si en este mundo quedan sueños
que alcanzar
¿por qué despertar?
Uno, La ley*

*A veces los sueños
se convierten en pesadillas,
y lo que menos quiere un niño
es convertirse en adulto.
Reina Neherenia, Sailor Moon SuperS*

CAPÍTULO UNO

EL ANIME SHOUJO

1.1. ORÍGENES, DEFINICIÓN Y PRECURSORES.

Desde el inicio de los tiempos, el hombre ha buscado diversos medios para comunicarse con los demás y transmitirles sus ideas, emociones y sentimientos, por lo cual se ha visto en la necesidad de crear códigos, los cuales posteriormente estructura y conforma en productos expresivos como el habla, la música y la escritura, entre otros. Uno de estos lenguajes es la imagen.

Recordemos las pinturas rupestres, las cuales dan cuenta del estilo de vida de los primeros humanos pobladores de la tierra, este es un claro ejemplo de cómo los pictogramas resultan un lenguaje universal y de fácil asimilación -solamente en caso de alguna discapacidad física, como la ceguera, resultan de nula comprensión- para representar el mundo y la concepción de éste en el tiempo, como dice Gubern (1992:42):

La mirada humana ni es objetiva, ni es neutra, ni es inconsciente. Porque detrás de ella hay una larga historia colectiva, la del grupo social al que pertenece quien mira, y una densa historia personal y subjetiva, cargada de expectativas, de proyecciones, de deseos, de temores, de afectos y de desafectos que contribuyen a organizar y a construir nuestras percepciones visuales.

Es decir, cada grupo cultural concibe y le da diferentes pesos a la producción de imágenes, ya sea en su forma estática o cinética, como lo son la fotografía, el cartel, las tiras cómicas, la publicidad, el cine, la televisión y en nuestros caso particular el manga y el anime japonés.

Debido a que cada sector cultural define de varias formas a un mismo objeto, es que el presente trabajo utilizará el término manga para referirnos a los cómics, historietas y tiras cómicas producidas en Japón, y en el caso de las caricaturas utilizaremos la acepción de anime.

Antes de definir al anime, es necesario que conozcamos un poco de la cultura en materia de conservación de datos en el Japón, y es así que tenemos -según datos del texto Japón, su tierra e historia- que después de la tradición oral, en los años 700 y 718 destacan las crónicas y memorias de cada provincia japonesa, en las cuales se

trataba de integrar y unificar la visión histórica en torno a la versión oficial del origen mitológico del pueblo y de cada estado, con el fin de legitimar el poder y el orden existente, en especial los orígenes y genealogías de los clanes y familias.

Dichos documentos son un ejemplo de las visiones cosmogónicas e históricas del Japón.

En 905 destacan los poemas cortos como una forma literaria de lo más popular. En este tiempo se desarrolla también el género narrativo de cuentos, sobresaliendo los cuentos-poesía y los cuentos-ficción.

En 1106, cuentos budistas como "Cuentos de ayer y de hoy" comienzan a registrar imágenes cotidianas de hombres y mujeres de la época, con un realismo vivaz y hasta atroz que impacta al lector¹

Este gusto por lo realista marca el surgimiento y desarrollo del "diario como género literario".

No es sino hasta la segunda mitad del siglo XI que bajo el auspicio de los tenoos² en retiro y los templos budistas que se desarrollan muchas artes budistas, como el arte de las pinturas en rollo, comúnmente combinadas con textos. Los temas a tratar eran las leyendas milagrosas sobre la fundación de algún templo o santuario; además de cuentos ilustrados y caricaturas, apareciendo por primera vez la imagen de gente común y corriente.

Es en el apogeo del periodo Edo de Japón (1600-1865) que se originan los predecesores del manga moderno; siendo éste una forma de literatura popular, que constaba de una serie de dibujos ubicados en el centro, rodeados por diálogos y una narración. Existen diversos géneros de historias para diferentes lectores como: historias de guerra y honor para niños y narraciones de amor para muchachas, entre otras.

"En aquella época comenzaron a publicarse libros para consumo popular en grandes tirajes; por ejemplo, obras de ficción de Santoo Kyooden y diarios de viaje humorísticos e ilustrados de Dyuppensha Ikku, que tuvieron gran éxito. El grabado multicolor policromo en madera, que alcanzó un importante desarrollo en la segunda

¹ "Estos cuentos sirvieron y sirven como una inagotable fuente de inspiración para los escritores modernos como Akutagawa Ryuunosuke y otros. El lector tal vez haya visto la película *Rashomon*, dirigida por Kurosawa Akira, basada en los cuentos de Akutagawa." Japón, su tierra e historia, pp. 92

² Título otorgado al monarca japonés, el cual entró en uso a partir del siglo VII, viene del concepto taoísta que significaba "rey del más allá" o "soberano celeste", el cual era considerado descendiente de los dioses, y sus actos y decisiones no eran puestos en duda.

mitad del siglo XVIII, especialmente sobre el tema del "mundo flotante" (ukiyo³), y que reflejaba la vida frívola de las grandes ciudades, durante el periodo Kasei diversificó sus temas abarcando fantasías, noticias de actualidades, costumbres y paisajes renombrados. Entre los famosos grabados anteriores a Kasei, puede mencionarse a Sudzuki Janurobu, Kitagawa Utamaro y Tooshuusai Sharaku, y del periodo Kasei, a Andoo Jiroshigue y Katsushika Jokusai" (Toledo, 1991: 161s).

Dentro de este periodo, en 1825 Hokusai⁴ establece el término de manga, que suele traducirse como "dibujos irresponsables".

Podemos decir que la animación japonesa surge a partir de la ya larga tradición de estampas narrativas sobre papel de la época feudal, a través de los populares grabados sobre madera de maestros como Hokusai, y la amplia variedad de libros y publicaciones periódicas aparecidas durante el siglo XIX.

No es sino hasta el periodo Meiji, que Japón tiene contacto con la cultura occidental, por medio de la tira cómica, siendo ésta asimilada por los japoneses.

Otras fuentes⁵ nos indican que el manga nace en el momento en que Japón adopta las creencias de China y junto con ellas los Ch-j-giga, pergaminos humorísticos con animales dibujados en situaciones humanas. Después surgen los Ukiyo-e, dibujos baratos que describían las labores diarias de la gente común, todo esto durante el periodo Edo.

Es Hokusai, un maestro del Ukiyo-e quien acuñó el término de Manga al juntar los caracteres chinos correspondientes a "dibujo" e "informal" por ello lo denominó "Arte Informal". Siendo el primer manga "Tobae Sankokushi" de Shumboka Oka. Europa entra en contacto con esta manifestación al envolver las hojas de té en páginas de ukiyo-e. Posteriormente, un francés llamado Wirgman adoptó este arte combinándolo con la sátira y creó "The Japan Punch", revista de tipo europeo donde se satirizaban las actitudes, más no las personas; hasta que George Bigot utilizó este medio para satirizar al gobierno.

No fue hasta el siglo XIX -en que el General Perry entró en Japón- que la visión de la mujer en el mundo del manga comenzó a cambiar, pues éste arte se consideraba exclusivo del sexo masculino y reflejaba una situación poco favorecedora para la mujer -incluso en la actualidad las mangakas representan una minoría dentro de este gremio-.

³ Aquello separado de lo "noble", hablamos entonces de lo personal, lo inmediato y lo erótico, el mundo de la elegancia y la diversión popular. Revisar Hall, 1992:206-208.

⁴ Creemos que ambos autores se refieren al mismo artista: Jokusai y Hokusai.

⁵ Mónica Uribe, de la revista M/XXZINE.



▲ Paisaje de Irosaki grabado en madera.



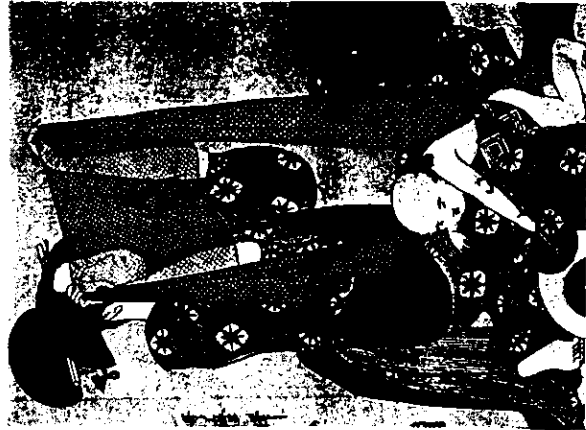
▲ Rollo de la fundación de Shiginan que narra la vida del monje mendicante Ippen.



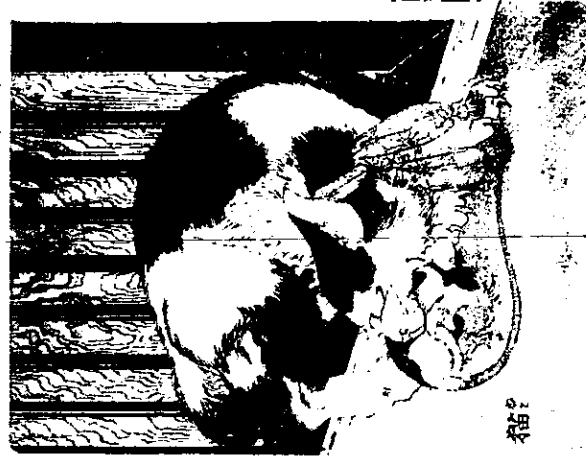
▲ Rollo de fábulas de Toba que presentan imágenes caricaturescas de la sociedad.



▲ Retrato de actor Sharaku grabado en madera



Grabado de madera que representa la belleza femenina en la contidancia de Utsunomiya. ▼



Un manga original de Hokusai, aprox. 1810, "un dibujo irresponsable". ▼



Antigua geoga japonesa ▼

En 1950 se establece un nuevo contacto con la cultura occidental, mediante la animación, en particular con la propuesta de Walt Disney, por lo cual Osamu Tezuka queda impresionado y desde entonces se lanza a la tarea de crear historias con una perspectiva similar⁶.

Con Tezuka nace el manga moderno, siendo "Tetsuwan Atom" -Astro Boy- uno de los primeros personajes del manga más famosos de nuestro tiempo, además de ser uno de los pioneros del anime en Japón -1963-.

1.2. LOS MANGAKAS -CREADORES-

Bueno, pero ¿qué es un mangaka? Para poder definirlo debemos saber que la palabra MANGA -se pronuncia Man-gah (Revistas de revistas, 1998:33)- se deriva de MAN: involuntario y GA: arte, dibujar. El término de manga se utiliza para hacer referencia a la historieta japonesa, la cual, como mencionamos, tiene su base en los antiguos grabados y litografías de esta cultura.

En la actualidad, la industria del manga representa un negocio muy fructífero. Los encargados de crear y ser los autores del concepto, personajes, así como la historia, además de dibujar y entintar la historieta, son denominados MANGA-KAS⁷.

El término anime (pronunciado Annie-may ibídem:32) -palabra adoptada del francés animè, animado- se utiliza en Japón para designar cualquier obra de animación; mientras que en otros países sirve para hacer referencia a obras intelectuales y técnicas originadas en dicho país, recordemos que esta industria oriental es tomada muy en serio, tanto o más que las mismas producciones cinematográficas hollywoodenses.

Debido a que el anime desciende en forma directa del manga -pues hereda sus características, estilo narrativo y temas-, se considera en Japón como una forma narrativa, un medio para expresar ideas dirigidas. Los personajes, sean buenos o malos tienen sentimientos, virtudes, defectos y una vida que pueden perder.

En sus inicios, el anime surge gracias a tempranas colaboraciones entre autores y dibujantes cómicos japoneses, lo cual dio nacimiento a la animación desde 1914; un ejemplo es la película "Momotoro" de Kitayama Seitara (1918), la cual fue un éxito en

⁶ El primer contacto con el trabajo de Disney se dio antes de la Segunda Guerra mundial, estando Osamu en la secundaria.

⁷ Una diferencia entre el comic oriental y el manga japonés es el tamaño, ya que el manga en un solo volumen puede ser tan grueso como un libro.

Europa, después "Chikara To Onna Yononaka" (1932) es la primera producción japonesa de animación hablada, y fue dirigida por Masaoka Kenza, y la primera película animada de larga duración a color de la era moderna fue "Hakujaden" (1958), de Yabushita Taiji, distribuida por Toei Doga en el mismo año, ésta fue merecedora de un premio en el Festival Infantil de Venecia en 1959.

A pesar de ello, "La influencia de las producciones occidentales afectaba a la industria japonesa, y el anime no era una excepción; Disney, los hermanos Fleischer y europeos como Jiri Trnka y Walerian Borowczyk eran ampliamente conocidos" (McCarthy, 1994:11).

Uno de los precursores de la industria del anime fue sin lugar a dudas Osamu Tezuka, el cual entró en contacto con el trabajo de Disney y los Fleischer, esto antes de la Segunda Guerra Mundial. En esta época, la animación estadounidense no estaba muy lejos de la tradición del arte popular japonés, "con su sentido de lo ridículo, su exageración de las características físicas con propósitos cómicos o dramáticos, sus animales antropomórficos y su trazo simple y claro" (ibídem), por ello Tezuka se separa de la tradición del comic de "cabezas parlantes" y vuelve a los orígenes del manga; "la exposición narrativa de sus dibujos integraban el estilo del arte japonés anterior con la influencia del cine" (ibídem) lo cual dio como resultado al anime.

En sus inicios (1946), Tezuka Osamu publicó su primera serie regular en una publicación infantil, "Ma-Chan's Diary" fue de gran éxito, por lo cual, al año siguiente obtiene su primer manga en solitario. Se convirtió en una auténtica sensación, además de ser el dibujante de manga que más vendía en Japón, a pesar de estar estudiando para obtener su título en medicina.

Debido a esto, Toei Doga -una de las compañías cinematográficas más respetadas del país- le propone realizar adaptaciones de su obra al anime y a principios de los años sesenta crea su propia productora, Mushi Productions, siendo su primera producción "The Story of a Certain Street Corner / Aru Machikado No Monogatori" (1962).

A pesar de la brillantez de Osamu, la primera serie de televisión animada corresponde a "Manga Calendar" de la compañía Otagi, la cual se emitió de junio de 1962 a agosto de 1964, pero no por ello dejamos de lado la labor y el ímpetu que Tezuka le dio a la naciente industria del anime y a la subsecuente "nova generación" de animadores que empezaron a producir entretenimiento para cine y televisión.

No es sino hasta 1963 que Tezuka crea "Astro Boy", la segunda -pero más recordada- serie de animación del Japón, una recreación de Pinocho del siglo XXI. Historia basada en "Ambassador Atom / Atom Tashi", serie de Tezuka publicada de

1951 a 1968 en Shonen Magazine, las aventuras de Atom habían sido presentadas en una serie de televisión con personajes reales en 1959, pero la serie animada fue la que mostró toda su potencialidad como fenómeno de televisión.

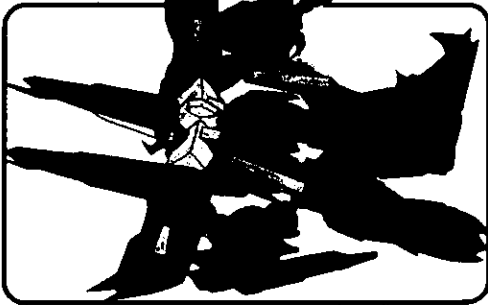
Tiempo después, la serie fue vendida al mercado estadounidense y de ahí obtuvo una mayor proyección a nivel internacional.

A continuación, presentamos un cuadro con algunos de las mangakas más representativos por el impacto de su obra⁸:

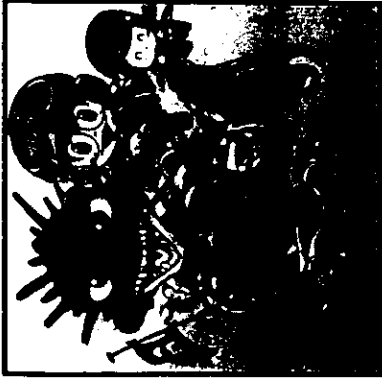
AÑO	MANGAKA	OBRA
60's		
1963	Tezuka Osamu	Tetsuwan Atom-Astro Boy / Ambassador Atom-Atom Tashi.
1963	Yokoyama Mitsuteru	Tetsujin28-Go (TCJ) / Iron Man No. 28.
1963	Kuwata / Hirai	Eight Man.
70's	Tomino Yoshiyuki	Mobile Suit Gundam.
1972	Nagai Go	Mazinger Z (revista Shonen Jump)
1974	Matsumoto Reiji / Nishizaki Yoshinobu	Space Battleship Yamato.
80's		
1981	Rumiko Takahashi (mujer)	Urusei Yatsura. (Ranma 1/2).
1981	Akira Toriyama	Dr. Slump & Aralechan. (DBZ).
1982	Mikimoto Harukiro	Macross ⁹ (Super Dimensional Fortress Macross).
1985	Takachiho Haruki / Sunrise	Dirty Pair.
90's	Otomo Katsuhiro	Akira.
1992	Miyazaki Hayao / Takahata Isao	(Heidi) Porco Rosso.
1992	Naoko Takeuchi (mujer)	Bishoujo Senshi Sailor Moon.
1992	C L A M P (mujeres)	Magic Knight Rayearth.

⁸ Según información obtenida del texto de Helen McCarthy. Ilustraciones al final del capítulo

⁹ Carl Marcel se encargó de re-escribir y re-editar esta obra para su difusión en el mercado estadounidense, dando nacimiento a la serie de Robotech.



◀ El malvado Miccha Tetsuji 28



Aralé, de New Doctor Slump▶

**EJEMPLOS GRÁFICOS DEL TRABAJO
DE ALGUNAS MANCARRAS REPRESENTATIVAS**

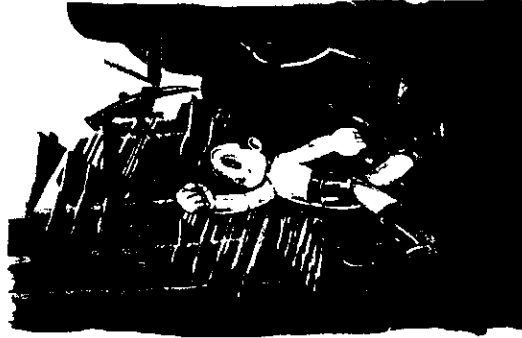
▶ Dios Mazinger



Urufei Yatsura▼



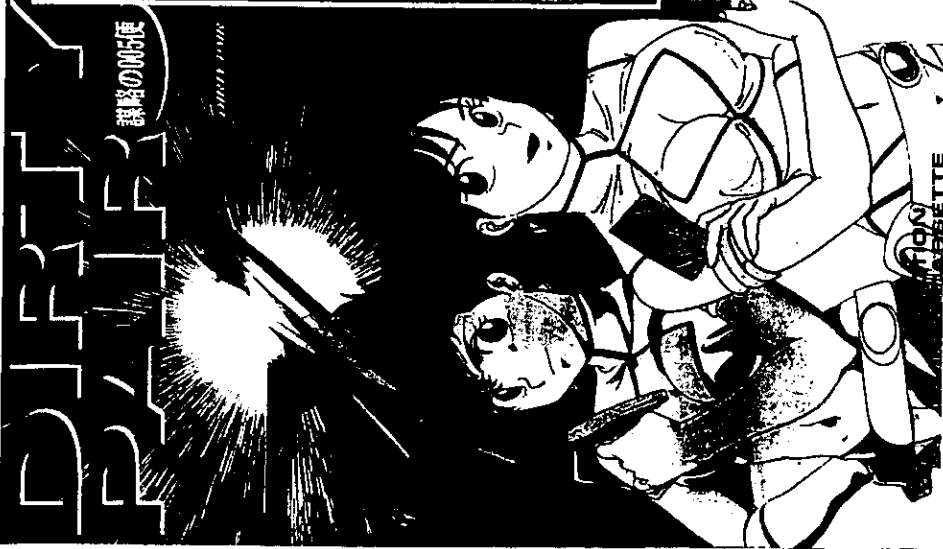
Astro boy▶



ANIRA



PORCO ROSSO



DIRTY
DIRTY

謀略の005使

2000.1.10

DIRTY
PALETTE

DIRTY PAIR

1.3. GÉNEROS.

Como ya se ha visto, el éxito de un manga puede provocar -o promover- que éste se convierta en anime, y tanto en el primer caso como en el segundo, existen diversos géneros, siendo los más representativos el mecha, shoujo, shonen, doujinshi, hentai, bishoujo/bishonen, yaoi y shounen-ai.

1.3.1.MECHA (meka).- préstamo del inglés Mechanics, Mechanical, adjetivo. Se usa para referirse a los robots, trajes mecánicos o cualquier clase de maquinaria, desde una simple pistola, una traje de combate o un robot gigante.

1.3.2.SHOUJO (muchacha).- Historia dirigida al público femenino, trata temas románticos, dramáticos, fantasías y en ocasiones toca temas de corte homosexual.

1.3.3.SHONEN (muchacho).- Trata temas de acción, deportes y violencia, entre otros.

1.3.4.DOJINSHI ("creación o publicación proveniente de la gente misma"). Son obras creadas por los fans -también llamados fanzines-, éstas toman los personajes y los universos de mangakas reconocidos y dan vida a nuevas historias. Aquí tienen origen las versiones H.

1.3.5.HENTAI (H, "pervertido o extraño"). Es aplicable al anime y al manga. Las obras son dirigidas a un público adulto por su explícito -y gráfico- contenido de tipo sexual. Abarca tanto la comedia como el horror. A pesar de que la mayoría de las historias de este género tratan historias huecas, existen -pocas- tramas complejas e interesantes, sin que por ello dejen de lado el erotismo.

1.3.6.BISHOUJO /BISHONEN (muchacha/muchacho). Aquí, los personajes del manga son dibujados de una manera muy estilizada y etérea, destacando sus grandes ojos y sus rasgos -en los hombres- muy femeninos.

1.3.7.YAOI (no es malo ni es bueno). Los dos principales protagonistas son varones de un popular manga shonen comercial, y son presentados en la historia como amantes. Físicamente son adultos jóvenes, de amplios hombros.

GÉNEROS DEL MANCA
Y DEL ANIME



Yaoi: Hyoga durmiendo en brazos de Ikki ▲

◀ Shonen



Shojo ▶



Mecha ▼



Bishojo/Bishonen ▲

Doujinshi ▼



1.3.8. SHOUNEN-AI (amor de muchachos). Aquí los protagonistas son dos hombres muy atractivos que se atraen. Físicamente son frágiles muchachos de escuela, adolescentes enamorados.

Estas son de lo más general, mientras que para otros autores, como Helen McCarthy (1994), el anime y el manga se dividen según el tema central en el cual gira la historia y como su nombre lo puede indicar son:

Robots y Ciberpunk	Historia (hechos históricos)
Sci-fi (ciencia ficción)	Deportes
Fantasia	Culebrones y Romance
Policías y Ladrones	Sexo
Niños (infantil)	SD Súper Deformables ¹⁰

Dentro del fenómeno y el género del anime, nos enfocaremos a tratar más adelante el tipo shoujo, ya que éste es motivo de nuestro trabajo de investigación.

Podemos decir que el anime es un medio de expresión de ideas, dirigidas a niños, jóvenes y adultos. Los personajes del anime, sean héroes o villanos, son vulnerables y son presentados en situaciones cotidianas -dentro del estilo de vida japonés- como el trabajo, la escuela, "Todo es muy 'normal' hasta que ocurre algo extraordinario... para el público"¹¹.

1.4. ANIME SHOUJO.

Las fuentes de inspiración del anime son diversas y variadas, incluyen mitología griega, nórdica, historias, obras clásicas, y los mismos mangas VB Mazinger Z, Rose de Versailles, Tom Sawyer, La Isla del Tesoro, Mujercitas, Candy, Caballeros del Zodiaco, Calabozos y Dragones, Arsene Lupin y RG Veda entre otros. Por esto, podemos comentar que el anime es una forma de expresión, narrativa y cinematográfica gracias a su diversidad de temas, al manejo de los personajes y la calidad de animación, logrando con -poco dinero y tiempo- ello crear historias "más interesantes que atrapan a la vista, mente y corazón"¹²

Dentro de esta "red" destaca el género del shoujo, el cual se centra en historias eternas de amor, enfocadas para las muchachas -quienes suelen ser más románticas que los muchachos- estas historias suelen ser mostradas en sus diversas

¹⁰ Cualquier clase de ser puede convertirse en SD, y entonces cualquier intención malvada se convierte en parodia. Son versiones "monas" y "aplanadas", y en ocasiones "aniñadas". Suelen utilizarse en comedias y parodias.

¹¹ www.mty.itesm.mx/dae/de/grupos/anime/que_son.htm

¹² ibídem.

DE LOS ROBOTS AL CIBERPUNK



◀ Dios Mazinger y su piloto Yamato Hino



▶ Mecha Tetsujin, Black DX



▶ Oponente de Iron Man



▶ Equipo del dios Mazinger



▶ Dirty Pair



▶ Space Fantasy R2001

▶ Equipo FX



POLICIAS Y LADRONES



Lupin III: Ze'ligata ▲

Colgo 13 ▼



Space Adventure Cobra ▼



Cobra ▲

Cat's eye ▼



Miyu, la princesa vampira ▲

Lamu, de Urusei Yatsura ▲

MUNDOS DE FANTASIA

HISTORIA



The Sensualist Kamurasaki y el comerciante Yonosuke ▲

LA HORA DE LOS NIÑOS

My Patraasche ▶



My Patraasche ▶



Rose of Versailles ▼

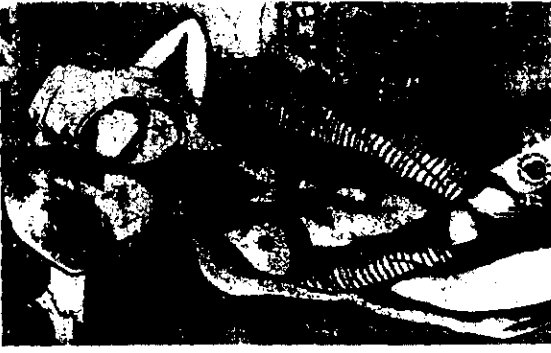
Hello Spank! ▼



Rose of Versailles ▼



SEXO CON Y SIN VIOLENCIA



DEPORTE



◀ The Champion



◀ Aim for the Ace!



CONOCIDO TAMBIÉN COMO MENTAL "H"



Georgie ▲

CULERONES Y ROMANCE



Portada de publicación de Manga Shoujo,
fuente de futuras producciones de Anime. ▼

MONTHLY GIRLS COMIC
Amie
定価 980円
5月 27日 発売
3月号 2月 7日 発売

山岸涼子
メテオ
目のはなせをい夢の
武肉直子
150
150

強力迎撃戦
CLAMP CLOVER
近藤内成典 加藤あゆみ
● 藤原ゆきえ NERVOUS VENUS
角野つなみ kissing 体悟
芳崎せい志 風のゆくえ 4のゆくえ
回廊絵子 1945

Amie 創刊誌
2A 3月号 特集は スパシヤルテレホンカード 全編サービス



▲ Small body SB/
Super deformed SD



Souvenir ▶

facetas, como lo sería el enamoramiento, el flirteo, la consolidación de la relación, la entrega y posesión, amor, pasión, decepción, celos, de tipo filial o platónico.

Estas tramas van desde las "clásicas" de amor sacrificado y silencioso, hasta las más inesperadas y sorprendidas -en cualquier sentido-, tipo Romeo y Julieta, o de fidelidades donde el respeto por la amistad es más grande que el deseo de tener al novio de la mejor amiga, anulando las propias emociones, o donde el objeto deseado resulta ser totalmente opuesto a lo planteado como un ideal, siendo o no recíproco el sentimiento entre sujetos heterosexuales o del mismo sexo.

El género shoujo, pone énfasis en las relaciones, más que en la acción, esto es, a pesar de su visión futurista o fantástica, no pierde de vista la complejidad de las relaciones interpersonales y románticas, entre otras.

En sus inicios, dicho género era creado por varones, y a principios de la década de los 70's irrumpen las mujeres jóvenes, quienes empezaron a crear historias y personajes más "atractivos" que los romances sentimentales. Este grupo llegó a ser conocido como el "Nijuuyo-nen Gumi" o 49's, ya que la mayoría de éstas había nacido en 1949¹³.

Este grupo desarrolló la ambigüedad sexual -aquí las características físicas de los personajes provocan conflictos, ya que confunden a los demás, VB no se sabe si es hombre o mujer el objeto deseado, ello propicia malos entendidos al momento de establecer una relación. Esto no quiere decir que se den relaciones (necesariamente) entre individuos del mismo sexo, sino que es su apariencia asexual la que confunde-; como uno de los intereses principales del manga shoujo, aunque esta temática ya había sido sugerida por Tezuka Osamu, en un trabajo titulado Ribon no Kishi / Knight of the Ribbon / La princesa Caballero. Otros ejemplos de historias de amor entre sexos iguales -debido a la confusión por la apariencia física- son: They were Eleven A-A (1971) de Moto Haggio, Ikeda A Riyoko's no bara / The rose of Versailles¹⁴ (1972), entre otras. Dicha ambigüedad también fue aprovechada después para la creación de historias yaoi, como veremos más adelante.

Los sucesores del "Grupo del 49", continuaron con temáticas de ambigüedad sexual, aunque más conectados con la realidad cotidiana.

¹³ "También conocido como "el grupo magnífico de 24 años", denominado así porque sus miembros nacieron en el showa 24 ó 1949. A este grupo pertenecen Moto Haggio, Keiko Takemiya, Yumiko Ohshima y Ryoko Yamagishi; ellos serían los responsables de introducir los elementos de indefinición de género y sexualidad y crearon el subgénero llamado Shouen-ai (amor de muchachos)" (sic) (Revista de revistas, julio 1998: 61).

¹⁴ Trabajo que inició el auge del manga shoujo, utilizó a una mujer como personaje principal, la cual se subleva para vestirse y comportarse como hombre en tiempos de María Antonieta.

El fenómeno del manga shoujo sobre chicos enamorados de chicos -que en ocasiones resulta de difícil comprensión para las personas no allegadas a estas historias-, no tiene su origen en mangakas hombres homosexuales, sino por -y para- mujeres y chicas heterosexuales.

Este tipo de historias ganó popularidad en los 70's, por lo cual obtuvieron difusión a nivel internacional, chicos que se caracterizaban por ser frágiles, bonitos y de ondeantes cabellos, donde lo importante era enfatizar "la noción de un amor puro que trasciende las limitaciones sociales del género" (Domo, febrero 1998:30).

Uno de los datos curiosos sobre el manga shoujo de tipo yaoi¹⁵, es que resultan -de sobremanera- atractivas para las jovencitas, sobretodo cuando leen acerca del amor hombre/hombre, pero no en el caso de mujer/mujer, ¿a qué se debe esto?.

Una respuesta estudiada es que las historias de un romance heterosexual - como el manga shoujo común- resultan aburridas porque son predecibles, además de que éste, está limitado por el hecho de que la protagonistas -heroína- y el héroe siguen un fin común, el de la unión, mientras que en una historia yaoi, los protagonistas tratan por todos los medios de evitar dicha relación considerada tabú.

Otra de las explicaciones "populares" para el fenómeno de la ambigüedad sexual presente en el shoujo -haya o no una relación amorosa- son:

1)El intercambio de vestimenta permite a la lectora experimentar privilegios masculinos que le son negados como mujer. Dichos argumentos podrían ser válidos a principios de los 70's, cuando la mujer se subleva, pero ¿qué ocurre ahora?, cuando los personajes masculinos son más femeninos.

2)Que los personajes andróginos no son bisexuales, sino asexuales. Esta teoría está sugerida por la premisa de que las jóvenes tienen miedo del sexo y quieren mantenerse alejadas de él, siendo esto reflejado en la historieta.

Lo anterior nos permite conocer una dualidad dentro del relato, por un lado existe el miedo y por el otro, no se puede escapar de la fascinación que provoca el sexo, aunque sea a nivel ficticio o ideal.

Por ello, podemos decir que el anime shoujo -y el manga-, sea o no tipo yaoi, shonen-ai o doujinshi, proporciona un mundo seguro a las mujeres, dominado por ellas, donde se explora un amplio rango de posibles relaciones y sexualidades humanas.

¹⁵ YAOI, acrónimo japonés para la frase Yama nashi. Ochi nashi, Imi nashi, se traduce como "ningún climax, Ningún punto, Ningún significado". Término utilizado para hacer mención del doujinshi, donde dos hombres representan el papel de amantes.

También le permite a las lectoras el poder proyectar sus sentimientos hacia otro hombre, los cuales se encuentran reprimidos gracias a una sociedad llena de tabúes y contrastes, todo ello reflejo del japonés medio, donde impera el machismo colectivo, y la homosexualidad imperante en estas historias les permite a las jóvenes tener contacto con una sexualidad masculina menos amenazante, más comprensible y cotidiana, donde descubren que los hombres también tienen miedos, defectos y sentimientos.

Esto del amor, entre sujetos del mismo sexo, ayuda a las muchachas para que intenten tener sentido del intenso animal masculino, poniéndolo en el reparto, en términos que ella pueda entender, afeminándolo y haciéndolo más interesado en las relaciones humanas, que en otras actividades. Como menciona Carlos Gurméndez (1985:54-55): "el hallazgo de una realidad total sería la finalidad del amor, es decir, un amor real, objetivo y, a la vez, acorde. Selectivo, basado en la armonía de los seres. [...] la unificación del amor espiritual, subjetivo, y del amor real, objetivo".

Para algunos conocedores del género¹⁶, el manga shoujo es un esfuerzo para afrontar la sexualidad floreciente, que lleva implicaciones profundas para la vida de las lectoras, más allá del aspecto de la reproducción. El descubrir su naciente sexualidad dentro de una sociedad machista, donde el papel de la mujer sigue estando ~~en algunos sectores~~ subordinado a los deseos de los hombres o a las mismas tradiciones patriarcales. Además de proponer una visión diferente de la mujer, donde ésta es la que lleva las riendas de su vida y toma decisiones a su propia conveniencia, descubrir que no juega solamente el papel de esposa, ama de casa y madre de sus hijos, sino que puede competir en otras actividades, como de tipo laboral, que ella puede tomar la iniciativa en una relación y decidir qué, con quién, cómo, cuándo y dónde.

La mangaka Takemiya Keiko sugiere que la fascinación de la mujer japonesa por el amor homosexual, fue el primer paso hacia el verdadero feminismo. Pero no podemos generalizar, ya que éste género significa cosas diferentes para personas diferentes.

Para Enrique Serna,(1999:71) la fascinación de las mujeres por los jóvenes de facciones delicadas y cuerpos lánguidos es a lo mejor una simple fantasía erótica, que aflora a la superficie cuando la liberación femenina permite a las mujeres asumir una actitud dominante en el juego de la seducción.

Como se sabe, Jung distingue en el inconsciente una
coincidencia entre dos opuestos: el componente femenino

¹⁶ Como los articulistas de las revistas Domo, PlanB, Animanga, Monos y Pelotas, entre otras.



◀ Yuyu Hakusho



▶ Bronze-Zetsuai

AMOR HOMOSEXUAL, BISHOUNEN, SHOUNEN-AI, YAOI O MATERIAL ANDROGINO



▶ Kaze to Ki no Uta



▶ Ai no Kusabi



▶ Ai no Kusabi



▶ Samurai Warriors



▶ Sanohe y Jemahin

de la personalidad masculina (el ánima) y el elemento masculino en la psique de la mujer (el ánimus). El andrógino es un hombre que proyecta su ánima hacia el exterior. Cuando la mujer hace lo propio con su ánimus -cosa muy frecuente en la vida moderna- se produce un entrecruzamiento de caracteres sexuales, también llamado fantasía transferencial, donde se invierten los papeles tradicionales del cortejo amoroso: el hombre conquista a la mujer por su feminidad y ella lo seduce por su ímpetu varonil.

Es así que en una relación homosexual la mujer se convierte en observadora pasiva de una relación prohibida, la cual le gusta y se deleita con las penas y los conflictos de los protagonistas para realizar su amor. En esta relación -al ser hombre- concibe al ser masculino o lo proyecta como un ideal, un ente más sentimental y menos animal, etéreo y delicado, que sufre por no poder declarar abiertamente su amor. Feminiza lo masculino y por ello se siente más segura en una relación al encontrar a su alma gemela.

Ello no quita que el hombre, ya lo presentan afeminado o andrógino dentro de la historieta, deje de ahondar en las características y prepare un puente entre los protagonistas y los temas emocionales femeninos, creando un escenario con potencialidad de historia, sin por ello descuidar la misma -que es para mujeres- que cuenta con fuertes intereses femeninos.

Por cuestiones culturales -como las raíces judeocristianas-, los puntos de vida sociales de americanos, canadienses y británicos sobre este género -yaoi- son negativos y prejuiciosos, no toman en cuenta la belleza del trabajo gráfico, el interés por lo exótico y las caracterizaciones multifacéticas que presentan los personajes dentro del relato. Aunque no por ello el manga y el anime shoujo dejan de contar con una cierta cantidad de shounen-ai, bishounen o material andrógino, que realce la estética de la narración.

1.5. ANIME EN MÉXICO.

Debido a la alta calidad en la producción y la vasta cantidad de trabajos generados en el Japón, el anime ha contado con la ventaja -o desventaja para otros- de poder ser difundido, llegando así a los otros continentes "lo mejor de lo mejor" made in Japan.

Recordemos que cualquier cosa puede pasar en el anime, pero no hay que pasar por alto que la cosmovisión de los sujetos varía en función de la cultura en la cual se

encuentra inmersa una persona, por ello, el contenido de algunas series japonesas puede no resultar el más apto para los televidentes -que en el caso de México suele ser en su mayoría una población infantil- ya que lo permitido en Japón, no suele ser aceptado por la sociedad mexicana; pero existe anime para todos los gustos y edades, lo cual es una ventaja para los seguidores de éste género narrativo.

A continuación, procederemos a hacer un recuento de las series animadas más significativas que se han proyectado en México y después un pequeño resumen de dichas producciones -las más representativas-, procedentes del "Imperio del Sol Naciente"¹⁷ (por orden alfabético):

La Abeja Maya	Almendrita
Astro Boy / Tetsuwan Atom	Aventuras en el Mississippi
La Ballena Josefina	Belle y Sebastián
Caballeros del Zodiaco /	Candy, la dulce niña / Candy Candy
Saint Seiya	
Capitán Centella	Dragon Ball y DBZ
El duende mágico	Fantasmagórico
Las aventuras de Fly /	Fuerza G / Gatchaman
Dragon Quest: Dai no daibouken	
Gatos Samurai / Cat Ninden	Las aventuras de Gigi
Guerreras Mágicas (1,2) /	Heidi
Magic Knight Rayearth	
Iroman28	José Miel
Lalabelle	Laura, la pequeña niña...
Mako, la pequeña sirenita	Mazinger Z
Meteoro / Speed Racer	La princesa caballero
La princesa de los Mil Años/	La ranita Demetán
Queen Millennia	
Ranma 1/2	Remi, el niño de nadie
Robotech	Sailor Moon (R, S, SS, Stars)
Samurai Warriors	Sandy Belle
El show de Gamba	Súper Campeones
La magia de Titila	Las aventuras de Tom Sawyer
Voltron	Yam Yam y el genio

Astro Boy

Serie que nos presenta las aventuras de Astro Boy, un niño androide con poderes especiales, que ayuda a un científico en muchas misiones. Versión futurista de Pinocho.

¹⁷ Fuente: TEC de Monterrey www.mty.itesm.mx/dae/de/grupos/anime/tvmex.htm

La ballena Josefina

Historia de la amistad entre un niños y la ballena Josefina, la cual cuenta con poderes, dentro del mundo imaginario del niño.

Belle y Sebastián

Sebastián es un niño que vive en los montes Pirineos, su madre es una actriz de caravana, por lo que lo deja seguidamente solo para continuar su trabajo. Pero ahora, que él es más grande, decide ir tras ella. Así emprende una serie de aventuras por Europa y Francia, acompañado de Belle, un perro gigante de los Pirineos y uno pequeño, Poochie. Debido a la protección de Belle hacia Sebastián, llega a ser confundido con un perro "peligroso", por lo que se convierten en fugitivos de la justicia.

Caballeros del Zodiaco

Del manga de Masami Kurumada. Cuenta la leyenda que cada vez que el mundo está en peligro, la diosa Atena reencarna para salvarlo. La diosa se encuentra protegida por los Caballeros, hombres y mujeres con poderes y fuerzas cósmicas, además de armaduras especiales. Entre los defensores están Seiya-Pegaso, Hyoga-Cisne, Shiryu-Dragón, Shun-Andrómeda e Ikki-Fénix, son los cinco Caballeros de Bronce, quienes se enfrentan a diferentes enemigos en distintas sagas para preservar la paz del mundo.

La dulce niña Candy

Esta es la historia -tierna y castrante- de Candy, una niña huérfana que lucha por salir adelante en la vida. Su historia se ve modificada al salir ésta del Hogar de Pony, el orfanato donde creció, viviendo diversas experiencias y aventuras como el romance, la amistad, el amor y el odio.

Dragon Ball

De Akira Toriyama. En un mundo místico existe la leyenda de las Esferas del Dragón, quien logre juntar las siete esferas aparecerá al Dios Dragón -Shen Long- el cual le concederá un deseo, el que sea. En estas aventuras se ven inmiscuidos Son-Goku, un niño súper inocente -y con cola- el cual no es de la Tierra, aunque él no lo sabe; Bulma, Yamcha, el maestro Roshi, entre otros. Además de que las artes marciales y los combates son de vital importancia para este relato.

Las Guerreras Mágicas

Serie en dos partes, basada en el manga de CLAMP. Lucy, Marina y Anás son tres estudiantes -bastante diferentes- de secundaria, que han sido convocadas por la princesa Esmeralda, el pilar de Céfiro, quien se encuentra secuestrada por su guardián personal Zagato. En sus aventuras, las tres chicas deben desarrollar poderes

y habilidades para poder ser dignas de transformarse en las legendarias Guerreras Mágicas, pero no va a ser tan fácil.

En la segunda parte, regresan al mundo de Céfiro para salvarlo de su autodestrucción y de la amenaza de enemigos de otros planetas, por ello, hay que encontrara al nuevo pilar que ha de regresar la paz al maravilloso mundo de Céfiro.

Mazinger Z

Kouji Kabuto es el hábil piloto de Mazinger Z, la última creación de su abuelo, quien fue muerto por las fuerzas diabólicas del Dr. Hell, cuya mente perversa planea apoderarse del mundo. Kouji debe enfrentarse a las creaciones del Dr. Hell y sus subordinados, como el Barón Ashler y el conde DeCapitado (sic).

Remi, el niño de nadie

Trágica historia de Remi, un niño francés que se enfrenta al rechazo de su padrastro -padre adoptivo en la realidad-, quien lo vende a un actor ambulante a la edad de seis años. durante sus viajes, Remi añora constantemente a su madre -adoptiva- y a su pobre hogar. Desarrolla un gran cariño por el señor Vitali y los miembros de la compañía: Capitán, Dulce -perros amaestrados-, Corazón Alegre -mono-, además de conocer -sin saberlo- a su verdadera familia, y encontrar a su mejor amigo, Mafia.

Las aventuras de Tom Sawyer

Adaptación bastante apegada -aunque en anime- de los personajes y las historias de Mark Twain, sobre Tom Sawyer y su amigo Huckeberry Finn.

Robotech

Una nave extraterrestre se estrella en una isla de la tierra en 1999. Los terrícolas, que en esos momentos se encontraban en una Tercera Guerra Global, detienen las hostilidades... desarrollan una nueva tecnología llamada Robotech. Diez años después, el día del lanzamiento del SDF-1 Macross -la nave reconstruida- se detecta la presencia de naves alienígenas... estableciéndose una batalla entre los terrícolas y los Zentraedis, dando inicio a una guerra que se extiende por 35 años y tres generaciones.

Esta serie es una edición de tres distintas en Japón, llevada a cabo por Carl Macek. Las series son: Super Dimensional Fortress Macross -1a. generación-, Southern Cross -2a. generación- y Genesis Climber Mospeada -3a. generación-

Más que la acción, la serie está centrada en los personajes, sus conflictos y sus sueños, además de que la música juega un papel muy importante.

Sailor Moon

Del manga shoujo de Naoko Takeuchi. Usagi Tsukino -Serena- es una estudiante de secundaria, la cual tiene un encuentro con una extraña gatita negra, la que tiene una pequeña "calva" en la frente en forma de luna. A partir de entonces, nuestra protagonista adquiere poderes mágicos y una grupo de amigas con la misma meta, defender a la Tierra de las fuerzas del Negaverso, por ello "luchan por el amor y la justicia".

Súper Campeones

El sueño más grande de Oliver Atom es ir a Brasil y llegar a ser un profesional del balompié. debido a su esfuerzo y dedicación es el capitán de su equipo de soccer. Para conseguir su objetivo inicial, se enfrentará a los más hábiles jugadores del fútbol infantil en Japón.

Ranma 1/2

Del manga de Rumiko Takahashi. Esta serie cuenta la vida de Ranma Saotome, heredero de la Escuela de Combate Libre, quien al estar entrenando sufre una maldición: se convierte en mujer al contacto con el agua fría, y por si esto fuera poco, se encuentra comprometido en matrimonio con Akane Tendo, una joven a quien él llama "marimacha" por su falta de femineidad. A pesar de estos inconvenientes, el amor y la comedia se conjugan para entretener a los espectadores de dicha obra.

En la actualidad basta con prender la televisión y buscar canales "para niños", para poder ver que el anime japonés está presente en la programación mexicana. En estos días se puede disfrutar de series como: Los Justicieros, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco (por 5a., 6a. o 10a. ocasión), Ranma 1/2, Candy, Goladores, Sailor Moon, Heidi, Sandy Belle, Zenki, entre otras producciones japonesas.

La incursión del anime en la sociedad mexicana ha resultado un fenómeno bastante curioso, ya que cada vez es más grande el número de personas interesadas en conocer este medio de expresión, lo cual se ve reflejado en el número de eventos relacionados con el anime y el manga japonés, siendo las más elaboradas y reconocidas la Mole, la Con que y la MeczyF, entre otras; ferias en escuelas particulares como La Salle, el CUM, y no podemos olvidar las publicaciones "especializadas", destacando Domo, PlanB y Animanga.

El que exista una diversidad tan amplia de medios de expresión que difundan el anime trae como consecuencia dos cosas: 1) la proliferación de eventos o productos de mala calidad, que lo único que provocan es confundir y mal informar a los "novatos", además de crear una imagen distinta de lo que representa en sí la animación japonesa.

2) los "otakus" u "otakys", quienes son los defensores más acérrimos de las formas de expresión japonesa, llámese manga o anime, esto es, aquellas personas que consideran que "si lo doblan al español, ya no sirve", mejor conocidos como puristas.

Estas dos perspectivas resultan perjudiciales para la difusión del anime japonés y las empresas de doblaje¹⁸, es comprensible que se trate de defender la integridad de una obra, pero también hay que pensar en las personas que no saben leer y mucho menos hablar japonés, lo cual no quiere decir que porque sea producción japonesa está bien realizada o sea la mejor.

Estos son algunos de los aspectos que han sido determinantes -a últimas fechas- para la promoción del anime, por un lado la "apertura" o masificación de productos extranjeros, y de su conocimiento como tal, esto es, que se le empiece a ver como lo que es: una producción oriental.

Quizá el "boom" del anime junto con el manga -actualmente podemos encontrar un mayor número de éstos en los puestos de periódicos, y sin censura-, sea propiciado por la apertura de fin de siglo, donde los mercados son cada vez más amplios y la tecnología permite que la distribución de algunos objetos sea más rápida y viable. Aunque ello no garantiza una plena comprensión del producto, como lo podemos observar al escuchar a algún padre de familia expresarse sobre "la violencia que ven los niños en 'esas' caricaturas".

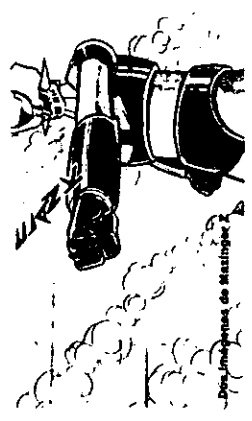
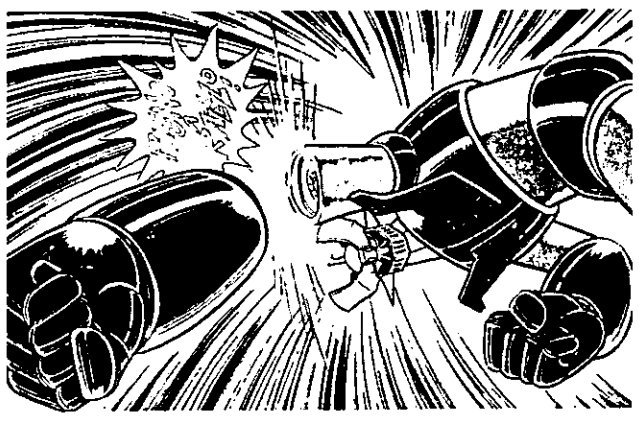
Finalmente, podemos concluir que en la actualidad, el anime en la televisión mexicana se encuentra en una etapa de transición, tanto a nivel de producción -doblaje-, como lo sería la censura que sufre Ranma 1/2 en algunas escenas de desnudos, así como la asimilación de nuevas concepciones de la realidad en la sociedad mexicana.

A pesar de lo anterior, no debemos olvidar que la animación japonesa es: 1) una forma de expresión, 2) de narrativa y 3) de arte que merece ser conocida primero y después juzgada, ¿o no?.

¹⁸ A partir de la nueva propuesta de ley presentada en la Cámara de Diputados, la cual literalmente prohibirá el doblaje de cualquier corto o largo metraje extranjero, desde la clasificación A en adelante. Con lo cual sólo quedan los subtítulos, "las telenovelas y Barney, el dinosaurio" (Animanga No. 3 Año 4 pp. 28).

**ALGUNOS EJEMPLOS DEL ANIME
EN MÉXICO**

◀ Mazinger Z

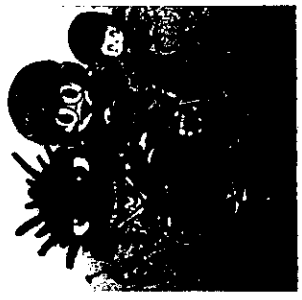


—Dra. Ingénieros de Mazinger Z

La abeja Maya ▼



Arale ▶



Robotech ▲

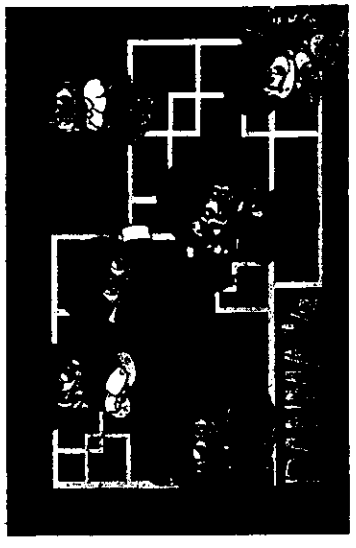


Robotech ▲

City ▼



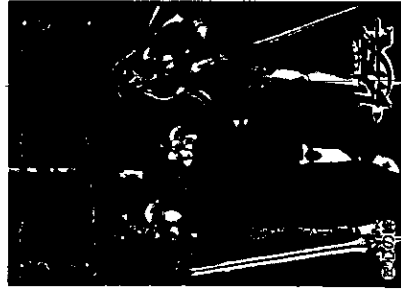
Ranma 1/2 ▼



▲ Campeones



◀ Sailor Moon



Guerreras Mágicas ▶

◀ Caballeros del Zodiaco



Princesa Caballero ▶



Dragon Ball Z ▶

▼ Candy, Candy



CAPÍTULO DOS

DOS CASOS EN PARTICULAR: SAILOR MOON Y LAS GUERRERAS MÁGICAS.

2.1. LA CREATIVIDAD DE NAOKO TAKEUCHI.

Naoko Takuchi es una de las revelaciones que se pueden considerar excepcionales dentro del mundo de los mangakas, ya que esta mujer -que nació el 15 de marzo de 1967 en la ciudad de Kofu, en la prefectura de Yamanashi- graduada en Química por la universidad de Kyorutsu, es una de las artistas más reconocidas dentro de su gremio, -a pesar de que incursionó en el arte del manga sin ningún tipo de formación artística- todo ello por su más reconocida creación: Sailor Moon.

Pero, ¿qué hubo antes de Sailor Moon en la trayectoria de Naoko? Bueno, pues en 1986 recibe el premio de "Artista Revelación", por parte de la revista Nakayoshi, -hay que hacer notar que lo ganó en dos ocasiones-, lo cual le sirvió como plataforma. Su primera publicación ganadora fue la historieta Love Call, que fue lanzada posteriormente en una edición especial para Nakayoshi Deluxe, en septiembre del 86.

La primera etapa de Naoko como dibujante está marcada por el estilo puro de shoujo manga, historias que tratan "el tema de jovencitas atrapadas en un tormentoso mar de amor, en medio de sentimientos profundos, celos o disputas que ponen en peligro las relaciones sentimentales de las protagonistas" (Escajedo, 1998:9). Dentro de esta etapa encontramos las creaciones de:

Chocolate Christmas, 1988. Nos presenta a Ryoko, una joven de secundaria que al no poder pasar la Nochebuena con sus padres, selecciona como compañía su programa favorito de radio: "Chocolate Night", y por azares del destino conoce al locutor de dicha emisión, y después de muchas peripecias logran una relación amorosa recíproca.

Wink Rain. Triángulo amoroso en el cual la protagonista principal -de bachillerato-, Marina renuncia a sus sentimientos por el bien de la pareja establecida -quienes son sus amigos-. Después conoce a Koizumi el cual la hace cuestionarse sobre su "supuesto amor". Tiempo después aclara sus sentimientos y decide darse una oportunidad con Koizumi, el cual no le desagrada del todo.

Ma-ri-ah, 1990. Historia de una joven cuyo padre ha muerto y su madre padece una larga enfermedad, por lo cual sus estudios son costeados por un protector anónimo,

que tiene como única condición que Mariah le escriba y que algún día -si ella lo decide- se case con él. Mariah conoce tiempo después en la escuela, a un compañero del colegio, por el cual tiene sentimientos encontrados. Al final descubre que éste es su verdadero protector, el cual le cedía su colegiatura para que ella no tuviera problemas, ya que siempre la ha amado. El sentimiento es recíproco.

The Cherry Project, historia de una joven patinadora que lucha por hacerse un lugar en el mundo del patinaje artístico, en medio de los celos, la rivalidad y el desamor.

Dream Park Matete - Espérame en el parque de los sueños. Historia anterior a los acontecimientos de The Cherry Project, en la cual los protagonistas se conocen, demuestran su tenacidad para destacar en lo que desean, al final se separan, ya que ella parte al extranjero, pero después de la despedida, sin saberlo, él se cruza con una joven, la cual será su futura pareja: la protagonista de The Cherry Project.

Sonogo no Mariah - María después. Años después del matrimonio de Mariah, una amiga de ésta decide visitarla por el nacimiento de su hijo, llevándose ésta una sorpresa, ya que no es uno, sino cinco los hijos de la pareja.

No es sino hasta 1991, que Takeuchi empieza a darle forma a un concepto que más tarde sería -para algunos conocedores del tema-, un modelo a seguir. Dicho concepto empieza a tomar forma en la historieta de Codename wa Sailor V, publicada en la revista trimestral Run Run, de la misma editorial que Nakayoshi¹.

En Su nombre clave es Sailor V, Naoko Takeuchi presenta la temática de la "magical girl", en esta historia, una joven estudiante llamada Minako Aino recibe la visita de Artemis, un gato blanco con la capacidad de hablar, el cual le explica que ha sido elegida para proteger a la Tierra de unos invasores de otro planeta, quienes se hacen llamar Dark Agency. Los miembros de esta asociación quieren esclavizar a la Tierra y robarle toda su energía, y el método utilizado es el de convertirse en ídolos para robarle la energía a sus fans utilizando los medios de comunicación, CD's y videojuegos. Para impedirlo, Artemis le proporciona a Minako una polvera con la cual se transforma en Sailor V y defiende a la Tierra de los malos.

Este manga ha contado con una versión animada por parte de Kodansha, que asociada con la revista Run Run produjeron un OVA² de cuatro episodios para la "hermana -¿o madre?- mayor" de Sailor Moon.

¹ Nakayoshi y Run Run, de editorial Kodansha, son revistas de manga para niñas -shoujo-, que además de Sailor Moon incluye Las Guerreras Mágicas, entre otras historias.

² OVA Original Animation Video (OAV). Abarca todas las obras que salen, directa y exclusivamente para distribución en videocasete o láser disc. Una misma obra puede ser distribuida por TV, OVA o largometraje (cine).

Durante los cinco años que duró Sailor Moon, Naoko continuó produciendo obras, independientemente de su hit. En 1993 aparece Miss Rain, pseudónimo de Rena, ya que donde ella se encuentra siempre suele llover, ésta conoce a Kei quien desea bailar con ella y declararle su amor, al final lo logra: le confiesa que le gusta la lluvia y le piden que bailen juntos.

Bokuno Peers Girl: historia de Yumi, quien un día decide suplantar a su hermano gemelo en el béisbol, nadie lo nota, a excepción de un chico del equipo contrario, con el cual empieza a salir más adelante, ello propicia los celos del hermano de Yumi, quien al final reconoce que no pueden estar siempre juntos.

July Marmalade Birthday, historia de Mina, una joven próxima a cumplir sus dieciséis, quien está enamorada de un compañero de la infancia, pero éste es el chico que todas quieren: buen estudiante, guapo y un excelente jugador de tenis. Un día Mina recibe un bote de mermelada, lo cual propicia que su amigo le declare sus sentimientos y confiesen su mutuo amor.

Maigo No Swing -Swing de una chica perdida: Mima -joven de secundaria- se enamora de su profesor particular -quien es un universitario-, pero ella sospecha que éste se encuentra enamorado de su hermana mayor. Una tarde los ve juntos y no lo soporta, por lo cual huye de su casa. Su profesor finalmente la encuentra en medio de una tormenta y le confiesa que es a ella a quien quiere.

Itsumo Issho, Ne? - Siempre juntos, verdad?: Yumiko tiene una mascota, la cual lleva a todas partes -hasta a la escuela-, el perro es regalo de un amigo de la infancia, por ello lo quiere tanto. Un día en la escuela conoce a un nuevo estudiante -quien resulta ser su amigo, pero él no la recuerda-. Ella descubre que lo ama, por ello decide regalarle un talismán pero no lo logra, ya que su mascota sufre un accidente. Cuando él se entera de que la mascota ha muerto, regresan sus recuerdos, y el regala otro perrito junto con el lazo que ella le iba a dar.

Tamaki Peppermint, 1995; Tamaki lleva siempre consigo la foto de su amado, un día pierde la foto, la cual es recogida por un compañero de clase, quien empieza a burlarse de ella.

Saura Sunset: varios alumnos de un instituto desean rodar una película, y le piden a Saura que sea la protagonista, en dicha actividad conoce a Hiroshima, quien se empieza a sentir atraído hacia Saura, cosa que no le agrada mucho a su novia actual.

Mitsuki Moonglow: Mitsuki busca por todos los medios de conseguir una foto del chico que le agrada, pero éste no está dispuesto a cooperar, pero nuestra protagonista no se dará por vencida, lo cual propicia que conozca la verdadera personalidad del joven.

Gomen Ne Wednesday: Mukaiyama está dispuesta a todo para regalarle un lápiz muy bonito al chico que le gusta, por su cumpleaños, pero es tan tímida que no quiere que él se dé cuenta, lo cual creará más problemas.

La más reciente producción de Naoko es -de la cual tenemos conocimiento hasta la fecha de enero de 1998, según el texto de *Las chicas son guerreras- P.Q. Angels*: alocada historia sobre Kyuri y Peanut, dos jóvenes extraterrestres que han llegado a la Tierra en agosto de 1999 para cumplir una misteriosa misión. Para poder permanecer en el planeta deben de obedecer tres reglas: 1)no hay que hacer daño a los seres humanos, 2)protegerse y proteger al compañero y 3)no amar nunca a un ser humano... pero algo ha salido mal. Con este trabajo, Takeuchi vuelve al tema del shoujo fantástico y de aventuras, pero usando un tono más humorístico.

Entre las obras que han logrado influir a Naoko como dibujante están: *Crucero Espacial Yamato*, *Captain Harlock* y *el Proyecto Apolo de la NASA*.

Un dato curioso de la obra y temática de Takeuchi -para algunas personas-, es el aspecto de mencionar datos sobre el ketsuekigata tipo sanguíneo de sus personajes y su fecha de nacimiento, lo cual, para las jovencitas japonesas adolescentes no es irrelevante, ya que ello determina la personalidad "Por ejemplo, las personas con sangre tipo O positivo son inseguras y sentimentales. Además resulta muy útil a la hora de saber si eres compatible con tu chico ideal"(MangaZone, 1997:32)³.

2.1.1. EL CONEJO DE LA LUNA.

La historia de Bishoujo Senshi Sailor Moon -Hermosa Caballero Sailor Moon-, podemos dividirla por ciclos, los cuales respetan una cierta continuidad dentro de su estructura, que consiste en una joven justiciera -de 14 años- con poderes mágicos, los cuales utiliza para defender a la Tierra de sus malignos adversarios no pertenecientes a este mundo. Dicha joven cuenta con un grupo de amigas, quienes poseen poderes similares -aunque no del mismo nivel- a los de la heroína, además de un galán enmascarado -obvio que de la protagonista- y dos ayudantes, y todos en conjunto "luchan por la paz y la justicia".

³ Siendo del tipo A el de las personas nerviosas, introvertidas, honestas y leales; el B son entusiastas, optimistas y aventureros; el AB orgullosos, diplomáticos y discriminantes, y el O es adicto al trabajo, inseguro y emocional. (Domo, septiembre 1998:7).

Sailor Moon se divide en cinco etapas, los cuales dan un total de 202 episodios de anime y 18 volúmenes de manga, dichos ciclos son:

Sailor Moon	Anime	Manga (tomos compilados)
Sailor Moon Original	1-46	1-4
Sailor Moon R romance/return	47-89	4-7
Sailor Moon S	90-127	7-10
Sailor Moon SuperS	128-166	12-15 ⁴
Sailor Moon Stars	167-202	16-18

Ya que este trabajo se centra en la versión animada, procederemos a realizar un resumen de cada etapa que incluirá: Serie, Capítulos, Personajes -por orden de aparición en la serie- Antagonistas (-) y Protagonistas (+), Ambientes donde se desenvuelve la historia y un resumen de la trama a nivel general.

Serie: Sailor Moon (original).

Capítulos: 46.

Personajes: Serena Tsukino -Sailor Moon - Princesa Serenity,

Luna, una pequeña gata negra, acompañante de Serena,

Darien -Tuxedo Mask - Príncipe Endimion, Reina Beryl(-), Metallia(-), Jedite(-), Amy - Sailor Mercury, Rei - Sailor Mars, Neflyte(-), Lita - Sailor Jupiter, Zoycite y Malachite(-),Mina - Sailor V - Sailor Venus, Artemis, un pequeño gato blanco, acompañante de Mina y la Reina Serenity, madre de Sailor Moon.

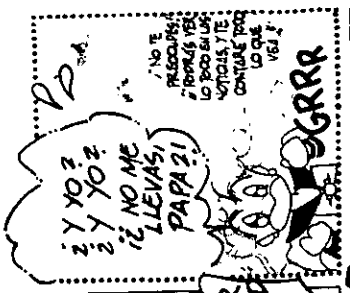
Ambientes: Tokio, la Luna y el Polo Sur.

Resumen:

En esta primera etapa, podemos conocer cómo es que una simple -y llorona- joven de secundaria obtiene poderes mágicos, con los cuales debe de defender al mundo del ataque del Negaverso, que está representado por cuatro generales, quienes son comandados por la Reina Beryl, quien a su vez es subordinada de un ente desconocido, el cual responde al nombre de Metallia.

La heroína es Sailor Moon, quien en conjunto con sus amigas, las Sailor Scouts defenderán a Tokio de los ataques de malignas y demonios, quienes buscan el Cristal de Plata -o en su defecto los siete cristales Arcoiris-, para poder incrementar el poder de su soberana.

⁴ El volumen 11 está relacionado con la película de Sailor Moon R, sin proyectarse todavía en nuestro país.

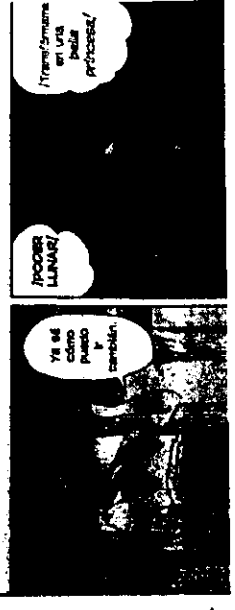
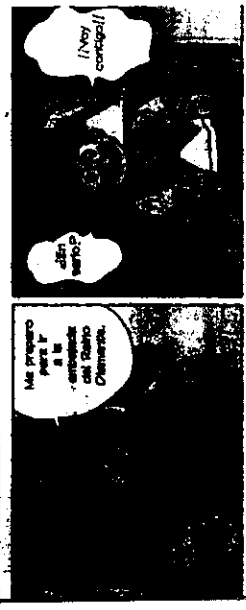
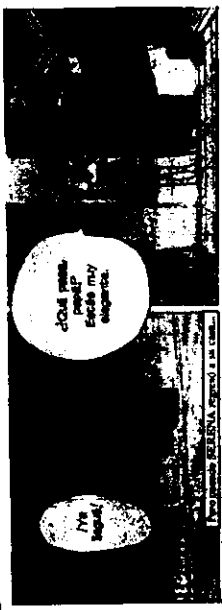


¡NO TE PREOCUPES!
¡BONDÉS VEC
LO POCO SI UN
VOTOS, ¡TE
CONTARE TODA
LO QUE
VÉ!



◀ Manga

Anime ▶



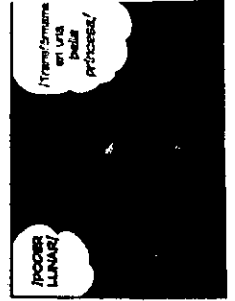
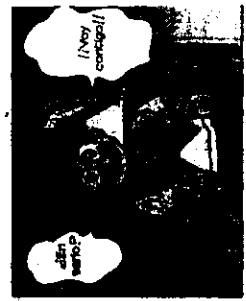
¡Me preparé para ir a la escuela del Grupo Chimeron.

¡No se puede hacer un trabajo importante para la familia!

¡No se puede hacer un trabajo importante para la familia!

¡No se puede hacer un trabajo importante para la familia!

¡Vamos también para hacer nuestra investigación!



Pero no es solamente aventuras en defensa de la Tierra, también cuenta con una dosis de romance, estelarizado por Serena y Darien, quienes en un principio se profesaban una profunda antipatía, pero conforme avanza la trama, descubren que son la reencarnación del príncipe Endimion de la Tierra, y la princesa Serenity del Milenio de Plata, quienes perecieron de forma trágica -tipo Romeo y Julieta-, cuando Beryl intenta apoderarse de la Luna. También las amigas de Sailor Moon son la reencarnación de las defensoras de la princesa lunar.

Cada uno de los protagonistas tiene un planeta regente, del cual obtienen poderes en particular, como Sailor Moon, quien utiliza el Prisma Lunar, la Curación Lunar, una Tiara lunar, y castiga a los enemigos: ¡en el nombre de la luna!; tenemos después a Sailor Mercury, quien utiliza la energía del planeta Mercurio, y las burbujas de mercurio; después Sailor Mars, representante de Marte, el planeta de fuego y obviamente dice: Fuego de Marte, ¡enciéndete!; continuamos con Sailor Jupiter, defensora de Júpiter, quien utiliza el trueno de Júpiter y finalizamos con Sailor Venus, del planeta del amor y su cadena del amor de Venus. Curiosamente Tuxedo Mask, quien representa a la Tierra, no cuenta con poderes sobrenaturales, sólo utiliza una rosa roja para atraer la atención del enemigo.

Esta primera parte de la serie finaliza con la pérdida de la memoria de los protagonistas, después de que logran salvar a la Tierra, y ello da paso a la segunda etapa...

Serie: Sailor Moon R.

Capítulos: 42.

Personajes: Serena -Sailor Moon, Neo Reina Serenity; Darien -Caballero de la luna, Tuxedo Mask, Rey Endimion; Amy - Sailor Mercury, Rei - Sailor Mars, Lita - Sailor Jupiter, Mina - Sailor Venus, Luna, Artemis, Alan(-), Ann (-).

Todos los anteriores -menos Alan y Ann- y Rini -Pequeña Dama, Black Lady(-), Sailor Chibi Moon; Luna P, Diana, el Gran Sabio(-), príncipe Diamante(-), príncipe Zafiro(-), Rubeus(-), Esmeralda(-), Las Hermanas de la Persecución:⁵ Kermesite, Bertierite, Kalaberite y Petsite(-); Sailor Plut.

Ambientes: Tokio, Tokio de Cristal, Planeta Némesis y el Portal del Tiempo.

Resumen: (esta serie cuenta con dos partes en la versión animada).

Cuando todo es calma y tranquilidad en la desmemoriada vida de los protagonistas, irrumpen dos entes alienígenas en Tokio, dichos personajes empiezan a

⁵ Estos personajes pertenecen a la segunda parte de la segunda etapa de la serie. La parte de Alan y Ann se creó con el fin de darle ventaja al manga de Sailor Moon.

drenar la energía de las personas -utilizando naipes- para mantener con vida a su Árbol Sagrado -y por consiguiente a ellos-, único elemento tangible de su cultura.

Debido a que la Tierra está nuevamente en peligro, Luna decide devolverles la memoria, primero a Sailor Moon y después a las demás Sailors, quienes recuperan sus recuerdos de manera natural. Ahora no aparece Tuxedo Mask, sino un enmascarado árabe, quien se hace llamar "El Caballero de la Luna" quien al final es la materialización del subconsciente de Darien ⁶.

Ahora la parte amorosa es un cuarteto amoroso, pues Serena trata de que su "amado Darien" recupere la memoria y vuelvan a tener una oportunidad de ser felices, pero también Ann -quien es la pareja de Alan⁷- trata de llamar la atención de Darien. Por su parte, Alan está impactado con Serena, quien no le hace caso.

En el enfrentamiento final se descubren los verdaderos motivos de los alienígenas para robar energía, el papel que juega el Árbol Sagrado y, tanto Alan como Ann, Serena y Darien muestran el amor que tienen por su respectiva pareja.

Ha retornado de nueva cuenta la tranquilidad a Tokio, pero de repente, cae del cielo una pequeña niña con dos coletas, quien tiene en la mente como objetivo conseguir el Cristal de Plata, pero también aparecen extraños personajes, quienes persiguen a la pequeña Rini, alias "el conejo".

Rini logra desarrollar una gran simpatía hacia Darien, la cual es recíproca, provocando los celos de Serena y diversos conflictos en la trama. Por fin los perseguidores dan la cara y se presentan como la familia Death Moon, comandados por el príncipe Diamante, su hermano Zafiro, el consejero "el Gran Sabio", y sus subordinados Rubeus, Esmeralda y las Hermanas de la Persecución, cuyo objetivo como mencionamos es conseguir al conejo, pues éste trae consigo el Cristal de Plata del futuro.

Sí, la pequeña Rini viene del futuro, de Tokio de Cristal y es heredera del Neo Milenio de Plata, además de ser la hija de la NeoQueen Serenity y el Rey Endimion⁸, por lo tanto hay que protegerla, y para ello están las Sailor Scouts, quienes son transportadas al futuro para conocer mejor a su enemigo.

⁶ Por ello podían estar presentes los dos en un mismo espacio-tiempo.

⁷ Quien por cierto engaña a su pareja desde el inicio, además de ser bastante cotizado entre la población femenina de la escuela a la que asiste nuestra protagonista. Para no despertar sospechas, Alan y Ann se presentan como hermanos.

⁸ Serena y Darien son los futuros soberanos de Tokio de Cristal del siglo 30. Logran llegar a ese siglo gracias a la longevidad con la cual cuentan los familiares y descendientes del Milenio de Plata, la familia de Serena en el pasado.

En uno de sus viajes al futuro, Sailor Moon es secuestrada, pero no por mucho tiempo, lo cual propicia que se relaje la atención hacia la "Pequeña Dama", quien es influenciada por el "Gran Sabio" y por ello cambia de bando, se convierte en Black Lady y se enfrenta a sus antiguos amigos.

Debido a que en el recorrido hacia su objetivo, perecieron -o cambiaron de bando, como las hermanas de la Persecución y Zafiro-, solamente queda el Gran Sabio como representante de Némesis, el cual únicamente utilizó a la familia Death Moon para lograr su objetivo, el conseguir más energía para poder dominar el universo.

El enfrentamiento final es entre Sailor Moon, en su versión de princesa Serenity y Black Lady, quien recobra sus recuerdos y vuelve a ser la pequeña Rini; ahora Sailor Moon debe desaparecer al Cristal Negro, con la ayuda del Cristal de Plata, aunque en ello vaya su vida.

Ante tales circunstancias, la "Pequeña Dama" se une a Sailor Moon, y de su cuerpo brota el Cristal de Plata del futuro, con lo que logran desaparecer la fuerza maligna.

Se olvidan celos y viejos rencores, ahora es tiempo de que la "Pequeña Dama" vuelva al futuro con sus padres, y todo regrese a la normalidad en Tokio.

Serie: Sailor Moon S.

Capítulos: 37.

Personajes: Serena, Darien, Amy, Rei, Lita, Mina, Artemis, Diana, Luna, Rini, Haruka -Sailor Uranus, Michiru - Sailor Neptune, Tsetsuna - Sailor Plut, Profesor Tomoe, Kaolinet, Hotaru - Dama 9(-) - Sailor Saturn, Faraón 90(-), Brujas 5(-): Eudial, Mimete, Tellu, Vilyu y Ciprene y su hermana gemela.

Ambientes: Tokio, Colegio Mugen, Zona Omega.

Resumen:

Rini regresa del futuro para que se entrene con las Sailors, además de que continua la lucha entre ella y Serena por la atención de Darien, lo cual es un claro ejemplo de la paz reinante en Tokio, pero nuevos enemigos la rompen.

Ahora, los enemigos buscan conseguir la Copa Lunar o el Santo Grial, y para ello necesitan de corazones puros, pues en uno de éstos se encuentran los tres talismanes que son la llave para el Santo Grial. Los enemigos están encabezados por el Demonio Maestro, quien se ha apoderado del cuerpo del profesor Tomoe y los obliga a iniciar la búsqueda, el equipo del profesor lo conforman Kaolinet y las Brujas 5. El fin de la

Copa Lunar para el mal es poder traer al Faraón 90 de la Zona Omega, y así poder conquistar el universo.

Además de las Sailor Scouts, aparecen nuevos aliados, como lo son Haruka y Michiru, esta pareja son en realidad Sailor Uranus y Sailor Neptune, y su misión es encontrar al Enviado del Bien e impedir la destrucción de Tokio, y por lo tanto buscan conseguir primero los tres corazones puros y la Copa Lunar.

Conforme avanzan las batallas, caen una a una las ayudantes de Tomoe, pero este sigue haciendo todo lo posible por conseguir su meta, ya que de lo contrario su hija, la pequeña Hotaru morirá. Un efectivo método de coersión, utilizado por el Faraón 90, fue el de introducir en el cuerpo de Hotaru el espíritu maligno de la Dama 9.

Por fin se descubre que los tres corazones puros pertenecen a Haruka, Michiru y Tsetsuna, quien previene a las Scouts de la inminente destrucción. Ya está la Copa Lunar, ahora hay que destruir a la Dama 9, pero existe un problema, entre ésta y Rini -quien es una nueva Sailor: Sailor Chibi-Moon-, se ha dado una fuerte amistad, lo cual provoca que las Sailor Scouts se enfrenten a Uranus, Neptune y Plut por defender a Hotaru.

Cuando por fin Sailor Moon se enfrenta a la Dama 9, la bondad del corazón de Serena provoca que Hotaru se deshaga de la posesión maléfica, y ello permite que aparezca la verdadera personalidad de la pequeña, ella es Sailor Saturn, la sailor de la destrucción, y si despierta todo desaparecerá. Pero no es así, ya que ésta sailor tiene la facultad del renacimiento, por lo cual, después de derrotar a Faraón 90, renace como un bebé.

La experiencia vivida pone de manifiesto que el enviado del Bien era Sailor Moon, lo cual la consolida como cabeza de la Scouts, tanto internas como externas. Y cuando parece que por fin la calma ha retornado a Tokio...

Serie: Sailor Moon SuperS (SS).

Capítulos: 38.

Personajes: Serena, Darien, Amy, Lita, Rei, Mina, Luna, Artemis, Rini, Pegaso - Helios, Zirconia(-), Trío Amazonas(-): Ojo de Tigre, Ojo de Pescado y Ojo de Águila, Cuarteto Amazonas(-): Cere-Cere, Para-Para, Besu-Besu y Jun-Jun, Reina Neherenia(-).

Ambientes: Tokio, Ilusión, Circo Death Moon.

Resumen:

Un nuevo enemigo trata de apoderarse del planeta, pero para ello necesita encontrar al poseedor del "espejo de los sueños", donde se esconde un pegaso, quien es el poseedor del Cristal Dorado, parte fundamental para conquistar al mundo.

Rini es la primera que tiene contacto con Pegaso, el cual le otorga a ésta y a Serena nuevos poderes para combatir a los ladrones de sueños, que son Zirconia, el cuarteto y el trío Amazonas, representantes de la Reina Neherenia, quien utiliza el Circo de la Muerte para sus fines.

Al final, solamente queda el cuarteto Amazonas al servicio de Zirconia y Neherenia, por ello, las pequeñas -quienes no desean crecer, pues creen que con ello dejarán sus sueños- emprenden acciones radicales para conseguir al Pegaso, esto provoca que sean descubiertas y se propicie la batalla final.

Uno de los primeros afectados con las acciones del cuarteto es Darien, quien como representante de la Tierra siente lo que a ésta le pasa, y se empieza a desmoronar por falta de ilusiones. Dentro de su delirio contacta a Helios, protector de Ilusión y le pide que no deje morir la fe en los sueños.

En el enfrentamiento contra Zirconia cae Sailor Chicbi-Moon prisionera, se descubre que ella es quien poseía el sueño que guardaba a Pegaso, y que éste es Helios. Todo ello provoca confusiones, y que el cuarteto cambie de bando -aparte del mal carácter de Neherenia-.

También se conoce el resentimiento de la Reina Neherenia hacia el crecer, pues no quiere envejecer y ser fea, además de que hace patente su aversión y envidia hacia el Reino de la Luna Llena, es decir, el Milenio de Plata.

Cuando Neherenia se da cuenta de que no puede seguir con sus fines, rapta por segunda ocasión a Rini, son perseguidas y en su desesperación, la Reina arroja a la pequeña al vacío. Cuando descubre que Sailor Moon la observa con compasión, decide que su orgullo es mayor y vuelve a encerrarse en su espejo, donde ya había sido confinada por el Cristal Dorado cuando intentó obtenerlo por primera vez.

Serena y Rini van en caída libre, cuando son rescatadas por Pegaso, quien le otorga la facultad de ente alado a Sailor Moon... Días después da inicio la despedida entre Rini y Helios, dando pie a una futura relación entre la Tierra de los Sueños y Tokio de Cristal.

Serie: Sailor Moon Stars.

Capítulos: 36.

Personajes: Serena, Darien⁹, Amy, Lita, Mina, Rei, Neherenia(-), Haruka, Michiru, Tsetsuna, Hotaru, Chibi-Chibi, Seiya - Sailor Star Fighter, Taiki - Sailor Star Maker, Yaten - Sailor Star Healer, Sailor Galaxia(-), Sailor Iron Mouse(-), Sailor Alluminium Siren(-), Sailor Red Crow(-).

Ambientes: Tokio, Televisora Vía Láctea, Vía Láctea.

Resumen:

La aparente tranquilidad de las chicas se ve interrumpida por una extraña lluvia de estrellas fugaces, las que en realidad son nuevos entes enviados por Neherenia, pues busca vengarse de Serena en lo que más le duele: Darien y Rini. Esta vez utiliza las superficies reflejantes para obtener la energía de los humanos, haciendo que caigan en una dependencia patológica hacia éstos.

Las nuevas subordinadas de Neherenia son entes femeninos con cuerpo de cristal. Éstas son los primeros enemigos a los que se enfrentan Haruka, Michiru, Tsetsuna y la pequeña Hotaru, quien después de vencer, ella sola, a las malignas, empieza a desarrollarse a una velocidad impresionante. Después les avisan a las demás Sailors del peligro y emprenden su misión: salvar a Tokio.

Cuando encuentran a Neherenia es demasiado tarde, ya se ha apoderado de la voluntad de Darien, y reta a Serena a que lo rescate. Acepta el desafío y tanto ella como las demás -cada grupo por su lado- emprenden la búsqueda.

Una a una las chicas son prisioneras de Neherenia, y cuando por fin llega Serena al castillo de la Reina malvada, ésta es derrotada de nueva cuenta por el corazón y la bondad de Sailor Moon, pero ahora Neherenia acepta que está sola y no le gusta, ante ello, Sailor Moon le concede la oportunidad de una nueva vida, y así es que Neherenia vuelve a su reino y trata de ser feliz.

Después del rescate de Darien, ahora sí, por fin Rini regresa al futuro, mientras que Darien se va a estudiar al extranjero, y después de que sube al avión, nadie vuelve a saber de él.

Aparece una pequeña niña en la vida de Serena, la cual es llamada Chibi-Chibi, y de quien dicen parece hija de Serena. Además de esta pequeña entran en escena tres jóvenes, pertenecientes al afamado grupo Three Lights: Yaten, Taiki y Seiya, los cuales ingresan al colegio de las chicas -quienes ya van en preparatoria-.

⁹ Aparece al principio y al final de esta etapa.

Repentinamente sale un nuevo enemigo: Sailor Galaxia, quien desea conquistar toda la Vía Láctea, y para ello cuenta con un equipo de ayudantes integrado por Sailor Iron Mouse, Sailor Alluminium Siren y Sailor Red Crow, quienes tienen la tarea de encontrar las semillas estelares, las cuales le proporcionan el poder necesario a Sailor Galaxia.

Después de atacar a sus víctimas, si no poseían la semilla estelar eran transformados en zombies, siendo estos un nuevo problema para las Sailors. Pero ahí no acaba el conflicto, ahora aparecen tres nuevas Sailors, las Sailors Stars Lights: Maker, Fighter y Healer, que son en su vida privada Taiki, Seiya y Yaten respectivamente. Estas nuevas amazonas están a la búsqueda de la princesa de su planeta, la cual tuvo que huir cuando Sailor Galaxia llegó a robar las semillas.

Debido a que se dan cuenta de que separadas no lograrán nada, cuando por fin llegan al acuerdo de atrapar a Galaxia, ésta aparece y trata de robarles sus semillas, siendo sus primeras víctimas las Sailor Scouts, seguidas de Plut y Saturn.

Entre la colección de semillas robadas, Serena descubre la de Darien, y se explica el porqué de su silencio y ausencia -la cual desde un inicio trató de llenar Seiya-, esto le provoca un dolor muy grande, no menos que el de saber que Uranus y Neptune decidieron ponerse al servicio de Galaxia.

Solamente quedan las Stars Lights, Serena y la pequeña Chibi-Chibi en contra de Galaxia y sus nuevas ayudantes. Empieza la pelea, donde Sailor Star Fighter defiende a capa y espada a Sailor Moon y la pequeña que la acompaña.

Después de un duro enfrentamiento, Haruka y Michiru tratan de atacar a Sailor Galaxia, lo cual revela que trataban de ganar tiempo, pero es en vano, Galaxia les roba sus semillas. Ante tal acción, Serena trata de dialogar con la malvada, recordarle que ella también es una Sailor y por ello está del lado del bien, pero es infructuoso.

Sailor Galaxia ataca con mayor fuerza a Sailor Moon y consigue ponerla al borde de la muerte, entonces Chibi-Chibi revela un poder desconocido y cura las heridas de Serena y las Sailors Stars, después se transforma en espada que utiliza Sailor Moon para combatir a Galaxia.

La lucha resulta desigual, pues Serena se niega a acabar de manera tan certera a la Sailor descarriada, y opta de nueva cuenta por el diálogo, apelando a la conciencia de Galaxia. Esta empieza a recordar y logra arrojar al caos contenido en su cuerpo, regresando a la normalidad.

Una a una de las semillas estelares regresa a su dueño, lo cual conlleva a que se reúnan todas las Sailors en un mismo espacio. Ha llegado el momento de la despedida, es hora de que los Three Lights, junto con su princesa busquen un nuevo planeta para vivir. Se despiden y emprenden un largo viaje por la Vía Láctea.

Finalmente todo es tranquilidad, Serena y Darien por fin están juntos, y sin la compañía de Rini o de las chicas. Sellan su amor con un beso y se escucha una voz en off que dice: Esto es el final.

2.1.2. PERSONAJES. (por orden de aparición)

Serena/Sailor Moon:

Joven de secundaria, quien tiene como antecesor al personaje de Sailor V. Dentro de los elementos que le dan vida, destaca la leyenda del conejo que vive en la Luna -y hace pasteles de arroz-, además del mito de Selene y Endimion de origen grecorromano, ello redondeado con la aparición de su guía y consejera Luna, una gata que revive -o nos recuerda- el culto a Diana y Artemisa, y que también verifica un elemento importante de la heroína, su signo zodiacal: cáncer. Sailor Moon es una heroína con más defectos que virtudes, por ello podemos decir que rompe con los personajes estereotipados y que se asemeja más a los seres "vivos", reales. Conforme avanza la trama va modificando algunos rasgos de su personalidad, pero sólo -la mayoría de las veces- en su carácter de defensora, ya que podemos comprobar que no mejora en su desempeño escolar, ni en sus vicios o placeres -comer y dormir en exceso-.

En el ámbito de las relaciones, es una persona que necesita de los demás para realizar su misión, lo cual muestra un marcado compañerismo o codependencia, ya que solamente alcanza sus metas mediante el trabajo en equipo, ya sea de forma real o moral.

Serena -podemos decir- es el estereotipo de la joven de secundaria sin preocupaciones trascendentales, con una vida "normal" de la chica promedio -esta rutina es rota con la aparición de su gata-, cuyas preocupaciones están basadas en ser aceptada, la escuela, y el amor, entre otras.

Podemos decir que Sailor Moon/Serena es más una antiheroína -desde una perspectiva del mercado anglosajón, pero no de Woody Allen-, ya que cuenta con más puntos en contra que a favor, los cuales se "justifican" porque, a final de cuentas, resulta ser la reencarnación de la princesa de la Luna, "líder" de las scouts.

A semejanza de los héroes protagónicos occidentales nuestra heroína cuenta con una doble personalidad -aunque quizás podríamos hablar de cuatro: princesa Serenity, Serena, Sailor Moon y la Neo Queen Serenity-, lucha contra el mal para defender a la tierra del Negaverso, cuenta con armas para desempeñar su misión - pero no tiene poder alguno sobre algún elemento físico como sus amigas-, y cuenta con un pasado, el cual predetermina su destino.

Por lo anterior podríamos decir que Bishoujo Senshi Sailor Moon es la clásica heroína con súper poderes, que lucha contra el mal y siempre gana, además de que - suponemos- cuenta con habilidades especiales que la hacen ser la líder, pero no.

Sailor Moon es un protagonista preocupada por el qué dirán, busca ser popular, aceptada por los demás, quizá hasta destacar en el estudio, pero no, puede más su desidia que su competitividad. Por esto es que al encontrar a las demás integrantes del "sailor team", busca por todos los medios no perder la relación, pues sus amigos la aceptan tal cual, a pesar de que le hacen ver sus errores, esto nos permite observar cómo las relaciones personales son determinantes para la protagonista.

Esto es un claro ejemplo de la búsqueda por la concretación o la realización de un trabajo en común, donde la reunión de diversos elementos le dan forma a un clan o grupo, el cual tiene intereses e ideas similares, un fin común, y ello solamente se puede conocer al establecer redes con los demás miembros de una comunidad, estar abiertos a los comentarios externos y a las críticas constructivas, pues no somos perfectos, y Serena lo sabe.

Tenemos que Serena es una persona que necesita de los demás para cumplir con su misión, de hecho, ella solamente da la estocada final -la mayoría de las veces- pues el trabajo "sucio" lo realizan las demás; podemos ver la división del trabajo, donde cada persona hace la función para la cual está preparada, lo cual es muy común dentro de la cultura nipona, es decir, como Serena es la reencarnación de la princesa de la Luna las scouts debían protegerla, en su nueva vida esto se mantiene: el respeto por las jerarquías.

Al hablar de jerarquías nos referimos a la idea japonesa de que los líderes eran representantes de las deidades en la Tierra, por lo que no resulta fuera de contexto que -Serena- al ser una reencarnación, a pesar de sus defectos se le respete como tal.

Sailor Moon es una persona que no busca el poder, al contrario, sus móviles son aspectos cotidianos, es decir, le preocupa más tratar de salvar al ser humano escondido dentro de las malignas, que el deshacerse de su enemigo. Esto es más visible conforme avanza la trama, pues luego trata de justificar los actos de los otros,

sobretudo cuando descubre que su amado Tuxedo Mask no es responsable de su comportamiento agresivo.

También actúa más por instinto que por planeación, se deja dominar por sus emociones, quizá esto sea reflejo de la búsqueda de la sociedad por sensibilizarse más en un contexto dominado por la eficacia y la eficiencia tecnológica.

Un aspecto relevante de nuestra heroína es que ella es solamente un instrumento para salvar a la tierra, en sí no existe una rivalidad entre el bien y el mal. Recordemos que Serena no domina ningún elemento, y sin sus armas o talismanes, en sí no es nadie -a nivel de poderes extraordinarios-, pero ello no le quita ser el eje que motiva a las demás actantes, ya que éstas reconocen que como amiga Usagi no tiene comparación.

Lo anterior se complementa con el simbolismo¹⁰ manejado dentro de este personaje. Su largo cabello es una manifestación de gran energía, además de simbolizar una gran fuerza superior, vital y la alegría de vivir ligadas a la voluntad de triunfo. Resulta curioso que el color dorado de su cabellera haga referencia a la energía solar, ya que esperaríamos que nos remitiera al astro lunar¹¹.

El que traiga recogido el cabello en dos coletas o "moños" le da un carácter de protección, tanto mágica como amorosa -recogerse el cabello es distintivo de la mujer casada- ello explica lo peculiar de su peinado.

Otro elemento relevante es la portación de una tiara que reafirma su papel de poder, soberanía, dignidad, de líder indiscutible del grupo. Su relación con la luna lo muestra el creciente lunar que porta, tanto en la frente como en la tiara y nos remite a lo dual -Serena y Sailor Moon-, al mundo de las formas cambiantes, al principio de lo femenino, a la victoria de la vida -eterna- sobre la muerte, lo podemos ver en su reencarnación y en las siguientes series se explica su longevidad, pues continúa vigente hasta el siglo treinta.

Su carácter nos acerca la liebre -conejo-, la cual es tímida y por ende se le tacha de cobarde, además de su habilidad para correr y esquivar los ataques del enemigo.

Podemos decir que Sailor Moon no se preocupa por la magnificencia del enemigo, como en el caso del cómic anglosajón, donde el bien de la humanidad le

¹⁰ La fuente del significado de los simbolismos que maneja cada personaje, son de los textos de Becker (1998), Chevalier (1991) y Cirlot (1992). Esto se aplicó a los demás participantes de ambos relatos analizados.

¹¹ Su madre, la reina Serenity tiene el cabello plateado, lo cual nos remite a su naturaleza lunar.

permite al héroe obtener su propio beneficio, al contrario; aquí lo cotidiano y las crisis propias de los seres humanos le dan una identificación al relato, tenemos que Serena se preocupa más por su beneficio propio que por el bien de la humanidad -lo vemos cuando decide dejarse vencer, aunque la Tierra desaparezca y comentar "No me importa lo que pase con mi vida, USTEDES son lo más importante para mí", manifiesta su egoísmo, un carácter de pertenencia y posesión-, este preocuparse por su microespacio le confiere un aspecto de cotidianidad a la serie.

Este personaje rompe algunos esquemas -no todos- del prototipo sobre lo que debe ser un héroe, por ello es que para algunas personas dicho actor puede no resultar demasiado agradable, ya que no promueve valores como la entrega, dedicación, competitividad, inteligencia, esfuerzo, sino que al contrario, sólo muestra a una joven de secundaria cuyos pasatiempos son comer, dormir y leer historietas. Demasiado simple, no creen.

Luna :

Es la conciencia o tutor de Serena, especie de Pepe Grillo felina, quien debe de instruir a Sailor Moon para que pueda desempeñar un digno papel como princesa de la Luna. A pesar de llamarle constantemente la atención a Serena, no por ello deja de quererla. Míticamente es la reencarnación de la mascota de Diana, deidad lunar.

Dentro del relato clásico, es el bufón o acompañante de la heroína; aunque Luna es mucho más inteligente que el promedio de los talismanes, además de que sabe cuáles son sus límites y responsabilidades -aunque Serena la saque de sus casillas no puede reprenderla con demasiada dureza-, ya que solamente es una subordinada del Milenio de Plata.

Luna es la única que conoce los motivos de la reencarnación de las sailor, aunque no lo recuerde desde el principio; al igual que las demás scouts, sabe que su deber es proteger a la princesa, aunque en ello vaya su vida, su juventud, en pocas palabras, su tiempo.

Podemos decir que este ente felino es una nana o acompañante, lo cual reafirma el papel de princesa de la protagonista, ya que como vemos en la serie, está al pendiente de las actividades escolares y domésticas de Serena.

Su papel dentro de la serie es fundamental, pues sin ella no se justificaría el carácter fantástico del relato, además de ser quien logra que las protagonistas se ubiquen en su realidad: quieran o no son representantes del reino Lunar, y ella está ahí para que no lo olviden.

Dentro de sus habilidades destacan las de tipo intelectual -maneja computadoras y sabe de tecnología-, físicas -por aquello de su agilidad felina- y la capacidad de ser paciente y conciliadora, aunque ello no le quita ser dura cuando lo requiera la misión. Podríamos decir que al igual que Amy, Luna es el cerebro de Serena.

Darien/Tuxedo Mask:

Juega el papel de galán de la heroína principal. Es un justiciero, pero él no lo sabe, ya que sufre de amnesia desde la muerte de sus padres. Representa a la Tierra, ya que en su vida anterior era el príncipe de ésta, además de que en el aspecto mitológico se verifica que su origen es la leyenda de Selene y Endimion: el amor entre un simple mortal y la diosa de la Luna.

Este personaje cuenta con más rasgos europeos, lo cual rompe con el estilo -look- de los demás personajes. Es un caballero -pero no andante- en toda la extensión de la palabra. Tuxedo Mask con su traje de esmoquín, antifaz, chistera, bastón y una rosa roja como arma de defensa, le da un toque romántico a la serie, pues aparece como el ideal de todas las protagonistas, sobretodo por no saber que en realidad es Darien, con quien no se llevan muy bien.

Darien es el ejemplo del joven maduro y autosuficiente -pero con carencias emocionales, como el no saber su origen-, estudioso y guapo, pero que cae en la presunción y altanería, lo cual no le quita ser el ideal de las jovencitas de secundaria y algunas preparatorias y universitarias.

El uso de un antifaz o máscara reafirma la búsqueda de su identidad, ya que al no saber con certeza su origen personifica algo que no es, pues en realidad -como mencionamos- es la reencarnación del príncipe Endimion, enamorado de la princesa de la Luna.

Debido a que no sabe la procedencia de su origen, solamente se presenta como auxiliar defensor y -en ocasiones- enemigo de la protagonista, lo cual le provoca una mayor crisis de identidad.

Podríamos decir que él sí tiene rasgos de héroe clásico, pues es serio, reservado, paciente, por lo cual resulta el complemento de Serena y de Sailor Moon, una especie de Superman con Batman.

Este coprotagonista, galán de nuestra heroína principal tiene más rasgos de súper héroe que la misma Sailor Moon, ¿por qué?, bueno pues mantiene o adopta más

rasgos del clásico héroe americano, estamos hablando de una especie de Batman nipón, esto es:

Al igual que Batman, Darien pierde a sus padres a muy temprana edad y ello lo motiva en la edad adulta a tratar de saber cuál es su pasado e inconscientemente se transforma en un personaje nocturno, vestido de negro, con capa, esmoquín, sombrero de copa, bastón y una seductora rosa roja, las cuales, además de sus habilidades físicas son sus recursos de batallas.

Tenemos pues que éste cuenta con una doble personalidad, la cual es desconocida ya que porta un antifaz que no permite reconocerle el rostro; sus habilidades son de carácter físico e intelectual y tiene un destino que cumplir aunque no esté seguro de cual debe ser.

Darien es un personaje que no sabe porqué luchar, ni si es bueno o malo, solamente busca conseguir sus objetivos, obtener los cristales arcoiris para así tener el Cristal de Plata y por consiguiente recuperar su pasado. Lo anterior le provoca el tener sentimientos encontrados, ya que en ocasiones se sienta un traidor y en otras que sólo está ejerciendo justicia.

Lo anterior nos muestra a una persona que al no conocer sus raíces, solamente se deja guiar por sus necesidades de supervivencia en una sociedad donde domina la ley del más fuerte, donde tanto tienes -sea a nivel económico, cultural, afectivo- tanto vales y ello le provoca ser una especie de ermitaño, un misterio para los demás.

Desde un punto de vista psicoanalítico, el negro de su traje representa los instintos y la tendencia inconsciente de sus acciones.

Darien representa o personifica al joven universitarios dedicado y estudioso, pero taciturno y aislado, cuyas metas es lograr ser un profesionista destacado, aunque para conseguir sus fines tenga que lastimar a los demás.

Tuxedo Mask es más agresivo que Darien, aunque también es más sensible al reconocer sus sentimientos, esto nos muestra que debido a la sociedad donde se desarrolla la trama, la sensibilización de los hombres suele estar condicionada por los demás, de ahí que solamente la personalidad oscura del coprotagonista saque a flote sus sentimientos, lejos del entorno machista de la cultura oriental.

Al igual que Sailor Moon, podemos decir que Darien cuenta con cuatro identidades: príncipe Endimion, Darien, Tuxedo Mask y el rey Endimion. Por esto consideramos que Darien es el complemento de la heroína, ya que si ésta es en extremo sensible y desidiosa, éste es ecuanime y estudioso, y en conjunto logran la

armonía -utópica- pero perfecta de la pareja ideal, el ying y el yang, la Tierra y la Luna, lo femenino y lo masculino, tan presente en la cultura del sol naciente.

Darien rompe el estereotipo del héroe clásico, ya que es solamente un elemento que sirve para mantener a la protagonista, se encuentra en un segundo plano, lo cual rompe la estructura patriarcal de los bienhechores.

Amy/Sailor Mercury:

Amy tiene como base a Mercurio, el mensajero de los dioses y sus habilidades son de carácter intelectual, lo cual la hace la cabeza del grupo. Es la segunda scout -o la primera- en integrarse al "sailor team".

Dentro de sus motivaciones están el ser una doctora y una buena estudiante, además de sus obligaciones de sailor scout.

A diferencia de los demás participantes, el aspecto de Amy está un poco más relacionado con el estereotipo de la joven japonesa, es decir, su cabello es oscuro y corto, además de que no es muy alta y tiene muy marcado el aspecto de la competitividad dentro de la escuela.

Tiene la facilidad, como Sailor Mercury, de manejar elementos líquidos, además de que cuenta con un elemento extra, un coeficiente intelectual de 300, por lo cual le lleva la delantera a la protagonista en un aspecto intelectual.

Su personaje es cien por ciento de índole romana, esto se percibe en su fecha de nacimiento, ya que le corresponde el signo de virgo, del cual es regente el planeta de Mercurio.

Debido a su inteligencia es considerada por algunos como una persona arrogante, ya que no suele ser muy sociable, pero en realidad es de personalidad en extremo tímida, lo cual se ve modificado con la conformación del equipo de las scouts, donde ella es el cerebro.

El color de su uniforme manifiesta el poder que tiene sobre el agua, además de remitirnos a la perseverancia de la verdad y la fidelidad. Es una persona bastante preocupada por valores teóricos o relativos al conocimiento, aunque en ocasiones ésta no sea lo más conveniente.

Dentro del Salón de la Justicia, Sailor Mercury sería aceptada, ya que cuenta con habilidades propias de los súper héroes clásicos: tiene una doble personalidad, maneja el agua, tiene grandes habilidades intelectuales y es tenaz, sabe utilizar

tecnología de punta y tiene rasgos occidentales, además de ser hija única y saber que debe defender al bien. Tiene todo para ser una heroína clásica pero...

Amy tiene misiones más importantes que defender a la Tierra del mal, busca ser una gran doctora y ayudar a su prójimo, le preocupa más mantener su estatus dentro de los más inteligentes a nivel nacional que los problemas de amor.

Por lo anterior, Amy es el prototipo de la clásica joven nipona, preocupada por destacar dentro de un entorno competitivo, esta especie de obsesión por el estudio suplente la carencia afectiva de su madre, quien a su vez se refugia en el trabajo, quedando Amy sola, ya que su padre tampoco está a su lado.

Lo descrito explica el porqué del carácter retraído de este actor, cómo su entorno ha sido determinante para configurar su personalidad y darle una visión distinta de la realidad.

A diferencia del actor secundario clásico, Sailor Mercury busca una vida normal, como la de cualquier ser humano, pero el ser una reencarnación ha marcado su destino, ya que debe encontrar y proteger a la princesa de la Luna, y es en esta búsqueda que al conocer a las demás saca a flote su lado humano.

Podemos ver que representa a la joven emprendedora que busca primero su autorrealización como profesional -al igual que Darien-, destacar en la actividad seleccionada y después buscar otro tipo de satisfacciones, un clásico modelo de la muchacha finisecular capitalista.

Pero como cualquier ser humano, conoce otras opciones y es entonces que trata de modificar algunos rasgos de su conducta, empieza a sociabilizarse más y deja a un lado la conducta "nerd" -tipo Clark Kent o Richard Parker-, reconoce sus miedos y descubre que la vida no es sólo la escuela y el estudio, también los aspectos cotidianos son importantes .

Amy es un reflejo de la mayoría de los jóvenes nipones -y capitalistas- para quienes es más importante el beneficio propio, como el prestigio y el reconocimiento, y hacen a un lado los pequeños detalles que la dan sabor a la vida.

A pesar de sus habilidades intelectuales, Sailor Mercury no es la líder -oficial- del grupo, pues como mencionamos, dentro de la cultura japonesa es muy respetado el orden de las jerarquías y Amy es solamente un subordinado más del clan de la Luna, podríamos decir que es la parte de logística y planeación.

Rei/Sailor Mars:

Este personaje es el de carácter más fuerte, además de ser una de las más atractivas. Rei es la representante del planeta Marte, y una sacerdotisa. Dentro de sus sueños están el ser una cantante y administrar el templo donde vive.

El que represente al planeta Marte y al dios de la guerra dentro de la cultura romana, justifica sus constantes peleas por el liderazgo con Serena. Debido a su educación ha logrado desarrollar sus habilidades psíquicas, lo cual la envuelve en un aire de misticismo, por lo que reconoce su misión dentro de la serie.

Sailor Mars es una scout decidida, que a pesar de su rivalidad con Sailor Moon por el amor de Tuxedo Mask, nunca deja que le pase nada a ésta. Dentro de sus habilidades está el manejo del fuego y el poder de exorcisar, por lo que resulta ser algo amenazadora para los demás, lo cual la ha vuelto soberbia y a la vez solitaria, pues los demás creen que puede resultar peligrosa su amistad.

Es destacable la influencia de la religión en su vida, aspecto que ninguno de los demás personajes retoma, pero ello no le quita ser una persona manipulativa y egocéntrica.

A comparación de los demás actores, nunca se hace mención de su desempeño en la escuela, a pesar de que cuenta con la misma edad de las demás, pero se induce que tiene un nivel promedio, ni muy destacado, pero tampoco es pésima estudiante.

A nivel afectivo solamente cuenta con la figura de su abuelo, un sacerdote shintoísta, y logra durante un tiempo ser la novia de Darien, hasta que se entera de que es la pareja de la tonta de Serena.

Esta scout como los héroes tradicionales cuenta con una doble personalidad, además de que sabe que el futuro de la Tierra está en juego y que ella es parte de esa salvación. También puede manejar el elemento del fuego y cuenta con una percepción psíquica altamente desarrollada, además de una destreza física, pero no es una heroína tradicional.

Rei es una digna representante del movimiento feminista, ya que considera que la mujer debe de tomar la iniciativa -ella se le declaró a Darien-, tanto a nivel personal como laboral -ella quiere manejar el templo de su abuelo-, no importa el ámbito, la mujer puede destacar en cualquier tarea.

Su excesiva decisión y egoísmo hacen que los demás le tengan respeto, lo que aprovecha para inclinar la balanza a su favor, pero ello no le quita el ser generosa con

sus seres más allegados, pero en el caso de Serena no es así, al contrario, es el personaje con quien tiene más enfrentamientos.

Estos enfrentamientos son un reflejo de la rebeldía de Rei ante las clásicas estructuras jerárquicas, por qué tiene que ser Sailor Moon la líder si no es la persona más idónea para el puesto, ¿sólo porque es una reencarnación sus defectos quedan anulados? Estas cuestiones son las que le dan un carácter de antagonista a nuestro actor.

Sailor Mars reconoce que su deber es proteger a la princesa de la Luna, pero considera que el respeto debe de ganarse, como todo en la vida, al igual que el amor de Tuxedo Mask. De nueva cuenta caemos en una cultura de la competitividad, eficacia y eficiencia capitalista.

Los motivos de Rei son su propio beneficio, haciendo a un lado el salvar a la Tierra, está consciente de que si existe la vida en la Tierra, ella va a conseguir sus metas: tener el templo y ser reconocida socialmente, aunque no está de más el amor de un muchacho, claro, escogido por ella.

Resulta contradictorio el que aunque Rei respete ciertas tradiciones propias de su entorno, sobretodo por que es una doncella del templo en proceso de convertirse en sacerdotisa, al mismo tiempo muestre cierta inconformidad por la estructura sectorial en la cual se desenvuelve, aunque al final no hay más que una aparente rebeldía que cubre su resignación ante lo ya establecido.

Su indumentaria reafirma el que represente al planeta rojo, además de que el tener a dos cuervos como mascotas, nos remite a la creencia japonesa de que éstos eran heraldos de los dioses y que suelen ser solitarios, individualistas, pero para los romanos, a final de cuentas simbolizan la esperanza.

Podemos resumir que Rei es la clásica feminista -aparente- que busca conseguir sus objetivos, una inconforme de su destino, que al conocer a los demás miembros del clan acepta que también tiene sueños románticos, como el de conseguir una pareja, pero que ante el temor de ser herida, esconde sus emociones y solamente muestra inconformidades.

Su personalidad la podemos comparar con la siguiente frase:

*"que van a decir todos los que a ti bruja te llaman
si saben que lloras, besas, te enamoras y me haces la cama"
Bruja, Sabina*

Lita/Sailor Jupiter:

Lita representa al planeta Júpiter -Jupiter en inglés-, es notable su destreza física y su estatura, pero ello no le quita el tener una visión romántica de la vida. Debido a su fortaleza física se le compara con Hércules, o quizás Sansón y como este último fue traicionada por un amor.

Es de las pocas personas que acepta a Serena tal y como es, ya que de cierta forma las dos se parecen mucho: no son buenas estudiantes y gustan de la buena comida, aunque la diferencia radica en que Lita sabe cocinar y Serena no.

Debido a su aspecto atlético -pero femenino- amedrenta a los demás, menos a Serena, por lo cual es una amiga incondicional y la reconoce como líder por su simpatía y buen corazón.

También es una dedicada ama de casa, dulce, soñadora y enamoradiza, lo cual suele traerle serios problemas, pues nunca confiesa su amor y se lleva varias decepciones.

Tiene como instrumentos el poder manejar el trueno -o rayo-, su destreza física y su fuerza.

Lita podría ser una digna representante del héroe clásico, cuenta con una doble personalidad, tiene fuerza y habilidades físicas, además de que maneja el trueno y el rayo, y sabe que puede salvar a la Tierra de los malosos, pero es demasiado escrupulosa. Solamente ataca en defensa propia, no toma la iniciativa.

Esta heroína coprotagónica es el clásico ejemplo de la mujercita abnegada sometida, para quien su sueño ideal es ser una buena ama de casa, dispuesta a satisfacer a su pareja, es la princesa que espera encontrar a su príncipe azul, pero sin buscarlo.

Debido a que rompe con los cánones de la mujer promedio oriental, por su alta estatura y su destreza física, se siente acomplejada y solamente ve pasar la vida sin ser partícipe de ella. El que siempre encuentre chicos parecidos a su senpai¹² -y que nunca diga cuál era su nombre-, muestra una marcada dependencia hacia las tradiciones, por ello no resulta raro el que acepte sin ningún replico el que Sailor Moon sea la líder, de hecho suele proyectarse con los acontecimientos que le ocurren a la protagonistas.

¹² Compañero de colegio de grado más alto. Una especie de hermano mayor o asesor. Dicha expresión se utiliza como una muestra de respeto hacia los demás.

Podemos decir que Sailor Jupiter es la mujer conformista -que para nada podría ser un héroe-, demasiado común y corriente -su máximo es casarse-, que mantiene el respeto por las tradiciones -a diferencia de Rei jamás en la vida tomaría la iniciativa con un chico- y sabe que debe defender a la princesa de la Luna, ello le va a permitir preservar la paz de la Tierra y por consiguiente el mantener su vida normal y estable.

Es claro que el ser tímida y antisocial le fue provocado por su propio entorno, donde el ser diferente -a nivel físico- tiene un costo alto, aunque dichas diferencias, si son de intelecto o económicas sirven para desarrollar una alta competitividad en el grupo.

Mina/Sailor Venus:

Representante del planeta del amor, Mina es una de la scouts con mayor experiencia en su nueva vida, ya que antes de integrarse al equipo ella combatía a los malos bajo la identidad de Sailor V.

Podemos decir que al igual que Sailor Moon, Sailor Venus no cuenta con el manejo de un determinado elemento físico, también tiene el cabello rubio y recogido, además de no ser una destacada estudiante. -pero es más constante que Serena y Lita-, y que gusta de disfrutar la vida.

Dentro de sus armas destacan el rayo de luna creciente y la cadena de amor de venus, además de su famosa patada de Sailor V. Entre sus sueños y aspiraciones están el ser una famosa cantante -o por lo menos destacar en el medio artístico- y el enamorarse.

Mina suele ser vanidosa y bastante despreocupada, además de ser bastante oportunista, irreflexiva y soñadora, podemos decir que es la clásica rubia boba americana.

Al igual que Serena cuenta con la ayuda de Artemis, un gato blanco que a semejanza de Luna, trata de aconsejar a la atolondrada Mina, pero sin muy buenos resultados.

A la par que Rei, sabe que debe -cuando se puede- tomar la iniciativa en lo que respecta a los chicos, y como Lita busca al hombre ideal. Es bastante ambiciosa y con habilidades físicas.

A diferencia de Serena, Mina tendría mucho más posibilidades para convertirse en la heroína clásica: es rubia, tiene una personalidad secreta, cuenta con instrumentos para salvar a la Tierra, además de la experiencia y fortalezas necesarias, puede enfrentarse contra los malos sin ninguna dificultad, busca el reconocimiento, reconoce una misión y tiene un auxiliar: Artemis.

Pero en cambio nos ofrece a una protagonista con una triple identidad: Sailor V, Mina y Sailor Venus, la cual está en constante rivalidad con los demás integrantes del grupo, ya que al tener casi los mismos gustos -a excepción de Amy-, suelen querer obtener las mismas cosas.

A pesar de ello, sabe ser una compañera cuando lo exigen las circunstancias, además de que no cuestiona el que Serena sea el líder, pues íntimamente sabe que ella -Mina- ha sido un ejemplo a seguir para Sailor Moon, lo cual hincha su ego.

Mina es el clásico ejemplo de la joven nipona capitalista preocupada por obtener fama, fortuna y reconocimiento, aunque para ello deba de mentir; es independiente, sabe que ella decide su futuro, inteligente -pero no para el estudio- y egocéntrica, podemos decir que sus valores son más materiales y sus móviles son pragmáticos.

Sailor Venus es una digna representante de la generación X, no sabe qué quiere en sí, pero mientras tanto busca por todos los medios el poder asir algo que le dé una cierta estabilidad -bastante voluble y camaleónica-; pero que a final de cuentas busca una vida común y corriente -desde su perspectiva- donde converjan la fama, el dinero y el amor.

El hecho de que al igual que las demás scouts haya reencarnado, muestra una relativa sumisión ante las jerarquías preestablecidas, sabe que jamás será la líder y por ello busca destacar en otros ámbitos, donde sabe que es mejor.

Reina Beryl:

Representante del Negaverso en la Tierra, la reina Beryl es un claro ejemplo del antagonista clásico, con la diferencia de que lo que ella roba no son oro, joyas, o dinero, sino la energía de los seres humanos, es una especie de vampiro energético¹³, que busca lo inasible: los sueños, las esperanzas, aquello propio de los seres humanos, su humanidad.

¹³ Con su presencia se reafirma la mitología grecorromana, ya que este actor cuenta con la peculiaridad de tener una larga y despeinada cabellera, la que nos permite imaginarnos a una Medusa terrible, fúrica y vengativa.

Tiene todo para ganarle a la tonta de Serena, hasta el poder quitarle el amor de Endimion -ya que a Beryl siempre le ha gustado-, pero su falta de serenidad y su visceralidad ante las situaciones en exceso adversas -o el confiarse demasiado de sus subordinados- ocasiona que no logre sus objetivos.

El luchar por el amor -o la atención - de Darien nos presenta a Beryl como la madrastra de Blancanieves o de Cenicienta, ya que desea lo que ésta posee: su belleza, suerte o el amor de un guapo príncipe.

Socialmente, esta malvada nos presenta a las personas que gustan de sobresalir, pero por medio del trabajo de los demás, que no quieren mover un dedo para conseguir destacar, pero a la hora de los resultados exigen de más.

Está en contra de las reglas establecidas, porque Serena es la buena, si nunca ha luchado para conseguir todo lo que tiene, ¿el ser buena es tenerlo todo acaso?, pero si no se tienen las condiciones para lograrlo, ¿el luchar por ello es malo?, ¿el tratar de atrapar -o arrebatarse- lo que no se cuida es una villanía?

Desde una perspectiva kármica Beryl es un claro ejemplo del castigo por realizar malas acciones, pues vemos en la serie que ella era una persona común y corriente, al servicio de Endimion, pero por traicionarlo y dañar al Milenio de Plata, reencarnó en una especie de murciélago o escorpión, y a final de cuentas, en su segunda oportunidad no logró su cometido, solamente obtuvo la muerte.

SAILOR MOON

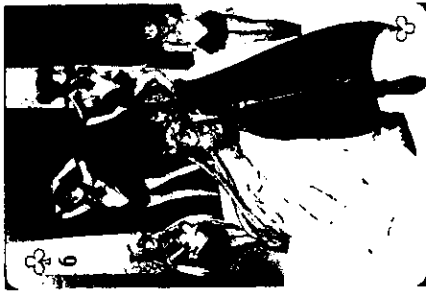
2.1.2.1. PROTAGONISTAS.

(por orden de aparición)

Serena -Sailor Moon - princesa Serenity - Neo Queen Serenity, Luna, Darien -Tuxedo Mask - príncipe Endimion - rey Endimion, Amy - Sailor Mercury, Rei - Sailor Mars, Lita - Sailor Jupiter, Mina - Sailor Venus - Sailor V, Artemis.

Los protagonistas -a excepción de Luna y Artemis, quienes son unos entes alienígenas con forma de felino- cuentan con una vida propia, es decir, tiene actividades que llevar a cabo como ir a la escuela, reunirse con los amigos, preocuparse por sus relaciones de pareja, entre otras cotidianidades.

Las scouts son quienes llevan la mayoría de las responsabilidades, haciendo casi nulo el papel del protagonista masculino -casi o igual que Artemis-, quien se encuentra subordinado a las acciones de las féminas, sobretodo de Sailor Moon.



Sailor Mercury

Amy Mizuno

Sailor Mars

Rei Hino

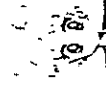
Sailor Jupiter

Lita Kino

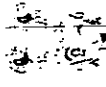
Sailor Venus

Mina Aino

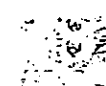
DIFERENTES VISTAS DEL SAILOR TEAM



Serena Tsukino



Sailor Moon



Princesa Serenity



Darien Chiba



Tuxedo Mask



Príncipe Endimion



Reina Beryl



Malachite



Zoycite



Neflyte



Jedite



Luna



Artemis

Nuestros participantes cuentan con habilidades y defectos, tanto intelectuales como emocionales, siendo estos últimos los que le dan un aire más "real" a la serie. Podríamos decir que los conflictos de cada protagonista aportan nuevos elementos al relato VB el alto coeficiente intelectual le provoca más problemas -en el ámbito de las relaciones- que beneficios a Amy; el duro carácter de Rei la hacen una ermitaña; la extrema sensibilidad de Serena es catalogada como ñoñerías, pero todas en conjunto logran establecer un equilibrio, la reunión de diferentes psiques o identidades permite la creación de un ente -imaginario- perfecto, con defectos y virtudes, retomemos la perspectiva del ying y del yang, aquí nadie es totalmente bueno o malo, todos son sujetos perfectible, son humanos, que de manera aislada no logran sus metas, pero en conjunto consiguen lo inalcanzable; que es reflejado a la hora de realizar actividades pro-salvadoras de la tierra, hay una clara división del trabajo y un respeto por las jerarquías.

Los protagonistas rompen con el estereotipo del clásico personaje dentro del relato, donde los más inteligentes suelen llevar el peso de la acción, y Sailor Moon es un claro ejemplo, al igual que la sumisión de Darien.

2.1.2.2. ANTAGONISTAS. (por orden de aparición)

Reina Beryl, Jedite, Neflyte, Zoycite, Malachite, Queen Metallia

A diferencia de los protagonistas, nuestros antagonistas son personajes estereotipados ya que -a excepción de Neflyte, quien se enamora de una amiga de Serena- mantienen su maldad a lo largo de la historia, además de que sus móviles son el poder y el prestigio, quieren dominar la Tierra y si es posible al universo.

Los subordinados de la Reina Beryl son entes despiadados, que solamente tratan de cumplir con su cometido, no les importan los demás, solamente servir a su líder en sus propósitos de dominar al mundo.

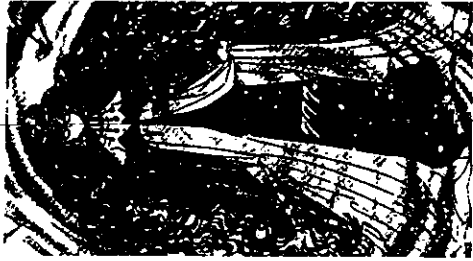
La envidia, el odio y el rencor son valores dominantes de los antagonistas, además de un marcado egoísmo, como el que se ve por parte de Zoycite y Malachite quienes al ser pareja -en el doblaje de la serie en México se trató de omitir que en el original ambos son hombres, por aquello de la censura y las "buenas costumbres"- tratan de acaparar la atención de su amado y al notar que ya no son satisfechas sus aspiraciones, simplemente ya no defienden a su "compañero", éste es eliminado y otro ocupa su lugar.



LOS VILLANOS DE SAILOR MOON



LAS SAILOR SCOUTS



También es destacable el establecimiento de -podríamos llamarles- dogmas, ya que ninguno de los antagonistas se cuestiona su proceder o el de sus superiores, y si lo llegarán a hacer -como el caso de Neflyte- solamente son eliminados.

Los villanos de este serial -al igual que los anglosajones- cuentan con un centro de trabajo oscuro y escondido, el cual es descubierto hasta el final y como siempre, el mal paga por sus acciones y triunfa el bien.

2.1.3. RELATO.

Antes de aplicar los modelos de Prieto Castillo, tratamos de identificar a "grosso modo", la estructura (esqueleto) base del relato de Sailor Moon. Y así es que desde nuestra perspectiva, los siguientes puntos marcan las pautas a seguir dentro de la narrativa del anime shoujo.

ESQUEMA GENERAL DEL RELATO DE SAILOR MOON¹⁴

- 1.-Situación normal de cotidianidad.
- 2.-Rompimiento de la rutina por un suceso interno.
- 3.-Reestablecimiento de la rutina.
- 4.-Presentación de los malos y sus objetivos.
- 5.-Encuentro inesperado con el objeto amoroso de la protagonista.
- 6.-Rutina.
- 7.-Manifestación del enemigo -entra en acción-, provocando caos.
- 8.-Obtención de los poderes por parte de la heroína.
- 9.-Enfrentamiento entre los malos y la heroína.
- 10.-Aparición de un extraño enmascarado, quien da apoyo a la heroína.
- 11.-Gana la heroína el enfrentamiento y regresa a la normalidad.
- 12.-Situación cotidiana, rota por un hecho interno.
- 13.-Aparición de los malos, quienes utilizan el suceso para sus metas.
- 14.-La heroína se ve afectada por una situación común a la que utilizan los malos.
- 15.-Explicación de los móviles a obtener para los protagonistas, que son: Reunión del equipo de protagonistas, encuentro del líder del grupo, reunión de talismanes para obtener el objeto del deseo, detener a los malos, salvar a la Tierra y recuperar el amor de la heroína.
- 16.-Consecución de alguna parte de los móviles y enfrentamiento entre los protagonistas y antagonistas.
- 17.-Se repiten los puntos 10, 11, 12, 13, 14.

¹⁴ A diferencia del relato de las Guerreras, el de Sailor Moon cuenta con tres micro relatos: el de la heroína, el de la joven y el de la relación amorosa.

-
- 18.-Evolución de las habilidades y reafirmación de lazos amistosos entre las protagonistas.
 - 19.-Alcance de las metas trazadas.
 - 20.-Enfrentamiento final entre la heroína y el mal.
 - 21.-Vencimiento del bien sobre el mal.
 - 22.-Muerte de todos los participantes -buenos y malos- protagónicos.
 - 23.-Reencarnación de éstos y la posibilidad de empezar una nueva vida.
 - 24.-Situación de cotidianidad -con amnesia- entre los participantes.
 - 25.-Búsqueda del amor por parte de la heroína.

Dentro del relato de Sailor Moon encontramos que:

- Es la historia de una joven -14 años-, la cual se convierte en una super heroína, quien defenderá a la Tierra -y a su amado- en el nombre de la luna. Para ello debe reunir al "sailor team".

- Dentro de los móviles tenemos el reunir a las sailor scouts, encontrar a la princesa, reunir los cristales arcoiris, obtener el Cristal de Plata, salvar a Tuxedo Mask -pareja de la heroína-, derrotar al Negaverso y salvar a la humanidad, claro que no puede faltar la realización amorosa por parte de la protagonista.

- ~~El equipo de protagonistas está conformado por 6 elementos, representados por un planeta del sistema solar: la Luna, Mercurio, Marte, Júpiter, Venus y la Tierra.~~

- Los protagonistas son buenos, aunque en ocasiones presenten debilidades, mientras que los "malos" siempre lo serán.

- Existen dos excepciones: Tuxedo Mask, quien se enfrenta en varias ocasiones con la protagonista por la obtención del objeto del deseo; además de que más adelante tiene enfrentamientos realmente criminales en contra de la paz y la justicia, pues se encuentra poseído por un espíritu maligno. La otra excepción se da por parte de uno de los miembros del clan del mal, quien al "humanizarse" decide apoyar a sus enemigos.

- Toda la responsabilidad del relato recae en la heroína y sus relaciones.

- Para mostrar situaciones de pérdida de control o embarazosas, se recurre a marcar gran énfasis en la cara, mostrando grandes ojos, una vena alterada o una gota sobre la cabeza del afectado.

A nivel del relato, encontramos que para algunos de los protagonistas es diferente el curso de la narración, así que aplicando los esquemas de Prieto Castillo tenemos que a nivel general la serie analizada está conformada por las situaciones 1, 2, 4, 5, 6:

Esquema 1:

Situación inicial estable -la cotidianeidad de las protagonistas.

Ruptura de la situación inicial por un agente externo -la presencia de Luna o el Negaverso.

Lucha -contra las malignas y el Negaverso.

Recuperación de la situación inicial -retorno a sus actividades cotidianas.

Esquema 2:

Situación inicial estable -la cotidianeidad de las scouts.

Ruptura de la situación inicial por un agente interno -las malignas o problemas domésticos.

Lucha -enfrentamiento contra el Negaverso y triunfo del bien.

Recuperación de la situación inicial -retorno a las actividades cotidianas.

Pérdida definitiva de la misma -logro de alguna de las metas de las malignas.

Esquema 4:

Situación inicial ambivalente -enfrentar o no al enemigo y aceptación de las consecuencias de dicha elección.

Elección de una de las posibilidades de la situación inicial -toma de decisión.

Pérdida de la situación inicial -se conocen los verdaderos móviles para enfrentar al enemigo.

Mantenimiento de la situación inicial -surgen nuevos enemigos.

Esquema 5:

Situación inicial de prohibición -el Cristal de Plata pertenece a la familia de la Luna.

Ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición -enfrentamiento entre los dueños del objeto deseado y los malos.

Castigo -muerte de los participantes.

Esquema 6:

Situación inicial de confrontación -encuentro definitivo entre antagonistas y protagonistas.

Fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o -triunfo del bien a costa de la vida de todos los participantes.

Continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -reencarnación de los protagonistas e inicio de una segunda serie.

Encontramos que para algunos de los protagonistas de la narración, los esquemas se ven modificados por su historia personal -aquí construiremos y deconstruiremos los esquemas de Prieto Castillo-. Así tenemos que para :

Amy, Rei, Lita y Mina -esquemas 1, 2, 4 y 6

(1) situación inicial estable -vida común y corriente de una estudiante de secundaria.
ruptura de la situación inicial por un agente externo -aparición del enemigo y obtención de sus poderes.

lucha -enfrentamiento contra el enemigo y gane del combate.

(2) situación inicial estable -cotidianidad de las protagonistas.
ruptura de la situación inicial por un agente interno -aparición del enemigo.
lucha -enfrentamiento contra el mal y obtención de la victoria.
recuperación de la situación inicial -retorno a su vida normal.

(6) situación inicial de confrontación -encuentro definitivo con el mal.

(4) situación inicial ambivalente -dar o no su vida para salvar a la protagonista.
elección de una de las posibilidades de la situación inicial -deciden dar su vida.

(6) fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes -triunfo de las scouts.
continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -reencarnación de las scouts y continuación de su misión en otra serie.

En el caso de Serena y Darien tenemos -esquemas 1,2,4,5 y 6

(5) situación inicial de prohibición -en su vida pasada se enamoraron la princesa de la Luna y el príncipe de la Tierra.

ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición -debido a ello se da un enfrentamiento entre la Luna y la Tierra.

castigo -muerte de los protagonistas.

(1) situación inicial estable -cada uno de los protagonistas vive su vida, sin conocer al otro.

(2) ruptura de la situación inicial por un agente interno -se conocen los protagonistas.

lucha -se establece una corriente de antipatía entre Serena y Darien.

recuperación de la situación inicial -cada uno sigue su camino.

(1) ruptura de la situación inicial por un agente externo -aparece Luna en la vida de la heroína.

lucha -enfrentamiento de la heroína con el Negaverso.

ruptura de la situación de la confrontación por la aparición de un agente interno -aparición de Tuxedo Mask en la vida de la heroína.

recuperación de la situación inicial -ganan el enfrentamiento y cada uno regresa a sus actividades cotidianas.

AQUÍ SE REPITE EL ESQUEMA 2 (ya que el galán aparece para defender a Sailor Moon, pero ignoran su verdadera personalidad).

(4)situación inicial ambivalente -el galán debe elegir entre seguir siendo un aliado o no. elección de una de las posibilidades de la situación inicial -decide enfrentarse a ella. pérdida de la situación inicial -ahora son antagonistas.

(6)situación inicial de confrontación -ambos se enfrentan al Negaverso.
fin de la situación inicial por esclarecimiento de personalidades -se descubre la verdad¹⁵.
continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -ante la verdad, el Negaverso toma ventaja de la situación y rapta al galán.

(4)situación inicial ambivalente -Serena debe elegir entre salvar a su amado o proteger el Cristal de Plata.
elección de una de las posibilidades de la situación inicial -decide ambas cosas.

(6)situación inicial de confrontación -se enfrenta al Negaverso.

(4)situación inicial ambivalente -debe enfrentarse a su amado o tratar de ignorarlo.
elección de una de las posibilidades de la situación inicial -se enfrenta y lo mata.
fin de la situación inicial por el triunfo de una de las partes -Serena derrota al mal.
continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -debido al esfuerzo realizado, la heroína muere al igual que los demás, pero de la misma manera reencarnan y

(1)situación inicial estable -cada uno de los protagonistas continúa con su vida como si nada.
ruptura de la situación inicial por un agente interno -se conocen Serena y Darien.
lucha -se establece una abierta antipatía entre ellos.
recuperación de la situación inicial -cada uno se va por su lado y da pie a una segunda serie.

Mientras que para el Negaverso, la reina Beryl y los cuatro generales el esquema es:

(5)situación inicial de prohibición -tratar de obtener el control del universo.
ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición -tratar de obtener el Cristal de Plata para tales fines.

¹⁵ Relacionado con el Esquema inicial 5.

(6) situación inicial de confrontación -enfrentamiento contra las sailor scouts.

(5) castigo -pérdida de la vida de cada uno de los integrantes.

(6) continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -se da el enfrentamiento final entre los líderes.

fin de la situación inicial por el triunfo de una de las partes -gana Sailor Moon.

(5) castigo -muerte de todos los malos y sin derecho a la reencarnación.

Dentro de los esquemas planteados por Prieto Castillo, tenemos que para el relato de Sailor Moon se utilizaron todos los modelos, a excepción del

Esquema 3

Situación inicial degradada.

Salida de la situación inicial por mejoramiento, milagro, etc.

Empeoramiento de la situación inicial.

Podemos inferir que a pesar de los conflictos a los que se enfrenten los protagonistas, siempre habrá una esperanza -por muy pequeña que sea- para que se resuelvan los conflictos presentados a lo largo del relato.

A diferencia del relato occidental, podemos ver que los móviles de los protagonistas son más cotidianos, domésticos y comunes¹⁶, no buscan salvar al mundo por placer o reconocimiento y fama, al contrario, todas sus acciones están encaminadas al poder desarrollar una vida normal y plena, y para ello (quieran o no) deben defender su entorno y a sus seres queridos, lo que incluye la Tierra y la humanidad.

Notamos que no es la clásica fórmula de: el bien contra el mal, todo por el control del poder y al héroe no le queda otra alternativa más que defender al mundo, aunque quizá no quiera hacerlo, pero como es el único con súper poderes no tiene otra alternativa.

Si aplicáramos los modelos de Prieto, notaríamos que para cada encuentro bien VS mal se necesitaría uno o dos esquemas como máximo, pero en el relato oriental notamos el entrelazamiento de varios formatos al mismo tiempo.

¹⁶ Aquí podemos observar una parte de la mentalidad nipona, quienes al vivir siempre en la zozobra de la guerra sobre sus cabezas, aprenden a valorar la belleza en todo lo que les rodea.

Esta mezcla de propuestas nos permite percibir una historia diferente, con subidas y bajadas, es decir, con varios climas a la vez, por lo cual puede resultar interesante si se le analiza y trata de conocer la trama. Bishoujo Senshi Sailor Moon es la historia de una joven soñadora que sin buscarlo se convierte en una heroína, y en ese recorrido para salvar a la humanidad retoma -por más simples que parezcan- aspectos cotidianos como el amor, la amistad, el estudio, la pérdida de valores y hasta la religión, ello reflejado en su estructura narrativa.

Debido a lo complejo del relato, para muchas personas puede resultar ser una historia demasiado -evidente-, la lucha de una jovencita contra el mal, que va a defender la Tierra y al final va a ganar, sin faltar por supuesto, la clásica historia de amor rosa, donde todo gira en la planeación y espera del ataque del enemigo.

Y si, es cierto, Sailor Moon toca los puntos antes mencionados, pero es de destacar que son los problemas cotidianos de cualquier chica o joven estudiante de secundaria o bachillerato, como la curiosidad por cosas nuevas, la búsqueda de aceptación dentro de un grupo, o las relaciones familiares, entre otros, los que marcan las pautas para que pueda intervenir el mal, tenemos por ejemplo, las creencias esotéricas, que le permiten -al mal- obtener la energía para la dominación, esto es, a partir de la ilusión, confianza o curiosidad que provocan las ciencias ocultas, toda esa energía es captada y es aprovechada para el despertar de la Negafuerza.

Los sueños, las ilusiones, la pasión por los deportes, el deseo de destacar y alcanzar metas son las principales víctimas del mal, aquí solamente es momentáneo el daño, en particular es irreversible -la muerte- si la víctima sabe demasiado, o si es el opositor del Negaverso.

Culturalmente nos enfrentamos a una perspectiva que trata de rescatar los valores clásicos en un mundo dominado por el dinero, el prestigio y el poder, así es que mediante un relato que pudiera resultar clásico -al igual que sus fuentes- se trata de modificar el espectro imperante a nivel social, pero no desterrarlo, trata de hacer compatibles -al igual que nosotros- lo racional con lo irracional, la realidad y la ilusión, los valores con lo material, lo bueno y lo malo.

Podemos decir que el relato de Sailor Moon es resultado del cruce de un género melodramático -historia de amor con conflictos para su realización- con uno de acción -por aquello de la salvación del mundo-, dando como resultado una extraña mezcla desmitificadora del género de los súper héroes -cuando menos en la tradición latinoamericana, o porqué no, americana- donde el peso recae en el varón y si llegara a ser mujer, ésta es o se comporta de forma similar que el héroe masculino.

Tenemos pues que en Bishoujo Senshi Sailor Moon es claro el rescate del ya - algo- olvidado género de la chica con poderes mágicos, o en su defecto, aquella que tiene que enfrentarse a la adversidad para poder lograr sus metas y salir avante; esto es un reflejo de los cambios que ha presentado la mujer -podríamos decir que solamente la japonesa- en este fin de siglo, donde se ha vuelto más abierto el mercado laboral y la competitividad es más cruenta, ya no sólo entre hombres y mujeres, sino entre éstas mismas.

El serial de Sailor Moon es la historia de amor romántico e ideal, que a su vez debe de vencer diferentes obstáculos para su máxima realización, que plantea la idea de lo eterno y atemporal en el plano de los sentimientos, como diciendo que éstos no tienen porqué pasar de moda.

A nivel de estructura, plantea dos historias: la de la búsqueda del Cristal y la consolidación del amor entre los protagonistas, además de capítulos autoconclusivos, donde podemos conocer aspectos íntimos de los protagonistas como son: la escuela, sus amistades, sus relaciones familiares y sus sueños.

2.1.4. CANCIÓN.

Es claramente notable que el papel que juega la canción de Leyenda de Luna es de carácter idealizador, esto es, nos presenta una relación amorosa, la cual no se ha podido realizar de manera abierta, ya que hay algo que lo impide.

Podemos hablar de una declaración o una carta de amor, donde uno de los partícipes trata de explicarle su situación al otro, pero le es imposible, ya sea porque están separados o porque el otro no tiene idea del sentimiento que ha logrado despertar, siendo la Luna el único testigo de ese amor incompleto.

Se podría hablar de una analogía entre Romeo y Julieta, cuya historia cuenta el amor entre dos jóvenes, quienes no debían amarse por pertenecer a grupos -familias- diferentes, pero a pesar de ello desafiaron las leyes confiando en que su amor saldría avante, y no por ello dejaron de tener sentimientos encontrados.

La letra también nos remite a un amor juvenil, donde se piensa que la relación será ideal, sin importar lo reciente del sentimiento, donde los astros son cómplices y a la vez el amor vencerá todos los inconvenientes, pero nunca menciona cuáles son éstos.

Este texto trata de mantener una visión idealista del amor y de una relación amorosa, donde el romanticismo juega un papel fundamental, le describe a los amantes

que aunque el amor pueda ser doloroso, no hay nada que lo pueda desaparecer, donde la confianza es base fundamental y la noche cómplice del amor.

Solamente nos remite a la relación existente entre la pareja principal de la serie, pero no da mayor información, el hecho de que hable de la luna no justifica que represente o nos dé información sobre el relato a nivel general¹⁷.

2.2. EL CUARTETO DE C L A M P.

Dentro del universo de los mangas, podemos encontrar, hombres, mujeres y grupos, y dentro de éste último rubro destaca en el género shoujo CLAMP, ¿pero qué es o quiénes son CLAMP?.

CLAMP es un grupo de jóvenes artistas y escritoras dedicadas con devoción a crear shoujo manga. La historia de esta agrupación inicia en el instituto de Prefectura de Kansai, donde algunas de las integrantes actuales ya publicaban manga a nivel amateur. El grupo original estaba formado por: Nanase Okawa, Mokona Apapa, Mikku Nekoi, Satsuki Igarashi, Tamayo Akiyama, Reeza Sei y Nanaso Sei.

En sus inicios Clamp se había conjuntado para crear manga de éxito, esto es, producir solamente historias que se pudiesen plasmar en el papel -manga-, pero el paso del tiempo y su talento les permitió expandirse y llegar al anime y sus consecuentes posibilidades -TV, OVA, cine-.

Todas las integrantes firman como CLAMP, por lo cual esta agrupación ha conseguido tener bastantes seguidores por sus excelentes trabajos, y han conseguido con ello el apodo de "Reinas del Shoujo". Dentro de este reinado, son cuatro los elementos que sobresalen de las demás y son:



Nanase Ohkawa, la líder del grupo -no dibuja nada- tiene a su cargo la importante tarea de realizar los scripts, donde refleja magia, fantasía y realismo, además de mostrar personajes complejos y sumamente realistas. Siempre lleva las riendas de su escrito, por lo cual, no se le va la historia de las manos.

¹⁷ A no ser que trate de remitirnos a la leyenda de Selene y Endimion, la cual trata de un pastor enamorado de la diosa de la Luna.

Satsuki Igarashi, ayudante de Nanase; es la encargada de reescribir todas las ideas a algo dibujable, ya que los escritos de Nanase tienen mucha dificultad de entendimiento, siendo deber de Satsuki hacer todo esto comprensible para Mokona.



Mokona Apapa es la encargada del dibujo. Sus dibujos, junto con los guiones de Nanase le han dado un sello característico a CLAMP. Mokona tiende al mejoramiento de sus dibujos en cada trabajo.

Mick Neko es a Mokona lo que Satsuki a Nanase, ella es la encargada de refinar todos los trazos que Mokona le da para entintar. Neko también dibuja por su cuenta, además de tener gran talento para los SD (super deformed).



Entre las creaciones de CLAMP están: **Tokyo Babylon**, historia que ocurre - obvio- en Tokyo, donde el nuevo jefe del clan Sumeragi, que consta de exorcistas y espiritistas, tendrá diversos casos que resolver.

Cluster, manga dibujado por Tamayo Akiyama, actual ex-miembro de Clamp.

Combination, historia policiaca de dos tipos completamente diferentes de hombres, los cuales hacen equipo para detener criminales de alto rango.

Miyuki-chan in Wonderland, obra en todo sentido humorística, ya que es una parodia basada en Alicia, de Lewis Carroll.

CLAMP Campus Detectives, historia sin magia, basada en el misterio y un poco de romance.

Wish, uno de los más recientes trabajos de la agrupación. Trata sobre un ángel que baja a la Tierra para buscar a un espíritu, el cual está enamorado de un demonio y en

su búsqueda sufre diversas aventuras, sobretodo porque al ser un ángel no tiene sexo -mostrando de nueva cuenta el tema de la dualidad-, y con ello se ve asediado tanto por hombres como por mujeres. Los dibujos de esta obra estuvieron a cargo de Nekoi.

Clover, trabajo reciente. El nombre de esta historia es la clave de una serie de armas secretas conocidas como tréboles de tres hojas, siendo los tréboles seres con características humanas.

Card Captor Sakura, historia para niños; vemos las peripecias de una niña, la cual al descubrir un libro se encuentra con un aliado protector, quien ha perdido varias cartas y la tarea de la protagonista es el conseguirlas. Pero la tarea no es fácil, ya que cada carta cuenta con poderes mágicos, y les fascina provocar destrozos.

Rig Veda, una de las pocas historias que han llegado a su fin. Basada en los textos del Rig Veda hindú, es una de las historias más pesadas de Clamp, ya que cuenta con mucho fondo e historia, resultando muy interesante¹⁸.

X, considerado uno de los mejores, si no es que el mejor. La historia se basa en el fin del mundo -predeterminado para 1999-, existen dos bandos, uno desea detener la catástrofe y el segundo desea provocarla; cada grupo cuenta con 7 miembros, pero hasta ese momento solamente se han logrado reunir 6 en cada bando, siendo el personaje principal quien decidirá el futuro, ya que debe de aliarse a algún equipo y con ello... nadie lo sabrá.

Campus Police Duklyon, historia de jóvenes encargados de defender al Clamp Campus de una serie de villanos extraterrestres.

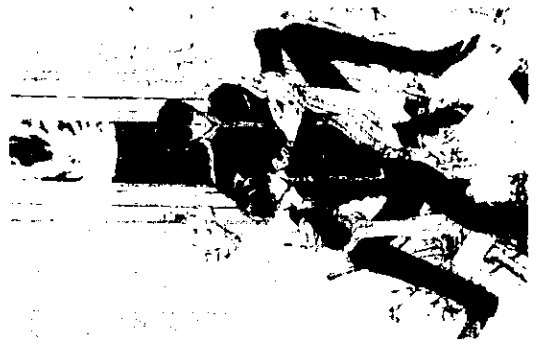
New Tales of Shunka, historia de una niña coreana que busca vengar la muerte de su madre y las peripecias que conlleva el lograr tal objetivo.

Rex, un cuento de dinosaurios, manga dibujado expresamente para promocionar la película. Historia enternecedora, dulce y romántica.

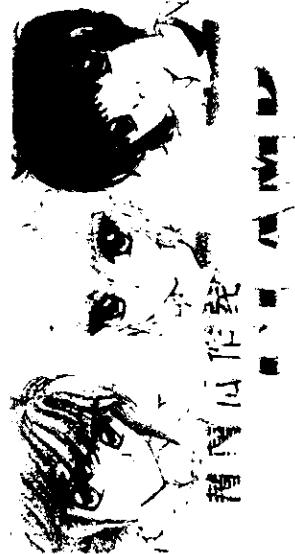
20 menshou Onegai? / Por favor, 20 máscaras?, historia del famoso ladrón 20 Máscaras, el cual en la realidad es tan sólo un niño, manipulado por sus dos madres para robar lo que a ellas se les antoja.

Soryuden Gaiden, leyenda de los cuatro reyes dragones, los cuales reencarnan, y con ello, sus antiguos enemigos, desatándose una lucha.

¹⁸ Este manga cuenta con un CD drama, un libro de ilustraciones editado en China y dos OVA's, correspondientes a los volúmenes 3 y 4 del manga.



ALGUNOS EJEMPLOS
DEL TRABAJO GRÁFICO DE
CIAMP



Cuentos de la princesa Blanca, recopilación dividida en tres cuentos románticos acerca de la nieve, y la creencia de que está formada por las lágrimas de la princesa Blanca.

Y finalmente tenemos Magic Knight Ray Earth, historia de tres jovencitas que emprenden una lucha contra las fuerzas del mal y sus propias debilidades, en el maravilloso mundo de Céfiro.

Es con Las Guerreras Mágicas, que las chicas de CLAMP incursionan en el anime con mayor fuerza, gracias al apoyo de la revista Nakayoshi -su casa de trabajo- y la confianza de YTV -Yomiuri Television- y TMS -Tokyo Movie Shinsha-.

También es importante destacar que el talento del grupo las ha llevado a alcanzar grandes compañías como SEGA de Japón, quienes obtuvieron los derechos de Las Guerreras Mágicas para la producción de videojuegos, además de que gracias a éste trabajo, han logrado una mayor y mejor difusión en los países que conocen el manga como son: Alemania, Francia, España, Estados Unidos y últimamente -y con mayor fuerza- México.

2.2.1. EL LOBO DE FUEGO.

La temática de Maho Kishi Reiaasu -Caballero Ray Earth-, consta de dos ciclos, los cuales tratan sobre tres jovencitas de segundo de secundaria, quienes son transportadas a un mundo mágico para salvarlo de su autodestrucción.

Las Guerreras Mágicas -como son conocidas en el mundo hispano-, llegaron en 1996 -dos años después de su creación¹⁹- a tierras mexicanas, gracias a TV Azteca -increíble, esta serie fue doblada en Estados Unidos, pero no transmitida en dicho país-, y rápidamente se ganó el corazón de muchos tele-espectadores.

Esta serie consta de dos ciclos, los cuales nos dan un total de 49 episodios²⁰ -de anime-, correspondiendo 20 a la primera fase y 29 a la segunda, ello la convierte en una serie relativamente corta, pero no le resta importancia a su contenido y desarrollo del tema, que le dan su personalidad.

Como en el caso de Sailor Moon, realizaremos un resumen de cada ciclo de la historia épica de Guerreras Mágicas²¹.

¹⁹ En noviembre de 1993 fue estrenada en la revista Nakayoshi, después fue producida por YTV -Yomiuri Television- y TMS -Tokyo Movie Shinsha- a nivel de anime.

²⁰ Casi el equivalente del primer ciclo de Sailor Moon.

²¹ Aquí no calificaremos de bueno o malo a los personajes.

Serie: Rescatar a Esmeralda o Muéstrame la fuerza de tu corazón²².

Capítulos: 20.

Personajes: Princesa Esmeralda, Zagato -sacerdote de Céfiro-, Lucy, Anaís, Marina, Guruclef -mago supremo de Céfiro-, Alanis -hechicera-, Innova -consejero de Zagato-, Nikona -ente conejoide-, Presea -artesana y armera-, Ascot -mago-, Caldina -bailarina-, Paris -vagabundo, hermano de Esmeralda-, Ráfaga -espadachín-, y los tres genios: Ceres/Seres, Windows y Rayearth.

Ambientes: Torre de Tokio y Céfiro.

Resumen:

Céfiro es un mundo fantástico, donde reina la fuerza de la voluntad, y ésta se encuentra depositada en una sola persona: el Pilar, quien es el encargado de mantener la paz y la estabilidad del planeta mediante sus rezos y su decisión, esto es, no pensar en nada más que en Céfiro.

El pilar de dicho mundo es la princesa Esmeralda, la cual está secuestrada gracias a Zagato, debido a ello, el equilibrio roto empieza a desmoronar el planeta, por esto la princesa toma la decisión de llamar a las legendarias Guerreras Mágicas de otra dimensión, siendo estas tres jóvenes de secundaria.

Las elegidas son Lucy, Anaís y Marina, tres identidades totalmente opuestas. Estas seleccionadas arriban al mundo de Céfiro y conocen a Guruclef, quien les explica la situación de su amado planeta, por ello se preocupa cuando le confiesan las tres que no saben nada de magia. Ante tal situación, el mago supremo les otorga un poder especial a cada una, siendo el fuego para Lucy, el agua para Marina y el viento para Anaís.

Después de proporcionarles el poder, las envía a encontrar a Presea, quien les proporcionará las armas y les dará indicaciones para que concreten su misión y logren convertirse en las legendarias Guerreras Mágicas de otra dimensión. Pero no va a ser tan fácil, ya que en su camino deberán enfrentarse a los esbirros de Zagato, quien tratará a toda costa impedir que logren su meta.

Dentro de su peregrinaje hacia la magia, cada una de las chicas deberá de enfrentarse también a sus propias debilidades y temores, ello les permite madurar como personas y esto se refleja en el crecimiento y perfeccionamiento de sus armas y armaduras.

²² El nombre de cada etapa fue tomado de la revista PlanB, Año 2, Número 0.

Entre los más difíciles de sus enemigos están Alanis, Ascot y Ráfaga, pero también conocen a otros personajes más agradables como Presea, Nikona y Paris.

Cuando por fin han obtenido sus armaduras y mejorado sus poderes, se encuentran con un reto mayor, el de despertar a los genios de Céfiro -una especie de robots gigantes con vida propia-, los cuales les ayudarán a vencer a Zagato y rescatar a la princesa Esmeralda.

Una a una despiertan a su respectivo genio: Marina encuentra a Ceres/Seres, guardián de los mares; Anaís a Windows, encargado de los vientos; y Lucy a Rayearth, el del fuego. Despertarlos no ha sido tan fácil, pues pusieron a prueba su corazón y dejaron a un lado el egoísmo, la racionalidad y la autocompasión respectivamente.

Por fin han logrado obtener la ayuda de los genios, derrotan a Zagato y felices van a liberar a la princesa, pero ¡oh sorpresa!, la princesa les recrimina el haber asesinado a su amado Zagato, por ello las reta y convoca a su genio personal para enfrentarlas.

Durante el encuentro se descubre que Zagato solamente quería proteger al pilar de su propia destrucción, pues para ser feliz sólo tenía el camino de la muerte, sí, la muerte que suplica para ella misma. Ante tal petición, la encargada de dar el golpe final es Lucy, y así termina con el suplicio del pilar.

...silencio. Ahora sí, Céfiro está a salvo, pero no podemos decir lo mismo de las Guerreras Mágicas, se sienten traicionadas, y sus esquemas sobre el bien y el mal se han derrumbado.

De la misma forma inesperada en que arribaron a Céfiro es que regresan a la Torre de Tokio, al parecer sólo han pasado unos cuantos minutos, nadie notó su ausencia.

Con pena y dolor, Lucy menciona "Regresaremos a Céfiro y haremos las cosas bien"... con ello finaliza la primera etapa de esta serie.

Serie: La guerra por Céfiro o la fuerza de la voluntad.

Capítulos: 29.

Personajes: Lucy, Anaís, Marina, Guruclef, Paris, Ascot, Caldina, Ráfaga, Nikona, Sierra -hermana gemela de Presea, aparece debido a que ésta muere en la serie anterior-, Latis -hermano menor de Zagato, no sabe que Lucy fue la que acabó con su cosanguíneo-, Aguila -comandante de NSX, nave de Autozam-, Tata y Tatra -princesas de Chizeta-, la princesa Aska -soberana de Fahren-, Chanan -consejero y

tutor de la princesa Aska-, Sanyun -acompañante de la princesa, una especie de bufón-, Debonair -ente maligno- y Luz -la parte oscura de Lucy-.

Ambientes: Torre de Tokio, el palacio de Céfiro, la nave de Autozam -NSX-, el fuerte de Chizeta -Bravada-, la nave de Fahren y el lado desconocido de Céfiro.

Resumen:

Han pasado los días en Tokio, pero las tres guerreras no logran olvidar lo vivido, mucho menos Lucy, quien empieza a tener extraños sueños. Nuevamente se encuentran en la Torre de Tokio, empiezan a recordar lo acontecido en Céfiro, cuando inesperadamente aparecen otra vez en el mundo -ya no tan maravilloso- de Céfiro.

Todo es tinieblas y caos, solamente queda en pie el castillo, ahí es donde son recibidas por Guruclef, quien no logra explicarse cómo es que arribaron, pues sin el pilar, nadie tiene el poder suficiente para teletransportar a alguien. Después de esto, les explican que el caos reinante no tiene una explicación lógica, además de que tres naves se están acercando, y su intención es apoderarse de la corona -y el poder que concede- del pilar.

Ahora la misión de las Guerreras es devolverle la estabilidad a Céfiro, y defenderlo de los invasores, pero primero desean conocer los motivos que tienen, no desean cometer el mismo error que con la princesa Esmeralda.

Antes de partir, las guerreras conviven con sus antiguos amigos: Paris, Ráfaga, Ascot, Caldina, Sierra -quien se hace pasar por Presea-, por supuesto Nikona, y cocoten a un nuevo personaje: Latis, el hermano de Zagato. Entre éste último y Lucy surge una corriente de simpatía, pero ninguno de los dos lo acepta.

Debido a que el problema principal radica en encontrar a un nuevo pilar, Lucy se ofrece a salir a buscar más sobrevivientes, es acompañada por Latis, y en su recorrido se enfrenta a Aguila, quien la lleva a la nave NSX. Ahí le explica el porqué querer ser el pilar, cuando aparece Latis para rescatarla; pero entonces una fuerza maligna la envuelve y la desaparece, es Luz.

Por su parte, Anaís y Marina tienen un encuentro -y enfrentamiento- con los dirigentes de Fahren y Chizeta respectivamente, saliendo victoriosas, además de que quedan en plan amistoso con sus dirigentes.

Luz y Lucy se enfrentan y la guerrera cae, ahora ya no es inmune, pues al quebrarse su espada en el combate, ya es sólo una persona más, sin poderes ni genio. Esto provoca una lucha interna en Lucy, y decide recuperar sus poderes, lo cual la debilita, además de que en ese conflicto están presentes Luz y Latis.

A pesar de los intentos por salvar a Céfiro, la destrucción crece minuto a minuto, además de que Aguila logra colarse a palacio e intenta apoderarse de la corona, por ello es perseguido por Lucy, ellos no contaban con que Debonair, una rara fuerza maligna, también desea tener la corona de Esmeralda.

Una explosión y una gran luz cegadora impiden que Debonair logre su fin, pero tanto Lucy como Aguila salen inmunes, esto es un claro signo de que uno de ellos será el próximo pilar.

Ante su fracaso, Debonair ataca de nueva cuenta el palacio, gracias a Alanis, quien le permite tener contacto dentro de ésta área cefireana, además de que envía a la psicótica de Luz -quien es el lado negativo de Lucy- a raptar a Latis, para provocar el caos y crear más pánico y desolación, lo cual le proporciona mayor poder, pues Debonair es la materialización del dolor y la desesperanza.

Monstruos, gritos y llantos invaden el palacio, por lo cual entran en acción Ráfaga, Paris, Ascot, Caldina, Presea, los representantes de Chizeta y Fahren y hasta la misma Nikona, quienes detienen al enemigo, mientras las Guerreras salen a combatir a Luz y Debonair.

Durante el enfrentamiento entre el genio de Luz -Lopetego- y los de las Guerreras Ceres/Seres, Windows y Rayearth, éstas últimas van perdiendo, entonces aparece Aguila y su robot Iron, quien logra, después de un duro combate, rescatar a Latis, pero tal osadía le cuesta la vida.

Esta acción provoca que Lucy decida enfrentarse a sus temores, y al hacerlo, reconociendo a Luz como parte de sí misma, ésta desaparece y le dan un nuevo valor a la insegura de Lucy. Ahora ya no hay impedimentos para aniquilar a Debonair.

¡La corona ha cambiado! Y ha elegido a Lucy como el pilar, entonces, después de derrotar el miedo -que era Debonair-, el nuevo pilar decreta que dicho sistema es nulo, que ahora todos serán responsables por el futuro de Céfiro, y es entonces que todo vuelve a ser como antes, un maravilloso y mágico planeta.

Ante la alegría de todos, Marina no se decide entre Guruclef y Ascot, Anaís busca a Paris, quien la observa amorosamente, y Lucy y Latis se confiesan mutuamente su amor...

Nuevamente la Torre de Tokio, un año después las Guerreras recuerdan lo antes relatado, entonces aparece ante sus ojos una visión del mundo de Céfiro, y dice Lucy: "luchamos sin ningún tipo de arrepentimiento... ha pasado un año... quiero volver a

Céfiro una vez más, y esta vez sin arrepentimientos... ¡lo que quiero vivir es la nueva historia de Céfiro!”, mientras acaricia un medallón, obsequio de Latis.

Con esto damos por finalizada la historia de tres jovencitas que:

En otra dimensión... en un reino muy lejano...

Se cuenta la leyenda de tres chicas que llegarán
y salvarán a este mundo... Céfiro.

Ellas despertarán a los genios y con ayuda de sus
poderes mágicos, lucharán y lograrán vencer al enemigo.

2.2.2. PERSONAJES. (por orden de aparición)

*"Creo creer, temo temer que esto es verdad
la vida se nubló en su totalidad
estoy perdido
y no sé mirar lo que dejé allá atrás".*

Día 0, La Ley.

"Déjame vivir contigo, demonio amigo, supliqué.

No me hagas volver a la vida, pérdida ya mi antigua fe".

Mi amigo Satán, Sabina.

Lucy:

Lucy es una joven de secundaria llamada para llevar a cabo una misión, rescatar a la princesa Esmeralda de las manos de Zagato y restablecer el equilibrio en el mundo fantástico de Céfiro.

Ante tal propuesta decide tomar el riesgo, pero no es por un -disfrazado-carácter altruista, sino que necesita demostrarse a sí misma que es capaz de lograr acciones difíciles, aunque en ello vaya su vida. Es una persona con una baja autoestima, ya que siempre ha estado protegida por sus hermanos mayores.

Es una persona que cree en la amistad, pero debido al entorno donde se ha desarrollado -cuidada por sus hermanos- es excesivamente ingenua, lo cual es mostrado al presentarla con orejas y cola -de lobito- o en small body, que es un recurso icónico de candidez.

El recorrido para convertirse en una Guerrera Mágica se ve obstruido no sólo por enemigos y criaturas fantásticas, sino que los más grandes obstáculos son sus propios temores, el descubrirse a sí misma como alguien solitario y dependiente de los

demás, que no toma el más gran de riesgo: el enfrentarse consigo misma y reconocerse para tratar de cambiar.

A pesar de ser la más ingenua, infantil y con una baja autoestima, Lucy es la líder del grupo, no solamente por ser quien les da ánimo para continuar, sino también por la presentación a nivel icónico de ésta: siempre aparece en el centro de las tres protagonistas, es quien fue llamada en primera instancia por la princesa Esmeralda, obtiene primero sus poderes y con ella se completa el despertar de los genios, además de ser quien acaba con Zagato y la princesa.

Dentro de los relatos clásicos de súper héroes, Lucy no tendría posibilidades de ser la heroína, pues como ya dijimos es insegura, confiada, pero maneja el fuego como arma, además de poseer habilidades físicas -practica kempo-, tiene un traje, maneja un arma y acepta salvar a un mundo.

Quizá Lucy encaje más dentro de un personaje épico, el cual tiene que salvar a un reino y a una princesa del malo del cuento, tiene una armadura, un arma, posee un poder mágico, cuenta con un ayudante -Nikona- y decide pasar las pruebas para convertirse en caballero. En este nivel estaría mejor ubicada nuestra protagonista, o como uno de los tres mosqueteros dispuestos a defender a su reina de las calumnias del cardenal Richelieu.

Cualquiera de los dos ejemplos del relato épico anterior dan pie a la creación de un personaje como Lucy, con la única diferencia que aquí el elemento fantástico juega un papel primordial -como en un juego de rol-, nuestra heroína debe de vencer no a los malos, sino a ella misma, la más fuerte de las peleas es a nivel existencial, no contra dragones.

Lucy es una heroína con ínfulas de mártir, dispuesta a inmolarse por los demás, pero no es que sea una santa, sino que mediante esas acciones confirma su poco ego, se sienta viva al saber que los demás la pueden considerar indispensable, pero es tanta su cobardía para reconocer su escondido egoísmo que se oculta tras la apariencia de una persona sociable, solidaria y luchona -pero en exceso-. Creemos que -como ya dijimos- su entorno ha sido fundamental para su carácter, de cierta manera siente remordimientos al realizar acciones que van en contra de los valores determinados a nivel social, cultural o familiar.

Esto es, descubre que el mundo que ella había construido -gracias a los demás- es modificable si lo decide, aunque tales cambios provoquen alteraciones en el entorno de los otros (físicos o psicológicos) y por ende, se siente responsable de lo que les acontece -sea o no cierto- a los habitantes de Céfiro, y como se ve más adelante -en la segunda serie-, estos remordimientos dan la pauta para resanar los errores

cometidos, aunque en ocasiones solamente provoquen más conflictos que el hecho original.

La ayuda al prójimo, al mundo entero son sólo una vía para tratar de destacar, pero no de manera presunciosa, ni para sentirse bien u obtener algún beneficio. Y es aquí donde se rompen los esquemas del bien y del mal, nuestra protagonista debe de reconocer su naturaleza humana, donde los extremos son sólo el inicio de la parte media, aceptar que también puede ser egoísta, pensar más en ella y no en los demás.

Que es un ente holográfico, relativo, con un sinnúmero de posibilidades, más allá de con las cuales contaban nuestros antepasados, que es un ser humano perfectible, más no perfecto, sus defectos pueden ser su mayor virtud -como lo observamos en el relato-, ello desde una perspectiva multidimensional, pero no significa que sea mala; su egoísmo puede resultar más un beneficio que un daño, si éste se encuentra encauzado hacia un fin justificable, aunque pueda sonar maquiavélico.

Ver que el ser humano es moldeable, no un personaje acartonado, rutinario, sino un ente modificable, con defectos y virtudes. No es sino al final de la serie que podemos apreciar esto con mayor claridad: el descubrir que sus esquemas del bien y del mal no lo eran le provoca un conflicto mayor, saber que como todo ser humano las circunstancias son determinantes para la toma de decisiones y la convivencia con los demás.

A nivel simbólico²³, nuestra guerrera representa a un caballero que busca fortalecer su cuerpo, pero al mismo tiempo su espíritu, su alma y su intelecto y moral. Destaca el caballero rojo que nos muestra la pasión -moral o material, amor y dolor-, la sangre, las heridas, la sublimación y el éxtasis; es el sublimado por todas las pruebas, ensangrentado por todos los sacrificios, supremamente viril -Lucy se comporta como un chico- y dominador de lo inferior, quien logra la gran obra de su vida, y al final es acreedor al oro de la última metamorfosis, la gloria²⁴.

También representa a uno de los elementos de la Tierra: el fuego, un elemento masculino y creador.

Podemos decir que Lucy es la joven apocada -pero fanfarrona- que acepta los retos establecidos por la sociedad y debido a ello, a los estereotipos imperantes, se siente menos que los demás -por ejemplo su baja estatura y el no ser muy bella o

²³ Se recomienda revisar los textos de Cirlot, 1992 y Chevalier, 1991 para tener una mayor perspectiva sobre el tema de los caballeros y la evolución de los mismos.

²⁴ Esto es más visible hasta la segunda serie, donde logra convertirse en el Pilar de Céforo, pero en esta primera etapa logra despertar a su genio.

demasiado inteligente como Marina y Anaís respectivamente-, también respeta las jerarquías y los modelos del mundo predeterminado, y sabe que si se sale del esquema sufrirá el rechazo de los demás -a diferencia de Sailor Moon, no son las jerarquías lo que limitan su desarrollo, sino el salirse de la masa imperante de su entorno-, muy común en la ideología japonesa.

Para muchos -por lo anterior- el personaje de Lucy puede resultar ñoño o carente de emoción, pero es que el encanto de este actor reside en la lucha interna que lleva a cabo para aceptarse tal como es, entender que todo por lo que había luchado no significaba nada al final; y quizás esto sea más duro de enfrentar que a todos los villanos de Marvel y DCcomics-.

Anaís:

Joven destacada de secundaria, la cual asiste a un colegio para alumnos de alto nivel, ella es otra de las convocadas por la princesa Esmeralda para el rescate de Céfiro. De las tres jóvenes seleccionadas Anaís es la más racional, fría, excéptica y educada, además de que cree que la educación es lo primordial para destacar en la vida.

Considera que la legalidad y el respeto son primordiales para la convivencia, haciendo a un lado lo sentimental o subjetivo, lo que se ve es lo importante, lo que se pueda comprobar y demostrar, además de que sea socialmente aceptado.

El problema de esta guerrera es su falta de intuición, el admitir que muchas cosas son inherentes, y no por ello dejan de ser verdad, siempre trata de encontrarle un explicación lógica a lo que sucede a su alrededor. Suele ser soberbia al menospreciar a aquellos que se comportan de forma inmadura; lo más condescendiente que suele hacer Anaís es analizar los sucesos desde una perspectiva relativista.

Esta guerrera representa al aire -viento-, elemento que maneja como arma, además de tener experiencia con el arco y la flecha, y también una capacidad de análisis y raciocinio en las situaciones de gran conflicto.

La personalidad de este actor se ve modificada cuando conoce a Paris (sic), joven del cual se enamora, pero no quiere admitirlo pues cree que si reconoce sus sentimientos se volverá vulnerable al perder el control de la situación. Teme dejar salir a flote su lado oscuro, aquel en el cual toman vida sentimientos irracionales como los celos, la desconfianza, el dolor.

Anaís nos presenta a la joven estudiosa, responsable, sabedora de que puede lograr lo que se proponga por sí misma, sin la ayuda de los demás, que necesita demostrar que las mujeres también pueden y deben destacar.

El personaje de Anaís, al igual que el de Lucy se mueve dentro de un entorno de tipo épico, dejando a un lado al clásico héroe encargado de deshacerse del malo y nada más, el cual sabe con qué habilidades cuenta y con qué no. El héroe estereotipado que hace a un lado sus debilidades humanas en pro de la humanidad, quizá en eso se parecerían Anaís y los héroes clásicos, al pensar que respetando las normas y los valores imperantes se hace el bien.

Anaís aprende a lo largo de la historia que el egoísmo y la soberbia en exceso no siempre son la felicidad -aunque tampoco son una desgracia-, que hay que ser más comprensivos y aceptar el lado sentimental de las cosas.

Al reconocer sus sentimientos hacia Paris, da un salto y logra su meta: despertar a su genio y el consecuente regreso a Tokio

Esta guerrera nos representa a la joven japonesa -tipo nerd- clásica, por aquello del físico, que trata de romper con el estereotipo de la mujer abnegada, entrar más en el modelo de la mujer occidental profesionista, de mayor apertura e independencia y de competitividad.

Debido a que es un personaje contradictorio, los móviles que la motivan en el alcance de sus metas pueden variar, pero hay algo que no pierde, la búsqueda de su autorrealización, el decidir su destino por ella misma. Es el reflejo de una personalidad que, aunque camaleónica, no olvida sus verdaderos fines o metas, ella sabe que el terreno donde elija desenvolverse resultará el más fructífero, gracias a su confianza, el problema es que si cae, quizá el golpe sea excesivo para su vanidad y sea derrotada, pero si no es así, siempre será una triunfadora.

No importa el sexo, la edad ni la religión, el adaptarse es fundamental para sobrevivir en un mundo cambiante, y Anaís lo sabe, si quiere estar dentro del grupo de los ganadores debe de luchar por ella y para ella misma; aunque esta individualidad -como podemos ver en la serie, es su defecto a vencer- le proporcione soledad.

Marina:

El tercer elemento del grupo, que tiene la facultad de manejar el agua es Marina, una joven bella y de gran poderío -tanto económico como social- pero es al mismo tiempo egoísta soberbia y orgullosa, cree merecer todo lo que quiere, cuando quiere y como quiere, y ello se ve roto con su llegada a Céfiro.

Debido a que suele ser sincera, la tachan de cruel o grosera, pero lo que hace solamente es llamar a las cosas como son, sin importar los sentimientos de los demás,

debido a que es una chica rica, hija única criada con todas las comodidades y la atención de los demás ante su más mínimo capricho.

Su prueba a pasar es la de reconocer sus errores, ver que no es perfecta y que el mundo no gira a su alrededor, que existen otras cosas, personas y lugares con problemas peores que el suyo -como el no comer su helado favorito o no poder asistir a su torneo de esgrima-, que su decisión puede ayudar o motivar a los demás.

En ciertas situaciones su orgullo es más una virtud que un defecto, pues le ayuda a no dejarse caer tan fácilmente ante el enemigo, pero tampoco le permite aceptar, por ejemplo, el que Guruclef trate de indicarle lo que debe hacer.

Marina encaja en el personaje épico clásico pues cuenta con una armadura, sabe manejar a la perfección la espada -pertenece al equipo de esgrima de su exclusivo colegio-, tiene clase y conoce el poderío, además de respetar los rangos sociales.

Esta guerrera alta, materialista y extrovertida puede despertar a su genio gracias a que reconoce que, para salvar a la princesa se necesita de las chicas, que la vida requiere de sacrificios y que se debe ayudar a los demás, además de aprender a tener paciencia para con los otros.

Marina representa a la joven capitalista que piensa que el dinero está sobre los valores y encima de las personas, que las clases son fundamentales y que hay que respetar las jerarquías que otorga el poder. A los jóvenes que piensan tienen el control y hacen a un lado la experiencia de los demás, y solamente confían en sí mismos.

Dentro del relato clásico anglosajón, ella podría ser la novia o la doncella en peligro que debe rescatar en héroe, en lugar de la heroína, ya que nos muestra a una joven despreocupada, capaz de pagar por algo que hacerlo ella misma. Además de que la paz del mundo no se encuentra dentro de sus actividades preferidas.

Caemos de nueva cuenta en la cotidianidad de los problemas, donde se presentan conflictos de carácter doméstico y social, no de salvar al mundo o de rescatar oro y joyas u objetos mágicos; el pretexto del rescate da pauta a la difícil encomienda de la superación personal y de la convivencia con los otros.

*"Negociaría mi alma por tenerte cerca y darte
mi eternidad (...)Mordería esa fruta prohibida
para dejar mi sabor en ti. Sufriría por gustar
en tu boca ese calor agonizante"*

Fausto, La Ley

*"Solamente solo existo en este altar
solamente solo persisto en este amar"*

Animal, La Ley

Princesa Esmeralda:

Dentro del relato épico es la doncella en peligro que hay que rescatar, además de que depende de ella la vida -salvación- de un reino. Cuenta con todas las características de la damisela en desgracia, y a la vez cuenta con poderes mágicos, los cuales permiten ser a su mundo -aquí es donde empiezan las contradicciones, un genio y una espada, además de su protector personal -Zagato- y Guruclef.

Sabe que no debe amar a su guardia Zagato, pues al hacerlo está desafiando las leyes y el equilibrio de Céfiro, y por lo tanto, provocando su destrucción. Pero dicho sentimiento es más fuerte y decide correr el riesgo, ser egoísta y pensar en su felicidad. Dicho egoísmo es maniqueísta, sabe que con sus acciones va a desatar diversas reacciones y aún así decide correr el riesgo de amar y -platónicamente- ser amada, "Pero no nos engañemos, en amor no hay víctimas ni victimarios. El poseedor apasionado y violento que desea y puede subyugar a la persona que ama, a su vez está tan entregado a su dominación que no puede librarse de la dependencia del otro" (Gurméndez, 1985:78), es una víctima disfrazada de victimaria, donde lo primero es el amor y después lo demás.

La clásica princesa o reina secuestrada no es más que un pretexto para conseguir el poder, pero Esmeralda tiene el poder para protegerse de todo -y a todo- Céfiro, como lo vemos en el enfrentamiento final entre las Guerreras y la princesa, por lo tanto no es tan débil como todos lo imaginan. Es así que podemos hablar de una modificación del clásico relato de caballeros y dragones.

Así es que tenemos a una princesa fuerte, de la cual depende la estabilidad de un mundo, pero que no se siente feliz con ser el Pilar, se rebela de cierta forma ante su destino predeterminado, quiere vivir una vida propia, pero no se atreve a dar el paso decisivo, ser quien le dé la última puñalada a su mundo, todo por amor a Zagato.

Esmeralda es la representación de las personas dominadas por las tradiciones y los convencionalismos sociales, políticos, una Julieta cefireana, que no se atreve a dar el paso definitivo por las consecuencias que pueda acarrear hacerlo.

Al poner en una balanza los pros y los contra de su decisión, escoge a pesar de saber que sin ella Céfiro se destruirá, pero ella también tiene derecho a un camino propio, a ser egoísta, sin importar lo demás, pero al ver que todo se empieza a desmoronar trata de corregir su elección.

Para modificar su decisión, llama a las Guerreras, ya que son las únicas capaces de salvar a Céfiro y así es, derrotan a Zagato lo cual da pie a que se muestre la verdadera Esmeralda, y broten sentimientos como la ira, venganza y odio. Se hacen a un lado sus creencias sobre la tradición, el deber ser, qué importa que se desmorone Céfiro si se ha perdido lo más querido, de qué sirve sacrificarse por los demás. Dicho sacrificio es aparente: "La ternura sumisa [que mostró durante la serie] impone su voluntad, pues la criatura que en apariencia se entrega es la que, de hecho posee y domina" (ibídem:80), más bien es una cortina con la cual oculta sus deseos verdaderos de controlar la situación, y al no conseguirlo, explota y se muestra tal como es.

Se da una crisis existencial, surge el dolor y la desesperación que vuelven animal al más conservador y recatado de los seres humanos, la herida abierta da a luz nuestro lado oscuro y aparece nuestro otro yo. El ser humano es eso, una extraña mezcla de sentimientos, no es bueno ni malo, son las circunstancias la que determinan su comportamiento, el ying y el yang al descubierto.

Esta protagonista "tan humana" puede resultar decepcionante para las personas acostumbradas a propuestas lineales, que no cuesten ningún trabajo de entender, donde el bien sea lo blanco y el mal lo negro, la villana que se divierte y la víctima que sufre ... personajes al fin y al cabo.

*"Negociaría mi alma por tenerte cerca y darte
mi eternidad (...)Morriría por gustar de tu boca
el sabor embriagante y dejar que mi rocío
te aliente a querer esclavizarte"*

Fausto, La Ley

(...)

"Solamente solo persisto en este amar"

Animal, La Ley

Zagato:

Encargado de la protección personal de la princesa Esmeralda, Zagato es uno de los más fuertes candidatos a personaje típico, es el malo de la historia, viste de negro y colores oscuros como la mayoría de los villanos, se deshace de todo aquel que se interponga en su camino, no importa que sean sus más fieles seguidores, todo por conseguir lo que quiere.

Como buen protector -dentro del relato épico- cuenta con la magia como arma principal, conoce las debilidades de quienes le rodean, no le importan las vidas de los demás, solamente quiere satisfacer sus deseos y para ello secuestró a la princesa.

Pero ¡oh decepción!, no es el clásico villano, al contrario, resulta ser una de las pocas personas que en realidad trata de proteger a la princesa, aunque para ello se escude en ser el malvado traidor al sistema del Pilar.

Sus verdaderos móviles son el salvar la vida de su amada, pues sabe que es correspondido este Romeo, pero su amor va en contra de las leyes de Céfiro y además conoce las intenciones del Pilar: llamar a las Guerreras Mágicas para que acaben con su vida.

Este caballero negro sabe que para salvar la vida de su princesa debe acabar con las jóvenes guerreras, aunque para ello deba utilizar a los demás, sin importar que sean aliados o no.

Zagato nos muestra a un personaje decidido a ser feliz, sin importar las tradiciones, solamente busca tener la libertad de poder elegir -en su beneficio- qué hacer con su vida, así atropelle los derechos de otros.

Sabe que su amor está condenado al fracaso por dos opciones: o Esmeralda decide olvidarlo, o lo acepta, aunque en ello le vaya la vida; pero Zagato se aferra en pensar que si acaba con las enviadas de otras dimensión podrá realizar su amor..

Nuestro actor es representante de los hombres decididos a conseguir lo que quieren -por ello parecía un villano clásico-, sin importar los demás, un hombre que sabe cuales son sus sentimientos y sacrifica todo por su amor. Arriesga sus privilegios y posición, antepone su irracionalidad por sus deseos.

Al igual que Esmeralda, se rebela ante las tradiciones y convencionalismos sociales, está en contra de las estructuras establecidas y no desea continuar con el sistema. Un ejemplo de la perspectiva de apertura ante la introducción de ideas occidentales en el Japón, descubrir que si no se quiere no se puede hacer, romper con la dominación del poder institucional.

Zagato es el único personaje dentro de la serie que no modifica su conducta, que es fiel a sus ideales, por ello quizás sea el único actor estereotipado dentro de la trama, aunque rompa el esquema del malo "maloso".

Guruclef:

Mago y consejero del Pilar de Céfiro, es la única persona -a parte de los involucrados- que conoce toda la verdad sobre el conflicto pero no la revela hasta el final, solamente sirve de guía y proporciona los poderes a las protagonistas.

Como buen mago posee poderes fantásticos, un báculo y un aspecto extraño: gnomo con cuerno de unicornio, y con 745 años de edad, lo cual le confiere sabiduría y experiencia, necesarios para su papel.

Guruclef respeta las tradiciones y las leyendas, pero existen momentos en los cuales se suele cuestionar sobre lo ya establecido, reconoce las limitaciones y arbitrariedades del sistema del Pilar, pero trata de preservar la esencia del planeta Céfiro.

Como su nombre lo dice, Guruclef es un representante religioso, por lo cual debe ser coherente en sus acciones y predicamentos, así no esté de acuerdo con la función del Pilar, no puede cuestionarlo, su posición se lo prohíbe.

Busca el mantenimiento del grupo para reafirmar su nivel, por ello suele ser reservado en sus emociones, no se puede dar el lujo de dejarse caer.

Este actor mantiene el estereotipo del representante de la deidad -princesa Esmeralda- que mantiene vigentes los dogmas o leyes representativas, es el ejemplo del sacerdote que trata de mantener todo en orden, aunque también cuenta con ideas propias que pueden ser contrarias a lo predicado.

A pesar de su papel, este personaje solamente participa como consejero, no trata de imponer ni de modificar los sentimientos de los demás, son libres de tomar su propia ruta.

A diferencia del relato melodramático tradicional, Guruclef muestra una flexibilidad antes las ideas de los demás, lo cual lo convierte en una especie de confesor y concedor de la naturaleza humana. Ello trae a colación la religiosidad que se vive en el Japón, además de la convivencia de diversas creencias en un mismo entorno, dando por resultado que no se pueden poner intransigentes a la hora de estar en contacto los seres humanos.

Nikona:

Dentro de la estructura narrativa este personaje juega el papel de ayudante y de talismán al mismo tiempo, pero con la pequeña diferencia de que no necesariamente

requiere de los demás para cumplir su cometido, pero sí selecciona a la persona que ha de ayudar.

Este ente conejoide representa el cuarto elemento, la tierra, con lo cual se completa el equipo -al igual que los Tres Mosqueteros y D'Artagnan- dando por resultado el equilibrio para desarrollar la misión de salvar al Pilar.

El que cuente con una especie de tercer ojo nos permite ubicarlo como una omnipresencia, sabe todo de todo, nada puede estar fuera de su alcance²⁵, y es así que a parte de guiar a los Guerreras en su recorrido, también las ayuda -aunque no lo sepan- a superar sus pruebas personales.

Nikona rompe con el estereotipo del ayudante bobo o auxiliar mágico sin voluntad, que solamente sirve a quien lo posee, ya que a final de cuentas resulta ser el principal protagonista -aunque no lo parezca-; de cierta forma podríamos compararlo con Zeus cuando tomaba una forma distinta a la original para la satisfacción de sus placeres, pero aquí podría pasar por Pepe Grillo o el búho de Merlín si hablamos de relato épico.

Un aspecto curioso es que dicho amiguito o amiguita siempre está de lo más divertido, aún en las situaciones más difíciles, tiene un vigor excepcional y suele hacer lo más loco e inesperado, VB ponerse a oler flores justo en el momento que aparece un monstruo.

GUERRERAS MÁGICAS

2.2.2.1. PROTAGONISTAS.

(por orden de aparición)

Lucy, Anaís, Marina, Princesa Esmeralda, Guruclef, Nikona, Presea (s), Paris (s), Ráfaga (s), Seres /Ceres (s), Windous (s) y Rayearth (s).

Los protagonistas principales -los cuales fueron objeto de nuestra investigación- se mueven dentro de un entorno fantástico, pero ello no es impedimento para que los motivaciones primordiales de éstos se encuentren conformadas por aspectos existenciales o de convivencia social VB si está bien o no el realizar determinadas acciones, o el aceptar las debilidades de cada quien y las consecuencias que traen consigo.

²⁵ Esto se justifica en el manga, ya que al terminar la segunda temporada se descubre que Nikona es el creador de Céforo y está por encima del Pilar, como Dios.

El crecimiento personal, espiritual y emocional son quienes le dan la razón de ser a la personalidad de los protagonistas, este desarrollo marca las pautas a seguir tanto para Lucy -su inseguridad-, Anais -su excesivo raciocinio-, Marina -su soberbia-, la princesa Esmeralda -su miedo al amor-, entre otros. Podemos ver que los protagonistas dejan a un lado los moldes del personaje clásico, donde se le concede mayor peso a las historias amorosas, y aquí lo importante es la toma de decisiones y la tolerancia, así como el asumir la responsabilidad de sus actos.

Aunque también resulta contradictorio que los "defectos" sean de gran auxilio en momentos de gran tensión para los actores VB la racionalidad de Anais ayudaba a resolver situaciones que pudieran parecer ilógicas, o la extrema alegría -y despreocupación- de Nikona les proporcionaba fuerzas y ánimo para seguir su recorrido y lograr sus metas²⁶.

Mientras que por el lado de los protagonistas secundarios (s) -quienes no fueron objeto de estudio, pero son importantes dentro del relato-, encontramos que éstos juegan el papel de auxiliares, es decir, su participación se encuentra condicionada en función de qué van a aportarles a los protagónicos VB Presea pone las armas, Paris les sirve de guía, los genios ayudan a cerrar el ciclo participativo de las Guerreras en Céfiro, y Ráfaga muestra la lealtad a su soberana.

Podemos decir que los protagonistas son personajes con más actitudes de personas -o desde la perspectiva de Prieto Castillo no estereotipados-, lo que muestra una gama inmensa de actitudes y emociones propias de los seres humanos, claro que sin dejar de lado el aspecto de la "supremacía femenina", es decir, que lo más importantes son las acciones y las situaciones a las cuales se enfrentan los protagonistas, ya que la participación masculina -por esta parte- resulta casi nula.

2.2.2.2. ANTAGONISTAS.

(por orden de aparición)

Zagato, Innova /Nova (s), Alanis (s), Ascot (s), Caldina (s), Ráfaga (s), Princesa Esmeralda.

Quizás esta categoría no sea la más viable para describir a los demás participantes de la serie, pero debíamos de buscar algún modo para llamarlos. Estos

²⁶ Esto es, la racionalidad de Anais era de gran ayuda en situaciones de peligro, donde la vía de escape o salvación requería del análisis y la valoración de los pros y los contras del momento conflictivo, llegando a ser -ya resueltos- demasiado obvia la solución; o en el caso del ente conejoide, quien justo en los puntos climáticos de un enfrentamiento, les recordaba el porqué estaban ahí, para qué estaban luchando, y ello les proporcionaba fuerzas y ánimo para continuar con su misión.

actores son más unos "villanos" por las circunstancias que porque respeten el clásico modelo anglosajón o hollywoodense del malo.

Aquí también contamos con protagonistas y secundarios, siendo los primeros -y quienes analizamos- Zagato y la princesa Esmeralda, ellos muestran una clara dualidad al ser tanto protagonistas como antagonistas -aunque Zagato ya no pudiera participar más activamente en su papel de bueno-, el que se muevan en la categoría del "negro" se debe a que rompen con las tradiciones o los lineamientos preestablecidos a nivel social, y el querer defender sus intereses "caiga quien caiga", los convierte en un peligro para la estructura cefireana.

Por el lado de los secundarios, ellos son la vía o el medio del cual se sirven los protagonistas para la obtención de sus metas, dichos participantes muestran una ciega obediencia -o como el caso de Alanis una excesiva adoración y amor secreto- hacia su amo Zagato; pero también tienen sentimientos y sueños que realizar, como Ascot que ama -casi adora- a sus fantásticas criaturas y las defiende a como dé lugar.

No podemos decir que son malvados, lo que sucede es que solamente muestran un claro respeto por las instituciones y jerarquías de su entorno, y quien tenga el liderazgo ordena²⁷. Ante tal postura, podemos pensar que los coprotagonistas están más allegados al estereotipo del malo anglosajón, ya que no cuestionan las órdenes de su líder y solamente tratan de complacerlo en sus fines, aunque no sean claros para sí mismos.

El malvado principal -Zagato- es un sujeto de aspecto frío, pero de sentimientos cálidos hacia Esmeralda -la que a su vez trata de ocultar un marcado egoísmo, el cual rompe con las reglas establecidas de pensar primero en los demás y se oculta tras una apariencia de indefensa y bondadosa persona- por lo cual al no conocer sus verdaderos móviles, es calificado como el chico malo de la serie y por ello es repudiado.

Tenemos pues que los factores de espacio y tiempo son importantes para los antagonistas, ya que al desconocer sus acciones pasadas -las cuales justifican su comportamiento- y conocer solamente el aquí y el ahora, dan pie a los roles de juez, acusado y verdugo, los cuales invariablemente van a cambiar en función de quién es el que observa y sus intereses.

²⁷ Recordemos que están habituados a tal situación, nunca se han cuestionado los límites del bien y del mal, ni el porqué de su situación -al igual que los japoneses, quienes nunca cuestionaban la divinidad del Emperador- Y al mismo tiempo observamos que cuando le son presentadas diferentes posturas a los actores, y éstos pueden elegir, ellos son quienes toman el mando de sus acciones, VB después de que Ascot platica con Marina, y ella le expone los motivos de su lucha, él comprende la situación y es entonces que modifica sus actos.



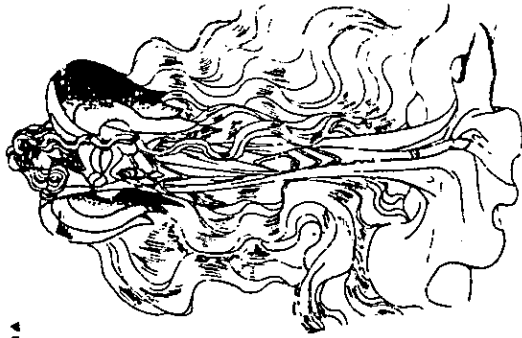
LOS PROTAGONISTAS
DE LAS
GUERRERAS MÁGICAS



Princesa Esmeralda ▲



▲ Zagato



Marina, Lucy y Anais ▼



LAS GUERRERAS MÁGICAS

Manga ▶



▶ La triada guerrera junto con Nikona, ◀ o los elementos agua, fuego, viento y tierra, el equilibrio del Cosmos

▼ Anime



▶ Curufel, Esmeralda, París, Nikona, Presza Anais, Lucy y Marina



LEGENDARY MAGIC KNIGHT RAYEARTH

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Hikaru Shidou, Umi Ryuzaki and Iku Hara

Y así podríamos decir que los protagonistas son los antagonistas y viceversa, siendo Esmeralda el más claro ejemplo al ser víctima de sus emociones y por ello de las Guerreras Mágicas, y victimaria al provocar el desequilibrio de Céfiro, la ruptura de los cánones establecidos y el desquebrajamiento de los esquemas del bien y del mal -además de sentimientos de culpa- de las protagonistas -Lucy, Anaís y Marina-, ello sin mencionar que es la causante indirecta de la muerte de su amado Zagato.

*"Nada es verdad ni es mentira,
todo depende del cristal con que se mira"*

Refrán popular.

*"Me miro en el espejo, sólo fue un momento
me confunde el pensar en que las dos somos la misma"*

Paranoia -Timbiriche XI-

2.2.3. RELATO.

A continuación presentamos los puntos que, a nuestra consideración, le dan forma y son la estructura narrativa dentro del relato de Las Guerreras Mágicas, todo ello desde nuestra perspectiva, y después presentamos el relato desde la propuesta de Prieto Castillo.

ESTRUCTURA GENERAL DEL RELATO DE LAS GUERRERAS MÁGICAS.

- 1.-Situación general de tranquilidad (1).
- 2.-Ruptura de la situación inicial por un agente externo.
- 3.-Llegada a un mundo desconocido -y fantástico- (llamado Céfiro).
- 4.-Asimilación de la extraña experiencia que se vive.
- 5.-Explicación del porqué de la ruptura de su cotidianeidad.
- 6.-Aceptación e inicio de la misión.
- 7.-Inicio de la aventura (recorrido).
- 8.-Situación de aparente estabilidad (2).
- 9.-Ruptura de la situación estable (2) por un enfrentamiento.
- 10.-Se pasa la prueba y se consigue una de las metas establecidas.
- 11.-Avance del recorrido y en el crecimiento personal.
- 12.-Obtención de poderes y de armas.
- 13.-Avance en las metas establecidas y consecución de la mitad de la misión.
- 14.-Enfrentamiento total con el adversario -supuesto- provocador del conflicto.
- 15.-Rescate del personaje principal y supuesto fin de la misión.
- 16.-Descubrimiento del verdadero motivo de la misión y enfrentamiento con el personaje rescatado, quien resulta ser el provocador total del caos.
- 17.-Explicación de los verdaderos motivos que provocaron el conflicto.

18.-Lucha interna entre los protagonistas, al tener que completar la misión, la cual implica eliminar al eje rector de la historia.

19.-Cumplimiento total de la misión inicial.

20.-Reestablecimiento de la situación inicial en el mundo desconocido.

21.-Regreso de las protagonistas a su mundo (Tokio).

22.-Situación general de -aparente- estabilidad, ya que las protagonistas obtuvieron como premio el rompimiento de sus esquemas del bien y del mal, además de un mal sabor de boca y remordimientos.

Dentro del relato de las Guerreras Mágicas tenemos que:

- Son un grupo de tres jovencitas -14 años- que viajan a otra dimensión y adquieren poderes mágicos, ello con el fin de salvar a un mundo fantástico y maravilloso que se está desmoronando.

- Dentro de sus misiones está el encontrar a Presea -quien les proporcionará sus armas-; encontrar el eskudo -material para hacer más fuertes sus armas- que se localiza en la Fuente de la Eternidad, desarrollarse como personas, lo cual se verá reflejado en sus espadas; despertar a los genios; rescatar a la princesa; vencer a Zagato y con ello recuperar la estabilidad de Céfiro y el poder regresar a Tokio.

- El número tres juega un papel importante dentro de la serie, ya que tenemos que son tres las protagonistas y cada una representa un elemento: fuego, aire y agua. Las tomas de éstas suelen mostrar un triángulo; Nikona -el ente conejoide- tiene como base para sus trazos un triángulo, además de que suponemos que representa el cuarto elemento, la tierra, con lo que en conjunto dan una referencia al equilibrio, el cual hace falta en Céfiro.

- Las acciones y/o los móviles que motivan o desencadenan las acciones se conocen hasta el final del relato, y éstos son justificados y esclarecidos, a la par que la personalidad de los personajes.

- El mal o las acciones negativas son justificables, ya que los "malos" son solamente actores que llevan a cabo actos que contradicen las leyes establecidas, esto es, solamente tratan de defender su derecho a la felicidad aunque para ello afecten a los demás, pero existe un beneficio, aunque muchas veces no sea para el que lo buscó. El egoísmo rompe el equilibrio.

- Para denotar situaciones de pérdida de control, terror, miedo, entre otras, utilizan el recurso de Small Body (SB).

A nivel del relato, encontramos que para cada uno de los protagonistas es diferente el curso de la narración, ello es, aplicando los esquemas de Prieto Castillo tenemos que la serie de Guerreras Mágicas está integrada por las situaciones 1, 5 y 6 que son:

Esquema 1

Situación inicial estable -la cotidianeidad de los protagonistas.
Ruptura de la situación inicial por un agente externo -su llegada a Céfiro y su misión.
Lucha- pasar las pruebas y llegar a la meta u objetivo por el cual fueron llamadas.
recuperación de la situación inicial -el retorno a su vida cotidiana.

Esquema 5

Situación inicial de prohibición -la ruptura del equilibrio de Céfiro.
Ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición -rpto del Pilar.
Castigo -la muerte de los involucrados y/o el desequilibrio del lugar.

Esquema 6

Situación inicial de confrontación -entre el ser y el deber ser de los actores.
Fin de la situación inicial por el triunfo de una de las partes, o -se cumple el objetivo.
Continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -segunda serie.

También encontramos que para algunos de los participantes del relato se aplican los siguientes esquemas²⁸:

Lucy, Marina y Anaís -elementos del esquema 1, 2, 4 y 6

- (1)situación inicial estable -visita a la Torre de Tokio.
ruptura de la situación inicial por un agente externo -llamado de la princesa.
- (2)situación inicial ambigua (desconocida) -llegada a Céfiro.
- (1)ruptura de la situación inicial por un agente interno -aparición de Guruclef.
- (4)mantenimiento de la situación inicial ambigua -aceptar o no su encomienda.
- (2)ruptura de la situación inicial por un agente interno -aparición del enemigo.
lucha -enfrentamiento contra el enemigo.
- (4)situación inicial ambigua -realizar o no las encomiendas.
elección de una de las posibilidades de la situación inicial -aceptan el reto.
pérdida de la situación inicial -inicio del recorrido.

²⁸ En algunos casos deconstruiremos y reconstruiremos el esquema.

mantenimiento de la situación inicial -cómo pasar las pruebas.
lucha -enfrentamiento con los distintos aliados de Zagato.

(4)situación inicial ambigua -reconocer o no sus debilidades.
elección de una de las posibilidades de la situación inicial -superar sus miedos.
pérdida de la situación inicial -superación personal de los protagonistas.
mantenimiento de la situación inicial -quedarse con algunos de sus temores.

(2) pérdida definitiva de la situación inicial -superación de todas la pruebas.

(6)situación inicial de confrontación -encuentro final con el verdadero enemigo.

(4)situación inicial ambigua -realizar o no la última encomienda y lograr la paz.
elección de una de las posibilidades de la situación inicial -enfrentarse al enemigo.

(6)fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o -derrotan al enemigo.
continuación de la situación inicial por todas la tragedias que acarrea -segunda serie.

Princesa Esmeralda, esquemas 2, 4, 5 y 6

(2)situación inicial estable -paz, tranquilidad y armonía en Céfiro, gracias al Pilar.
ruptura de la situación inicial por un agente interno -Esmeralda conoce a Zagato.
lucha -debe/puede o no aceptar que está enamorada de Zagato.
pérdida de la situación inicial -se cierne la incertidumbre sobre Céfiro.

(4)situación inicial ambigua -pensar en Céfiro o en Zagato.

(5)situación inicial de prohibición -el Pilar sólo debe pensar en, por y para Céfiro.

(4)elección de una de las posibilidades de la situación inicial -toma una decisión.
pérdida de la situación inicial -se decide el futuro de Céfiro.

(5)ruptura de la situación inicial por transgresión -decide amar a Zagato.
castigo -debe pagar con su vida y la inestabilidad de Céfiro.

(6)situación inicial de confrontación -llama y se enfrenta a las Guerreras Mágicas.
fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o -tanto Esmeralda como las Guerreras alcanzan sus metas.
continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea -segunda serie.

Zagato, esquemas 5 y 6

(5)situación inicial de prohibición -enamorarse del Pilar de Céfiro.
ruptura de la situación inicial por transgresión -raptó del Pilar.

(6)situación inicial de confrontación -debe enfrentarse a las Guerreras Mágicas.

(5)castigo -paga con su vida.

(6)continuación de la situación inicial (de prohibición) -ama a Esmeralda.

Después de conocer cómo está conformada la estructura narrativa de las Guerreras Mágicas podemos decir que:

- Es un relato complejo²⁹, ya que de acuerdo al modelo de esquemas de Prieto Castillo tenemos que se presentan todos menos el

Esquema 3:

Situación inicial degradada.

Salida de la situación inicial por mejoramiento, milagro, etc.

Empeoramiento de la situación inicial.

el cual suele aplicarse a la estructura narrativa de los chistes, y en el caso del relato occidental tradicional los esquemas suelen ser demasiado predecibles: un bueno que se enfrenta contra un malo, aparece una heroína y al final todos son felices, o todas las peleas son por el poder o la obtención de un bien diferente; mientras que aquí la lucha es con uno mismo más que con los demás.

- Los esquemas del bien y del mal son circunstanciales, ni se es blanco o se es negro, ello muestra a unos personajes más "humanos" y menos predecibles.

- A pesar de tener como inspiración los relatos épicos, podemos considerar que se trata de un juego de rol, es decir, éste se centra en sus inicios en temas y ambientaciones de fantasía heroica medieval -destacando como precursor Calabozos y Dragones-, pero actualmente no importa el escenario, lo fundamental es el aspecto heroico y fantástico de los lugares. Aquí conviven lo sobrenatural con la realidad cotidiana, hay enemigos humanos, y más que humanos los propios demonios o temores del ser humano, destacando la imaginación como herramienta principal.

²⁹ Y que a diferencia de Sailor Moon hay más elementos en juego para una posible interpretación y asimilación de la -supuesta- idea o planteamiento original, destacando lo: simbólico, contextual, denotativo, connotativo, estructural y hermenéutico, además de un sinnúmero de cruces de los modelos planteados por Prieto Castillo.

- Los elementos simbólicos juegan un papel importante, ya que ayudan a conformar la personalidad de los actuantes, tenemos por ejemplo los colores, los elementos físicos y la vestimenta, lo cual le da mayor riqueza a la historia.

- Por el punto anterior, consideramos que para poder realizar una crítica a esta serie se necesita de un capital simbólico mucho más complejo y elaborado por parte del consumidor, si no nos estaremos quedando solamente con una primera impresión, la cual no será siempre la más indicada. Recordemos que estamos hablando de un producto fuera de nuestro contexto cotidiano, por lo que requiere de mayor atención para la deconstrucción y re-interpretación del mismo.

Si no, con ello caeremos en visiones o perspectivas maniqueístas, condenatorias o simplistas, donde se ataca sin saber el verdadero trasfondo de tal cosa o situación, recordemos que queramos o no, la diferencia de idiosincrasias y costumbres tiene gran peso dentro de los diversos productos comunicativos y culturales que consumimos día a día, sin importar que sean o no japoneses³⁰.

- El carácter épico se ve reafirmado por la estructura narrativa de la canción, que nos recuerda a los juglares y la preservación de la tradición oral, donde importan más los hechos que la forma en que son presentados hacia los demás, pero esta especie de romanza es más fácil de asimilar y de entender, y sobretodo de transmitir y mantener viva que un libro, solamente es comparable con un cuento corto.

- Podemos decir que este relato es el reflejo de una sociedad³¹ que está a la búsqueda de una revaloración o reencuentro de valores, es decir, se trata de dar mayor peso a problemas domésticos para una mayor humanización de un entorno, en el cual existe una bestial competitividad de tipo capitalista, donde las relaciones humanas están siendo mediadas día con día por tecnología de punta, y la aldea global está sustituyendo a las tradiciones y a la convivencia cercana cotidiana.

*"Tantos satélites en la era comunicacional
aún no logran acercarnos totalmente bien
¿dónde vamos?
Hombre, La Ley.*

A partir del relato mismo encontramos que la mujer es más participativa -de hecho cuenta con toda la responsabilidad-, , nos muestra cómo es posible la convivencia de diversas ideologías en un entorno próximo, cómo los esquemas

³⁰ Recordemos las controversias que desató Bennetton en sus inicios, con sus campañas fuera de serie, hasta ese momento, en México y Latinoamérica.

³¹ La cual pone de manifiesto el tratar de iniciar una nueva era, donde lo más importante son las relaciones humanas, sin importar sexo, raza, religión o ideologías, la búsqueda del rescate de la convivencia, la tolerancia, la comprensión y la misma ecología.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

absolutistas se encuentran en reconstrucción, la búsqueda de alternativas ante los problemas cotidianos, sin que por ello se desaten -necesariamente- grandes tragedias, reconocer que el ser humano no puede sobrellevar su vida sin la compañía o la ayuda de los demás, que la problemática micro es un reflejo de los acontecimientos macros, no porque esté alejado nunca nos podrá pasar, nada es seguro, todo está en continuo movimiento.

El relato de Guerreras Mágicas es un claro ejemplo de que el rubro épico también puede aplicarse al género femenino, lo cual muestra que la participación femenina a nivel social se vuelve cada día más relevante, esto es, no solamente las historias de amor resultan atractivas para el público femenino, la tenacidad y la búsqueda de nuevas emociones son fundamentales en el desarrollo de las jóvenes, tanto a nivel emotivo como de competitividad.

Esto puede ser un reflejo de la búsqueda de nuevos horizontes, la diversificación de los roles laborales, educativos, culturales, ideológicos, familiares, para la mujer; nuevos intereses, la apertura del espectro de posibilidades para las féminas, y los mismos hombres, no existen dominados ni dominadores. Solamente se tiene como objetivo el alcance de metas en común. Hacer a un lado lo que menciona Orozco Gómez (1994:43), los: "estereotipos sobre las características femeninas y masculinas [los cuales] generalmente tipifican y muestran a los hombres como poderosos, dominantes y agresivos, mientras que a las mujeres como dóciles, dependientes y atractivas"

Lo anterior puede tener como consecuencias dos cosas: que se piense que actualmente se está dando una desvalorización de valores, al perder las mujeres su lado emotivo, sentimental, femenino; por volverse más competitiva, eficiente, y quizás hasta agresiva, lo cual sería reflejo de una sociedad descarnada, metalizada y operacionalizada, donde lo importante es la eficacia y la eficiencia; o que es tal la búsqueda por reestablecer un equilibrio que debemos de trabajar en conjunto, reconocer que en ciertas actividades unos son mejores que otros, lo cual no implica una minimización hacia los demás, reencontrar la equitatividad entre el ying y el yang, aceptar lo femenino dentro de lo masculino y la masculinidad femenina del ser humano.

A pesar de pertenecer al género de la "magical girl", Maho Kishi Reiaasu se apoya más en la narrativa de un juego de rol, donde la evolución de los participantes es determinante para el desarrollo de la trama, esto es, las modificaciones del actor le dan un sello característico a la serie, siendo los conflictos internos quienes representan los verdaderos retos a vencer, VB si las Guerreras no han modificado sus conductas no hubieran logrado despertar a los genios y quizás de todas formas podrían haber regresado a su mundo, ya que al desaparecer el poder que las invocó por lógica se tendría que deshacer el conjuro y retornar al punto de inicio.

La mezcla de aventuras, crecimiento personal, un romance -prohibido-desconocido y un desenlace inesperado muestran a este relato como una suma de paradojas y contradicciones, -al igual que la vida cotidiana- donde la toma de decisiones juega un fuerte papel ecológico, ya que de ello depende si se sobrevive o no a nivel social y personal.

Guerreras Mágicas nos adentra a un universo donde las mujeres tienen el poder de tomar las riendas de su vida, y no por ello dejan de ser femeninas y de tener sentimientos, donde convive la fuerza con la suavidad, lo individual con lo grupal, la razón con la sinrazón, la humildad y la soberbia, dando como resultado a un actor que aprende, comprende y aprehende a los demás, que ve en las medias tintas su propia complejidad, que se acepta como ente autoheterónimo que vive en un mundo real... pero no por ello deja de soñar.

Y así es como obtendremos a un ser alternativo, holográfico y circunstancial, que trata de convivir, no sobrevivir con los demás, que sabe que la imaginación es la madre de lo inalcanzable, y que es su tenacidad la cual logrará concretar sus ideas. Pero aún nos encontramos en proceso de revisión y de aceptación, desechando viejos modelos absolutistas y regresando al origen: a la búsqueda del equilibrio personal, pues si estoy bien conmigo mismo, lo estaré con los demás.

2.2.4. CANCIÓN.

Podemos ver que la canción hace referencia a la situación por la cual deben de pasar las protagonistas para salvar al mundo de Céfiro, se destaca el papel de que dichas heroínas llegarán de un sitio desconocido, de otro mundo; es así que observamos el carácter de cantar épico medieval, esto es, el uso del lenguaje y la estructura narrativa nos recuerda a los antiguos juglares, quienes describían a personajes reales -en su mayoría-, los cuales realizaban acciones en pro de los necesitados.

También tenemos, para reafirmar la idea anterior, el hecho de que las protagonistas nos remiten a la época de los caballeros y las cruzadas, y aquí, en lugar de dragones, deberán despertar a unos genios, vencer al enemigo del reino -Zagato- y rescatar a los pobladores del sitio a defender.

Cuenta con un carácter -de cierta forma- fatalista, ya que si no son las Guerreras, nadie más podrá llevar a cabo la misión de rescatar Céfiro, de igual manera destaca el aspecto del crecimiento personal por parte de las heroínas y sobretodo, la premisa de que deben realizarlo en equipo.

Por el lado del lenguaje tenemos que la canción cuenta con un aspecto lúdico - por aquello de las rimas y el ritmo contagioso de la melodía-, un uso pseudo-apelativo, ya que si no son las Guerreras, nadie más será, y una referencialidad indicativa, valorativa y explicativa, ya que nos hace una presentación del problema, nos muestra el valor de los actores y nos justifica el cómo conseguirán cumplir su misión.

Esta canción nos presenta en breves párrafos toda la historia a desarrollar, claro que dejando algunos cabos sueltos, VB los móviles del enemigo, ya que si supiéramos de antemano cual es el conflicto principal, dicho relato perdería su encanto, y dentro del relato épico lo importante son los medios o las pruebas a vencer, no tanto los premios, sino el desarrollo del personaje principal, la tenacidad y la lucha del actor ideal, que sabe que si cae puede levantarse, no es indigno, indignante sería darse por vencido ante la adversidad.

2.3. SCOUTS vs GUERRERAS.

Tanto el relato de Sailor Moon como el de Guerreras Mágicas trata la temática de las chicas con poderes mágicos, ello es, rescatan el género shoujo de la "magic girl", tan de boga a finales de los 70 y principios de los 80, un ejemplo es Gigi, o quizás la misma Candy aunque ésta no contara con poderes fantásticos, pero si con un gran valor y entereza que la hacían destacar.

Para algunos -si no es que la mayoría- de los conocedores del tema, Sailor Moon es la madre o hermana mayor del relato de CLAMP, Guerreras Mágicas, pero aunque los dos vayan encaminados a presentar chicas con poderes especiales, no podemos decir que sean exactamente iguales. Entre las diferencias encontramos que:

Por el lado de Sailor Moon.-

- busca entretener a los consumidores, ya que su forma de presentación es algo -por no decir excesivamente- sencilla, no cuesta mucho trabajo relacionar a los participantes con un planeta o un poder especial, esto es, claramente podemos observar que la base de este relato es la mitología grecorromana.

- para algunas personas es una forma de evasión sencilla y divertida, no requiere de muchos conocimientos para poder comprender la trama principal o lo que gira alrededor de ésta.

- es un conjunto de microseries o historias autoconclusivas de un capítulo, no es necesario seguir paso a paso el capitulado para ver cómo va la trama general, esto es,

el dejar de ver un capítulo no afecta en la asimilación o comprensión del desarrollo del conflicto general.

- los planteamientos de los micro episodios cuentan con ideas similares, rescatan aspectos cotidianos o presentan el uso de determinados valores a promover dentro del contexto del productor-consumidor, esto es, la serie se utiliza como una ventana de difusión o mantenimiento de ciertas ideologías o estructuras sociales, VB el respeto por las jerarquías o la competitividad como medio de desarrollo.

- cuenta con una mayor atracción visual a diferencia de la obra original -manga-, además de que la trama ha suavizado ciertos aspectos manejados dentro del tebeo, como son la muerte o el castigo de ciertos personajes, o las consecuencias de los actos de los participantes VB a nivel gráfico la heroína es quien debe acabar con su amado, mientras que en el anime éste se sacrifica para salvarla del ataque enemigo.

- el tema central es el romance, la relación entre dos amantes y las peripecias que deben salvar para conservar su amor -so pretexto de salvar la Tierra-.

- a pesar de que los personajes protagónicos son menos estereotipados que los presentados por el mercado occidental, estos a final de cuentas siempre son buenos, mientras que los malos siempre hacen el mal, haciéndose latente el esquema clásico de polos opuestos: blanco-negro, bueno-malo, siendo quizá las circunstancias las que de cierta forma ayudan a presentar un relato ameno y atractivo. Ya que dentro de la fantasía del relato, el saber que no todo es seguro o acartonado, sino que es cambiante, le proporciona un mayor número -dentro de las posibles- de posibilidades con las cuales se identifica el perceptor.

Mientras que en el caso de las **Guerreras Mágicas**.-

- nos presentan un trabajo más elaborado, ya que el consumidor requiere de un mayor número de conocimientos y elementos simbólicos y culturales para poder encontrar el atractivo escondido de la historia.

- debido al punto anterior, esta serie cuenta con un sinnúmero de posibles interpretaciones, tanto por parte del mangaka como por el consumidor.

- se trata -quizás- de establecer un conector con el consumidor mediante las alegorías visuales presentadas, es decir, se trata de ir más allá de la historieta o caricatura que entretiene, al contrario, la reflexión juega un papel fundamental en las creaciones de CLAMP.

- a pesar de ser un relato lineal³² no es predecible, ya que no se sabe que puede pasar de un momento a otro.

- es un relato cuyas bases son la tradición épica: los caballeros y las aventuras son materia prima para esta trama, aunque los protagonistas no sean caballeros montados en un corcel blanco, y los principales enemigos a vencer no sean feroces dragones.

- los personajes rompen con los estereotipos: los buenos no son tan buenos, ni los malos tan malos; tanto los móviles como las circunstancias son determinantes en la actitud y postura a tomar por los participantes en una situación X, ello es parte del encanto de la serie, pues no se sabe qué va a pasar a final de cuentas con el actor.

- icónicamente cuenta con un mayor número de símbolos que apoya la trama general, es decir, se complementan el quión y la imagen, pero en ocasiones son tan pequeños los detalles que pasan inadvertidos, lo cual requiere de una revisión a conciencia del anime.

- podríamos decir que es un melodrama invertido, ya que a final de cuentas los "premios" -por llamarlos de alguna forma- de los protagonistas no resultan tan satisfactorios como debieran, dejan un amargo sabor de boca, VB el saber que para salir de Céfiro deben de aniquilar a quien creían su mayor apoyo, que el mal no es tan malo, que sus conceptos sobre lo correcto e incorrecto no son tan confiables como creían, que ellas mismas son responsables de sus actos y que no existe a quien poder dejarle toda la responsabilidad y que al final deberán de responder por sus acciones, en pocas palabras: no son perfectas. El mundo no era como lo pintaban sus padres, no gana la justicia -pricipiando, justo para quién-, y al final, quizá sí no han luchado, de todas formas habrían conseguido regresar a Tokio.

- no existe -creemos- diferencia entre el anime y el manga, por lo menos en la parte a analizar.

- promueve la evolución y el desarrollo a nivel personal, además de darle un mayor peso a los problemas personales VB es más importante que aprendan a aceptarse como son y aceptar a los demás, y sobretodo, las consecuencias de sus actos.

- la concepción sobre lo permitido y lo que no, está basada en un código ético personal, conformado por la sociedad, los sentimientos y su experiencia, esto es, el medio donde se desenvuelven, su lado irracional y los recuerdos.

³² Entendiéndolo como una historia en la que el consumidor debe necesariamente de no perderse capítulo alguno, ya que ello le restaría comprensión a la trama.

CAPÍTULO TRES

EL RELATO DENTRO DEL ANIME SHOUJO JAPONÉS.

La siguiente información es el resultado de los datos obtenidos en el capítulo anterior, es una especie de resumen, pero corregido y aumentado, donde se muestran fríamente las coincidencias y las diferencias de la investigación, todo ello con la finalidad de rescatar los elementos que le dan su propia identidad al anime shoujo.

3.1. PERSONAJES / ACTORES.

3.1.1. Protagonistas:

- El peso de la acción recae sobre un sujeto del género femenino de corta edad, principalmente adolescente.
- El género masculino solamente participa como auxiliar de último momento, interviene antes de que ocurra un hecho de fatales consecuencias.
- El apoyo moral y el grupo o compañerismo es determinante, dándole una gran importancia a las actividades realizadas en conjunto.
- El protagonista principal -heroína- cuenta con un largo cabello de color, recogido en algún -raro- peinado que sobresale de entre los demás, recordemos que el cabello largo connota fuerza y el peinarlo le da un carácter de señorío, protección mágica y es distintivo de mujeres comprometidas o casadas.
- Las chicas presentadas son un modelo de joven fuerte e independiente, de fin de siglo que sabe que para obtener lo que se quiere se debe luchar.
- Los enemigos a vencer son los propios temores y defectos de los personajes, entre los que destacan, el egoísmo, la falta de decisión, el miedo a ser diferente -y rechazado- a los demás (el grupo), el temor a la soledad, falta de autoconfianza, miedo al amor y a ser vulnerables; por ello deben de evolucionar para lograr sus metas.
- Los móviles principales de los actores son el tener una vida normal, cumplir sus sueños profesionales y el tener una pareja, entre otros.
- No cuentan con un lugar especial de reunión ultrasecreto.

-
- Utilizan uniforme de marinerita y tienen un traje distintivo dentro de su papel de justicieras.
 - La heroína es una joven sensible, no muy buena estudiante, algo despistada y excesivamente confiada en la suerte, por lo que en ocasiones piensan que su destino ya estaba predeterminado, aunque reconocen que parte de lo que les ocurre depende de ellas.
 - Las carencias afectivas, emocionales, culturales, cognitivas y de carácter de los participantes se ven cubiertas por los demás integrantes del grupo, estableciéndose una especie de hermandad entre las protagonistas.
 - Suelen estar presentes -entre los poderes de las participantes- tres de los cuatro elementos: fuego, aire, tierra, agua, ya que éstos nos dan un aspecto de universalidad y de la búsqueda del equilibrio.
 - Existe una chica de cabello corto, fiel reflejo de la clásica joven nipona estudiosa, para quien son más importantes los conocimientos que sus propias emociones. También tenemos a la chica vanidosa y dominante que cree tener siempre la razón, con lo cual complementamos el corazón -sensibilidad-, el cerebro -lo conocimientos y lo racional- y el hígado -la sinrazón-.
-
- Tienen poderes mágicos y cuentan con algún tipo de talismán¹ que les proporciona instrumentos de defensa. Como menciona Eva Martínez (Mangazone, 1997:24), son dignas representantes del género sentai donde "un grupo de héroes cada uno de un color y representando a una fuerza distinta, poseen unos poderes especiales que conjuran pronunciando unas palabras mágicas y realizando unos determinados movimientos, a veces bastante ridículos", (esto es más visible en la serie de Sailor Moon, pero no en el caso de Guerreras Mágicas).
 - Las heroínas cuentan con una mascota-consejero, que en ocasiones juega el papel de bobo o ayudante, sobretodo en las situaciones de mayor crisis o tensión.
 - Existe una historia -trágica- de amor que le da una perspectiva diferente a la trama principal.

¹ En el caso de Sailor Moon: una pluma de transformación, que hace referencia al planeta rector de la heroína, o el broche y la tiara de Serena, mientras que para Guerreras Mágicas debido a su carácter épico tendríamos: sus armaduras, el guante, las espadas, además de Nikona en el caso de Lucy. Todo ello haciendo mención a los poderes particulares de las protagonistas y reafirmando las características de éstas.

-
- Cuentan con rasgos occidentales, aunque la protagonista principal no es de muy alta estatura, al contrario, es de las más pequeñas del grupo, mientras que el galán es excesivamente alto.
 - Los protagónicos complementarios -hombres- cuentan en su vestimenta con capa y un sombrero o tocado en la cabeza, además de que visten de color negro, tienen cabello oscuro, son algo reservados y serios en sus emociones y están dispuestos a dar la vida por su amada.

3.1.2. Antagonistas:

- Aparentan ser el clásico malo, quien solamente busca el poder, pero en realidad sus móviles están más encaminados a la obtención de placer o beneficio personal, busca tener cosas inasibles como el amor, los sueños, la tenacidad, la competitividad, entre otras, aquellas que le dan a los seres vivos su condición de seres humanos², su humanidad por llamarlo de alguna forma.
- Suelen ser reservados, sus acciones dicen más que sus discursos, por ello es difícil conocer cuáles son las emociones de éstos.
- Los rasgos de la cara son un poco más afilados o destacan del resto de los actores, los colores que utilizan suelen ser fríos o algo sombríos, además de vestir de forma elegante, VB trajes largos, y portar un tocado en la cabeza.
- La mayoría de las veces sus acciones o metas se ven obstaculizadas porque están en el momento menos indicado a la hora menos indicada, esto es, las circunstancias son determinantes para el logro de sus fines.
- Se enfrentan a la heroína hasta el último momento, por ello cuenta con una vasta legión de incondicionales dispuestos a morir por él, además de que éstos respetan las jerarquías establecidas.
- Cuentan con un escondite oscuro localizado en un despoblado, una especie de cueva subterránea.
- Se desconocen aspectos de su pasado, como su familia, amigos, amores, además de ser excesivamente reservados para sacar el tema al aire.

² Algo similar a la película de Dark City.

3.2. SITUACIONES.

Dentro del relato shoujo, las situaciones a las cuales se enfrentan los actores son de gran decisión, de crecimiento, madurez y evolución, deben de aprender a ser responsables y tener conciencia de sus actos.

Por el lado de los modelos planteados por Prieto Castillo, el anime shoujo se maneja por ciclos, es decir, algunas de las situaciones suelen ser repetitivas, además de que para algunos personajes existen secuencias particulares que no comparten con los demás, ello es, tienen un perfil narrativo personal.

Así es entonces que los modelos comunes encontrados dentro del shoujo son el 1, 5 y 6.

Esquema 1

Situación inicial estable.

Ruptura de la situación inicial por un agente externo.

Lucha.

Recuperación de la situación inicial.

Esquema 5

Situación inicial de prohibición.

Ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición.

Castigo.

Esquema 6

Situación inicial de confrontación.

Fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o

Continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea.

En el caso de las protagonistas o integrantes del grupo tenemos en común los esquemas 1, 2, 4 y 6

Esquema 1

Situación inicial estable.

Ruptura de las situación inicial por un agente externo.

Lucha.

Recuperación de la situación inicial.

Esquema 2

Situación inicial estable.

Ruptura de la situación inicial por una agente interno.

Lucha.

Recuperación de la situación inicial primaria, o
Pérdida definitiva de la misma.

Esquema 4

Situación inicial ambivalente.

Elección de una de las posibilidades de la situación inicial.

Pérdida de la situación inicial, o

Mantenimiento de la situación inicial.

Esquema 6

Situación inicial de confrontación.

Fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o

Continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea.

Dichos modelos están mezclados o adaptado el orden de cada uno de los elementos. También podemos ver que el único esquema no utilizado -encontrado- dentro del shoujo fue el:

Modelo 3:

Situación inicial degradada.

Salida de la situación inicial por mejoramiento, milagro, arrepentimiento, etc., o

Empeoramiento de la situación inicial.

Consideramos que esto se debe a que lo que trata el relato es de mostrar como se pueden resolver las situaciones o conflictos, pero sin tratar de lastimar al espectador, recordarle valores o modelos ideológicos vigentes, pero sin herir susceptibilidades.

3.3. AMBIENTES.

Los contextos manejados dentro del shoujo hacen referencia a un entorno cercano como lo son la escuela, los amigos, la familia, pero a la vez recurren a la presentación de mundos fantásticos o de situaciones irreales, como tratando de compaginar lo real con lo irreal, se nota una búsqueda de nuevos sitios ideales que produzcan emoción y rompan la monotonía.

Un ambiente imprescindible es el de la ciudad de Tokio, la cual suele ser representada como un espacio cosmopolita, ello nos permite observar un marcado centralismo y un arraigado nacionalismo, ya que se pueden mostrar pequeñas provincias, pero en el caso del extranjero, éste solamente es mencionado.

Los ambientes son complementarios con las acciones realizadas por los protagonistas, VB los antagonistas se encuentran en sitios oscuros e inhóspitos, amenazantes.

El utilizar a una ciudad cosmopolita como Tokio para centro de las actividades de los personajes es un reflejo de la actual situación de dicho lugar, cómo conviven en un mismo espacio la tradición, la cultura, la política, la religión y el poder.

Dentro del ámbito de las creencias tenemos que éstas solamente son mencionadas, sirven de referencia, pero no tienen un peso importante, esto es, la religión no es determinante para que los actores logren sus fines, es sólo un aspecto más de lo que se puede encontrar conviviendo en Japón a finales de siglo, la necesidad de tener algo en que creer, aunque no cumplan fielmente los ritos y las tradiciones, es un intento desesperado por mantener la cultura.

Los ambientes relacionados con el poder suelen ser centros comerciales, educativos, turísticos, políticos -como embajadas, palacios-, de comunicación y tradicionales como los parques.

3.4. ESTRUCTURA DEL SHOUJO.

A nivel general podemos decir que la estructura manejada dentro del anime shoujo no es lineal³, al contrario, cuenta con varios incrementos y decrementos de tensión, ello provocado por las situaciones inesperadas a las que se enfrentan los personajes al no ser tan estereotipados.

Los participantes en la historia le dan un mayor peso a la resolución de conflictos personales, se ve una clara superación y búsqueda de valores, una especie de revalorización del ser humano a fines de siglo, la búsqueda de un mundo ideal o idealizado donde convivan los sentimientos con la tecnología, lo racional con lo irracional, ello como un proyecto ser, donde el deber ser pase a un querer y éste a su vez sea.

El shoujo rompe con la presentación clásica de A, B, C, donde primero va el uno y después el dos, esto es visible en la forma como están arreglados los modelos de Prieto Castillo, los cuales fueron deconstruidos y re-construidos para poder conformar las secuencias narrativas.

Este orden narrativo nos presenta un código alternativo, ya que cada uno de los involucrados -desde el mangaka, pasando por los medios y el consumidor- le va a dar un

³ Ello es, cuenta con varios puntos climáticos, no es predecible y tiene forma parabólica o de campana de Gauss.

orden a los elementos del producto, ello como resultado de sus conocimientos, tradiciones, si es uno o varios los universos simbólicos presentes, o si los datos de referencia son los más pertinentes; si hay objetividad, significatividad y contextualización.

De cierta manera el anime shoujo ayuda a preservar las estructuras sociales, políticas, religiosas y de tradición, como menciona Manuel Martín Serrano (1994:47):

Los relatos participan en el control social de los sujetos porque contienen **representaciones sociales**. Una representación social consiste en la propuesta de una **determinada** interpretación de lo que existe o de lo que acontece en el entorno... hace referencia precisamente a tales o cuales temas, incluyendo **unos** datos en vez de otros y sugiriendo **ciertas** evaluaciones en vez de otras posibles... sirve como modelo de influencia precisamente porque **esclarece** a los sujetos cuáles son las concepciones de la realidad que el Relator distingue, entre todas las representaciones alternativas posibles.

por ello es que en varias ocasiones no se les ve como lo que son: un medio de difusión, un producto comunicativo, y se les tacha de aburridas, violentas, etc, solamente porque se les trata de adaptar a una realidad diferentes, en lugar de ser los consumidores quienes modifiquen sus códigos. Ojo, modificar para entender, no modificar para vivir.

Lo anterior es, en lugar de criticar sin saber qué o por qué, nada más porque sí, tratar de informarse, incrementar el bagaje cultural de los consumidores y si después de conocer a que se refiere es descalificado, perfecto, pero no hablar por hablar. Recordemos que en este tiempo finisecular de apertura de fronteras, de creación de nuevos modelos explicativos, la comprensión es importante.

El adaptarse para sobrevivir es fundamental, cambiar para permanecer y permanecer para cambiar, sobretodo ahora que los medios de comunicación se vuelven más omnipresentes y los espectros de un mismo suceso se vuelven más amplios, ello por la mediación de los medios y los mediadores, lo cual nos va a permitir un sinnúmero de interpretaciones y re-interpretaciones de un mismo producto.

Esto es, aceptar que estamos viviendo una época de cambios, donde el carácter ecológico de la convivencia está retomando fuerza, y así es que nos encontramos inmersos en un entorno donde conviven las paradojas y las contradicciones, y lo

relativo y lo virtual, los mitos y la internet; una postmodernidad que va tras un nuevo sujeto que:

no intenten controlar ni vencer de manera caprichosa a los demás, sino que pueden comprometerse con el otro y dejarse transformar. Tienen sensibilidad para desarrollar diferentes formas sensitivas y son capaces de pasar de una forma a otra. También tienen en cuenta las limitaciones de las propias percepciones y ya no juzga ni condena el pathos de lo absoluto y la arrogancia de lo definitivo, sino que reconocen lo verdadero en el otro, incluso en desmedro de la propia elección. (Fischer, 1997:47)

De cierta manera estaríamos cayendo en la aldea global que maneja McLuhan, pero todavía se encuentra condicionada por requerimientos técnicos y sobretodo cognitivos, esto se hace posible gracias a la conserva comunicativa manejada por Moles, donde el tiempo y el espacio son salvados o sobrepasados por la tecnología, y ello favorece un análisis más concienzudo de los productos comunicativos con los que tenemos relación o con los que estamos expuestos.

En el plano hermenéutico, cada uno de los sujetos que estén relacionados con el anime, le darán su propia visión aunque ésta ya haya sido dada por muchas personas anteriormente, lo cual podría provocar el que algunos lectores no estén de acuerdo con los datos o las ideas sugeridas para la concretación de nuestro trabajo, pero si recordamos una perspectiva ecológica, debemos aprender a convivir diferentes psiques en un entorno cercano, y lo que tratamos de realizar es eso: encontrar los puntos coincidentes o similares que tiene el anime shoujo y presentarlo a los demás, con la mente abierta para las razones y los argumentos de quienes lean nuestra investigación.

CAPÍTULO CUATRO

UNA PERSPECTIVA RECICLABLE Y DE FIN DE SIGLO: LA ECOLOGÍA COMUNICATIVA DE ABRAHAM MOLES

4.1. Concepto -síntesis tomada del texto: Teoría Estructural de la comunicación y sociedad.

Para Abraham Moles, la comunicación se encuentra en crisis, ya que para algunos, el término es el nuevo ídolo filosófico de fin de siglo, ello es, de cierta forma se está tratando de colocar a la comunicación en un nivel de omnipotencia, es decir, un pancomunicacionismo parecido a la cibernética -en sus inicios-, la cual después de ser criticada y sobrevalorada tomó su cauce justo.

Ante tal perspectiva, Moles nos quiere ubicar y explicar que el término de comunicación cubre una ciencia nueva: "la de la interacción de seres y de cosas, más o menos independientes -como la cibernética- de esos seres y esas cosas, pero que contribuyen, junto con la teoría de los actos y con la teoría del medio ambiente, a una nueva clasificación de las ciencias humanas" (op. Cit.:10), la creación de ésta ciencia está basada en la actitud metodológica practicada por Valery, Husserl, Berelson, Wiener y Shannon, y actualmente trata de distinguir las dimensiones del sentido, más que el sentido de lo que se transmite.

Esto es, ver o conocer el sinnúmero de posibilidades o repercusiones posibles con las cuales cuenta un objeto, más que el objeto por sí mismo; interesan más las presentaciones de la comunicación que la comunicación misma, epistemológicamente: cómo podemos analizar los fenómenos comunicativos si ni siquiera hemos logrado definir y legitimar a la comunicación como ciencia.

Dentro de dichas transmisiones -o modalidades- debemos considerar los alcances de la comunicación, teniendo entonces la comunicación próxima o cara a cara, y la comunicación lejana, la cual se apoya en las extensiones, dando paso a las telecomunicaciones "que prolongan nuestros sentidos hasta los extremos del mundo"... ya sea a través del espacio... o a través del tiempo... se hace referencia a la idea de documento de traspaso a través de la duración... la conserva comunicacional" (ibídem:11).

Estos alcances nos remiten a un aspecto nuevo, estadístico y cuantitativo respecto a los actos comunicativos, hablamos de la ecología comunicacional, la cual plantea el problema del universo comunicacional y su impacto sobre el ser y la

sociedad, lo cual repercute culturalmente y pone en entredicho "la naturaleza misma del rol del hombre dentro del sistema que él ha creado" (ibídem).

Para Moles la comunicación consistirá en el establecimiento de una coincidencia, de una concordancia entre las esferas personales de dos seres; es la "experiencia vicaria", resultando la comunicación parte de las acciones con un bajo balance energético excluyendo lo que algunos consideran como comunicación, esto es, los medios de transporte. En esencia lo que importa son la reproducción o el intercambio de dos Gestalt a distancia¹, y es así que podemos definir a la comunicación como "la acción de hacer partícipe a un organismo o a un sistema situado en un punto dado -R- de las experiencias... y de los estímulos del medio ambiente, de otro individuo o sistema situado en otro lugar y en otra época -E-; utilizando los elementos de conocimiento que tienen en común" (ibídem:14), aquí podemos ver con claridad la raíz de la palabra comunicación: la idea de poner algo en común.

Pero esto no es tan fácil, dentro de los problemas de la comunicación tenemos: el establecimiento del contacto entre el emisor y el receptor, el análisis del mensaje y la influencia de éstos en los receptores², entonces, para salvar estos obstáculos necesitamos un tipo cualquiera de relación física entre dos seres situados dentro de un espacio de representación -espacio geométrico o social-, hablamos de un canal. Después un mensaje transmitido, la transferencia de una señal entre dos seres con propensión a comunicar, lo cual implica un conocimiento previo de códigos comunes y universos simbólicos similares entre los actores.

Dentro de los universos de la comunicación tenemos dos, la comunicación interpersonal, aquella que se da entre dos individuos que se eligen especialmente, y se aíslan del conjunto social y sólo están conectados a éste por el repertorio o la cultura que tienen en común. Mientras que la comunicación de difusión, de tipo anónimo, se basa en criterios extrínsecos a la personalidad, de ahí se derivan los públicos "destinatarios" o el consumo de obras consideradas como "estéticas"³.

Otro de los aspectos a considerar para establecer vínculos entre los actores es el del tipo de análisis psicológico de la comunicación, ello es, qué características tiene la comunicación establecida: es próxima o lejana, interpersonal o de difusión, recíproca o de pregunta-respuesta, carismática o funcional, semántica o estética, restringida o libre, y su tipología antropológica⁴. Así, el objeto de una ecología de las

¹ Entendiendo como Gestalt a las representaciones, la asimilación y visualización de gran parte de la realidad, una mediación cognitiva de los relatos.

² Para Martín Serrano vendrían siendo los Actores, Instrumentos, Expresiones, Representaciones; la interacción de éstos y sobretodo, la intención de comunicar y de establecer un vínculo actoral.

³ Podemos ver cómo la comunicación puede "pervertir" o dar estatus a ciertas creaciones y a su producción en serie. Revisar del mismo autor El Kitsch.

⁴ Revisar en op cit el apartado Análisis psicológico de la comunicación, pp. 19-25.

comunicaciones será el comprender si los niveles presentados anteriormente, dentro de un universo dado, están o no en proporciones iguales, y si no lo están, saber por qué.

En el apartado de los mensajes -en nuestro caso el objeto de estudio son los animes-, tanto en su creación como en su análisis, deberemos de distinguir entre los emitidos a través del espacio, y los emitidos a través del tiempo; siendo los primeros instantáneos -en su mayoría electrónicos-, mientras que los segundos se transfieren mediante una experiencia vicaria⁵, quedando un registro de los mismos. Este registro será un documento, conservable y disponible; quiere decir que es archivable.

Dicha clasificación nos permitirá ver cómo los mensajes no suelen moverse en un solo nivel, además de que la infraestructura tecnológica es primordial para la proliferación de los mismos. Antes era más fácil marcar la distancia entre el tiempo y el espacio, y ahora estas dos categorías van entrelazadas, como un reflejo de la modificación actual a la que nos estamos enfrentando: al aquí y al ahora, siendo: "Lo sorpresivo... carne de cadáver, apenas nace y ya está muerto"⁶, ello aplicable a los mass media y la difusión de sus productos.

Dentro de la difusión o transportación de los mensajes, tenemos la naturaleza del canal sensorial, ello es, en qué sentidos descansa la captación del mensaje, pueden ser los sentidos de lo lejano: visión y audición, o los sentidos de lo próximo: el tacto, el olfato y el equilibrio. Aquí se introduce la idea de comunicación multimedia, donde los contenidos se reparten de diversas formas por variados canales sensoriales y con variadas utilidades.

A partir del nivel de complejidad con el que cuente un mensaje para su comprensión, se derivan dos puntos: los mensajes semióticos y los morfológicos. Los semióticos hacen uso de signos convencionales arbitrarios, conocidos por ambos actores, y no tienen ninguna similitud con los elementos que representan; mientras que los mensajes morfológicos tienen como esencia una Gestalt, la forma presenta un carácter cualquiera de analogía con la percepción que debe construir el objeto de una experiencia vicaria. Suele ser más visible en los mensajes estéticos.

En pocas palabras, partimos de una definición del acto de comunicación como "experiencia vicaria", seguida o no de una reciprocidad entre el emisor y el receptor, además de precisar la posición de éstos dentro del espaciotiempo (sic) universal, y sentar las bases de una posible ecología territorial de las comunicaciones.

Después de haber planteado las bases de las cuales parte Abraham Moles, procederemos a presentar los lineamientos o puntos a considerar para el

⁵ Proceso básico de transferencia de información de un operador humano a otro.

⁶ Arte, 1998.

establecimiento de los argumentos que avalen una perspectiva ecológica de la comunicación.

Dentro de un universo limitado, los actos de comunicación implican necesariamente una interacción de los unos con los otros. Las consecuencias de dicha interacción será lo que llamaremos ecología de la comunicación: la relación estrecha entre el número de las acciones de comunicación y las magnitudes que definen el tipo de esas acciones. La interacción de los efectos y de las causas va a determinar la propensión de los receptores y de los emisores humanos a entrar en relación entre sí y a intercambiar mensajes.

Dichos mensajes cuentan con una complejidad de redes y de ellos mismos, así es que podemos hablar de sistemas y de mensajes, los cuales coinciden con un estructuralismo de carácter cuantitativo y estadístico. Entonces podemos descomponer y recomponer los fenómenos observados, todo esto a partir de un modelo real, respetando ciertos lineamientos establecidos socialmente.

Dentro de estas redes, tenemos en el caso de la comunicación, la idea de una transacción directa, un intercambio comunicacional, donde las esferas personales de dos individuos se ponen en contacto: cara a cara; y la transacción vicaria, donde un intermediario -mediador humano- toma el lugar del emisor e integra un mensaje o un conjunto de elementos sin tomar ninguna parte del contenido del mensaje, a no ser aquella que especifica ciertas características como podría ser la naturaleza física del mismo.

Por lo anterior, Moles (op cit:78) define a la ecología de la comunicación como:

La ciencia de las relaciones y de las interacciones existentes entre los diferentes tipos de actividades de comunicación en el interior de un dominio cerrado, actividades tales como el tiempo disponible por el individuo o como las de un conjunto social disperso en un territorio: empresa, aldea estado...

una ciencia estadística de los medios de comunicación de los mensajes que éstos transportan y sus relaciones. Estas interacciones requieren de una cierta cantidad de tiempo, que repercute sobre el mundo material, natural de los actores.

Debido a estas repercusiones, es que así como el ecologista estudia las sociedades animales antes de comprender su lenguaje, un estudio sobre la comunicación comenzará entonces por buscar las correlaciones entre transacciones y comportamientos.

Desde la perspectiva ecológica, la idea de territorio o dominio es esencial, ya que nos plantea el espacio o un espacio de representación para los agentes involucrados en la sociedad.

La ecología de la comunicación necesita de un conocimiento de las redes o de los sistemas que están presentes en un dominio dado: un territorio, una agenda, un presupuesto de tiempo.

También requiere del conocimiento del desarrollo de esos dominios, de sus interacciones y de sus importancias relativas, tanto dentro de los actos y los comportamientos del individuo. Como dentro de las condiciones de vida y de agrupamiento de los seres.

Como toda ciencia, no busca más que resolver aspectos generales, partiendo de una visión cuantitativa y mediante una vía estadística, describir las intensidades respectivas por el volumen de los mensajes y su influencia sobre los actos humanos.

Dichos procesos de comunicación descansan sobre la idea de un territorio físico, geográfico y económico que constituyen un campo social, sobre el cual los seres se dispersan y se encuentran relacionados con la comunicación. Además, en lugar de interesarse en el presupuesto de tiempo específico del ser, y ensayar segmentarlo según la naturaleza del mensaje que lo conforman, desean saber cuántos individuos se encuentran más o menos ligados y el por qué.

Como cualquier ser vivo, el hombre necesita vivir en comunidad y ello implica establecer una comunicación con los demás, una propensión a comunicar –como un acto de sobrevivencia–, entendiéndola como la inclinación de un ser a entrar en interacción con otro situado en otra parte, y, por lo tanto, a determinar una porción del conjunto de sus comportamientos a partir de elementos físicamente ausentes, de "imágenes provenientes de otras partes"... de "imágenes de otros seres que se encuentran más allá de su esfera proxémica"⁷.

La comunicatividad o propensión a comunicar es un factor expreso de la empatía del individuo que va a determinar el comportamiento del actor en su entorno, ligado a diversas dimensiones objetivables del mismo acto de la comunicación.

⁷ Imagen: icono que se desprende de su origen y se recondensa en alguna otra parte, dentro del campo de percepción de un receptor reactivo. Puede ser sonora, visual, táctil, mental o todas a la vez. Cuenta con fidelidad –referencia a su estructura de origen– y pregnancia –riqueza perceptual–.

Podemos resumir la propensión a comunicar en la siguiente ecuación simbólica:

$$\frac{(\text{fidelidad de la comunicación}) \times (\text{pregnancia de la comunicación}) \times (\text{seguridad del lazo})}{\text{costo facturado de comunicación} + (\text{costo de establecimiento de lazo}) \times (\text{dificultad de establecimiento del lazo}) \times \text{diafonía}}$$

Propensión a =
Comunicar

$$\frac{(\text{fidelidad de la comunicación}) \times (\text{pregnancia de la comunicación}) \times (\text{seguridad del lazo})}{\text{costo facturado de comunicación} + (\text{costo de establecimiento de lazo}) \times (\text{dificultad de establecimiento del lazo}) \times \text{diafonía}}$$

El hombre finisecular no está a salvo de los milagros tecnológicos, por lo cual es necesario que las observaciones relativas a la ruptura de las limitantes geográfico-temporales, impuestas por los medios, sean válidas y que dichos milagros se produzcan sin obstáculos; ya que el hombre solamente reacciona a lo que percibe, es preciso que no establezca ninguna correlación latente en su espíritu entre la complejidad del sistema y la propensión a comunicar.

Recordemos que los individuos permanecen, en sus comportamientos y en su propensión a comunicar, fuertemente condicionados por los azares del proceso de codificación de la transmisión y del acceso al receptor correspondiente⁸.

Uno de los inconvenientes de la propensión a comunicar, son dos factores descuidados por los investigadores de la comunicación social, los cuales son determinantes en la construcción de una sociedad comunicacional interactuante: 1) la dificultad para establecer un lazo comunicacional y 2) la seguridad o estabilidad del lazo. Además de que los actores deben de contar con rituales operacionalizados para poder establecer una correspondencia vicaria.

Esto es, el poder establecer una verdadera comunicación y no solamente vínculos de carácter informativo, pone en juego el intelecto del sujeto, donde éste ya no sabe qué es más recomendable: si el estar informado, aunque no comprendan de qué se trata, estar dentro de la moda de gente con información pero sin criterio, o tratar de asimilar lo que ocurre su entorno, aunque ello le provoque más preguntas que respuestas.

La propensión del ser por alcanzar una meta comunicacional se traducirá, fuera de todo costo financiero, en un fenómeno de riesgo y de esfuerzo cognoscitivo, ello es, el ser humano sistemáticamente prefiere los actos sin riesgo a los muy riesgosos.

⁸ Las imágenes, los sonidos, los movimientos y los actos de los seres varían relativamente poco y despacio en relación con los medios básicos que se utilizan para componer la comunicación; en particular con los sistemas de codificación que requieren de una imagen transmitida.

La idea de seguridad es fundamental para desear algo, si la seguridad es muy débil, indica un riesgo grande, y el ser humano, como cualquier especie viva, se orienta por naturaleza hacia estrategias de reemplazamiento y supervivencia, y si no es posible, las metas cambian.

Después de ver que el ser humano es un ente dirigido o propenso a la comunicación, podemos decir que, a nivel de ecuación simbólica la comunicatividad es:

Fidelidad X riqueza X seguridad de la comunicación
Comunicatividad = _____

(dificultad de la realización + costo de establecimiento
de la relación) X (distancia) (capacidad del canal)
(precio unitario de codificación) X (diafonía)

Esto es, la comunicatividad -como factor social- crece cuando la fidelidad relativa de la comunicación aumenta; es decir, cuando la imagen de salida crece en relación con la imagen de llegada. Ésta crece si se mejora la calidad del vínculo, la confianza de los comunicadores sobre la posibilidad de entrar en contacto mediante una intermediación tecnológica. Y decrece cuando la posibilidad de perturbaciones o la pérdida del secreto -diafonía- aumenta.

Actualmente, la sociedad comunicacional, tal como la conocemos, es una sociedad "proxémica": en iguales circunstancias, es más difícil ponerse en relación con personas muy lejanas, que con aquellas que se encuentran cerca, "eso que hemos denominado lo próximo y lo lejano, ha cambiado, pero siempre existe un 'próximo' y un 'lejano' (ibídem:128)", ya sea a nivel territorial o psicológico.

De aquí podemos sacar que el mundo se divide en dos zonas: las que podemos alcanzar mediante el encuentro personal, y las que alcanzamos solamente con la ayuda de un sistema técnico; ambas requieren de un esfuerzo cognoscitivo para poder establecer una relación, la cual está fuertemente motivada por una idea de seguridad o de constancia dentro del marco psicosocial de los individuos.

Dentro de la ecología comunicativa, la propensión a comunicar:

- a) está ligada de manera directa, a la fidelidad de la presencia vicaria;
- b) está vinculada a la facilidad del establecimiento del lazo comunicacional entre dos puntos del espacio o del tiempo;
- c) a la estabilidad o seguridad del lazo;
- d) al grado de privatización, considerado como el límite de esa "presencia" a un número definido de receptores por el emisor;

-
- e) es inversamente proporcional a la distancia;
 - f) varía en sentido inverso a la suma de las perturbaciones en que puede incurrir;
 - g) por último, está ligada, a título de factor secundario que varía a saltos, a la riqueza sensorial de la imagen que fabrica.

Recordemos también que el ser opulento -a nivel comunicativo- es el que rompe con la ley de bronce de la pobreza, según la cual el ser desea siempre más de lo que no puede tener, y por consecuencia debe seleccionar y jerarquizar sus metas en función de sus habilidades.

Esto es, en el nuevo mundo de la comunicación, que se construye sobre la telecomunicación y su realización electrónica, otra imagen igualmente ideal, será la imagen del ser que dispone con más facilidad de la comunicación que no utilizará o no tendrá ganas de utilizar; estando limitado sólo por la determinación interna que le da su propia vida y no las restricciones externas que sufre.

Esta opulencia comunicacional es la eliminación que resulta de la oposición entre distancia y cantidad de información, cuestiona la ley de la proxémica, más aún, la perspectiva tecnológica cuestiona el vínculo entre: riqueza de la imagen interactiva de seres, documentos, cosas y acontecimientos, y los recursos del individuo de manera separada.

Un claro ejemplo es la red, donde el aquí y el ahora juegan un papel primordial: quien tenga mayor información estará a la vanguardia, aunque no sepa utilizar las demás ventajas que le ofrece la internet; esto significa que el contar con mayor tecnología no garantiza que se sepa aprovechar al máximo, se podrá estar a la moda, a la punta, pero no implica que estemos mejor comunicados. De qué sirve poder tener contacto o "chatear" con los demás si no existen propuestas o planteamientos alternativos para una situación "x". El contar con tecnología de punta no hace mejor ni peor al sujeto, solamente es un complemento que bien administrado retribuirá una mejor comunicación.

4.2. EL ANIME Y LA ECOLOGÍA COMUNICATIVA.

Después de haber conocido la propuesta comunicativa de tipo ecológico, de Abraham Moles, procederemos a explicar cuál es su relación con nuestro Objeto de Estudio -el anime japonés- y el por qué de su pertinencia.

A partir de la propuesta de Moles, tenemos que para él la comunicación es un interacción entre seres y cosas, es decir, debido a que la comunicación es una acción de supervivencia, la cual pone en común a organismos vivos, no significa que solamente esté restringida a un pequeño sector cercano a Ego, sino que también se vale de

instrumentos que le permiten establecer un mejor -y mayor- vínculo informativo con los demás. Entendiendo como instrumentos de comunicación "al conjunto de órganos biológicos o tecnológicos que aseguran el acoplamiento entre el trabajo expresivo de Ego y el trabajo perceptivo de Alter" (Martín Serrano, 1991:19).

Claro es que la comunicación no consiste solamente en el intercambio de datos, si así fuera, T-O-D-O en este mundo sería comunicación y los comunicólogos podrían salvar al mundo del actual desequilibrio finisecular, pero no, la comunicación -o el acto comunicativo- desde la perspectiva de Manuel Martín Serrano -discípulo de Abraham Moles-, requiere de Actores -los sujetos involucrados-, Instrumentos -aquellas extensiones que mantienen el contacto entre los actores-, Expresiones -los mensajes o aquellas modificaciones que sufre una sustancia expresiva (ibidem:15)- y las Representaciones -aquella visualización cognitiva sobre el objeto de referencia, a propósito del cual tratan los actores-.

Otro factor importante dentro del trabajo comunicativo, es el de la INTENCIÓN, esto es, si además de conocer el código, los actores no tienen la disposición de emitir y recibir una señal, no podremos decir que se cierre -complete- un acto comunicativo.

Dentro del ámbito de la comunicación, tenemos que también existen productos comunicativos, entendiendo a éstos como un mensaje⁹ sobre un soporte técnico, el cual sirve como vehículo para intercambiar información intencionada, lo que implica una interacción entre por lo menos dos actores, la cual es de carácter dialéctico.

Ya que hemos definido a la comunicación y a los productos comunicativos, tenemos que desde la perspectiva ecológico-comunicativa de Moles, el acto comunicativo tiene repercusiones sobre los seres y la sociedad, -una especie de efecto mariposa- ello es, al establecer una relación de tipo comunicante afectamos y somos afectados por el entorno donde nos desenvolvemos. A partir de esto es que debemos tener conciencia sobre el rol que desempeñamos y el alcance de nuestras acciones.

En concreto, al anime japonés lo podemos considerar como un producto comunicativo -conserva comunicacional para Moles-, ya que es un relato¹⁰ y como tal nos proporciona información sobre un determinado acontecer, además de que se vale de un soporte técnico -la televisión-, y el intercambio de datos estará dado entre los productores -mangakas y equipo de producción- y los consumidores o público

⁹ Es de tipo pragmático y cuenta con una sintaxis ordenada y una semántica, lo cual le da un carácter de discurso dirigido hacia un grupo, y puede proporcionar una significación o lectura ideológica para un grupo específico.

¹⁰ Estructura narrativa, es la representación de hechos o sucesos reales. Es una recreación o transformación de la sociedad, mediante el uso de un producto simbólico, en este caso el anime, que trabaja como un mediador entre la realidad y las representaciones, es decir, media el contacto con la realidad.

televidente, es decir, se establece una relación o se crea una experiencia vicaria - intercambio y/o reproducción de Gestalt-.

Este mensaje -anime- es de tipo semiótico y morfológico, entendiendo por mensaje semiótico a aquellos que hacen uso de signos convencionales arbitrarios, conocidos por el emisor y el receptor, esto es, dentro de sus contextos el anime se presenta como parte del universo de los actores que lo consumen. Mientras que el mensaje morfológico cuenta con una Gestalt como base, presenta un carácter cualquiera de analogía con la percepción que debe construir el objeto de una experiencia vicaria a partir de la iconicidad del anime, esto es, cómo se conceptualiza lo que puede ser arte a través de la reconciliación o la oposición del signo y la forma¹¹, entonces podemos decir que a partir de la difusión -internacional- masiva del anime, algunos lo consideraran o no una expresión artística.

Para Moles, en la sociedad de consumo los objetos adquieren un valor funcional y comunicativo, éstos últimos son valores transaccionales que promueven una comunicación entre quienes los producen -magakas- y los que los compran o utilizan - consumen-. Además de que antes el medio ambiente era un marco biológico exclusivamente o un fondo del cual se despegaban los mensajes, y ahora el medio ambiente es un mensaje por sí mismo, ya sea social o de kitsch, riqueza o miseria, simplicidad o complejidad.

Es entonces que a partir (de la creación) de un producto o acto comunicativo, los individuos entran en contacto y crean redes, con lo cual mantienen o desaparecen un producto del gusto de los consumidores.

Y es así que el anime puede permanecer o morir en la sociedad de consumo, pero su estructura -presentación- permanece inalterable en un espacio-tiempo indeterminado, pues de igual forma puede ser transmitido en Japón que en Sudamérica, ello gracias a su carácter telecomunicativo y a la sociedad proxémica de fin de siglo, donde mundos inimaginables están al alcance de la mano, gracias a la intermediación tecnológica y la propensión comunicativa del hombre.

Podemos decir que la ecología comunicativa de Moles es pertinente para nuestro estudio, ya que rescata el papel de la comunicación dentro de un entorno social y sus repercusiones, con lo cual vemos que tanto a nivel micro como macro, las acciones de los agentes estarán afectadas por los medios de comunicación masiva -ya sea como objeto, mediador o agente- y viceversa.

¹¹ Revisar la obra El Kitsch, de Moles.

Además de que ahora no podemos hablar de fronteras, sino de entornos, pues a nivel geográfico ya no hay limitantes para la difusión y consumo de diversos y variados productos comunicativos, por lo cual en lugar de hacer comentarios como: "esto no me afecta", deberíamos de empezar a decir: "¿quién afectó primero a quién, yo a mi entorno, o mi entorno a mí?"

4.3. MOLES, THOMPSON, MARTÍN SERRANO Y EL FINAL DE LAS GRANDES APUESTAS.

A pesar de que hemos visto la viabilidad de utilizar la ecología-comunicativa propuesta por Moles, ésta se quedaría corta para poder darle una mejor (y mayor) interpretación a los datos obtenidos de nuestro análisis, pues de cierta forma, solamente nos estaríamos moviendo en un nivel demasiado estructural y lo que esta investigación persigue es "tratar" de conocer y después proponer una posible interpretación sobre un producto comunicativo.

Para esto es que nos valdremos de la hermenéutica planteada por John Thompson, la cual tiene como base la hermenéutica de profunda de Paul Ricoeur, y es por ello que procederemos a explicarla primero y después argumentaremos el porqué de su utilidad en este trabajo.

Tenemos pues que, en un primer plano la cultura hace referencia a un conjunto de valores, creencias, costumbres, convenciones y prácticas diversas características de una sociedad. En dicha concepción existe un simbolismo implícito, por ello entenderemos a los fenómenos culturales como formas simbólicas, las que a su vez requieren de un análisis cultural, el cual explicaremos más adelante.

El uso de los símbolos -rasgo característico de la raza humana, pero no exclusivo- requiere del desarrollo de un lenguaje, para construir e intercambiar expresiones¹², y esto promueve una concepción simbólica de la cultura¹³, donde ésta "es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas -entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias" (Thompson, 1993:145).

¹² Información integrada de manera conjunta y ordenada con una intención de comunicar, mas un código de contenido y forma. Este nivel no precisa de una interacción.

¹³ Entendiendo por simbólico aquella Gestalt o representación institucionalizada que se le da a un suceso o cosa "x" dentro de un contexto cultural específico. Implica el darle un significado y un sentido a algo, y esto a su vez es producido, re-producido, transmitido y recibido por los actores de un momento sociohistórico particular.

Dichos fenómenos requieren de un estudio de acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos que permitan la producción, transmisión y consumo de tales formas simbólicas. A partir de un fenómeno cultural podemos definir a las formas simbólicas como los fenómenos que los actores integran de manera rutinaria en el curso de su vida diaria, y requieren de una interpretación por parte de aquellos que buscan darles un significado dentro de la vida social. Estas formas son intencionales¹⁴, convencionales¹⁵, estructurales¹⁶, referenciales¹⁷ y contextuales¹⁸.

El cómo los individuos entienden una forma simbólica -anime- particular dependen del bagaje cultural y del universo simbólico del involucrado, con ello entra en juego un proceso de valoración -donde valora, evalúa, aprueba y refuta- sobre lo que consume y lo que re-produce a partir de su entorno.

La producción de formas simbólicas implica el uso de recursos y la puesta en práctica de reglas, esquemas, valores y normas, y al final del proceso, las formas simbólicas cuentan con un sentido activo y creativo que puede variar de un sujeto a otro a partir de sus conocimientos y capitales, tanto económicos como simbólicos y culturales.

Para Thompson, la ideología es el eje rector del significado y se le atribuye a las formas simbólicas, que sirve para mantener y reproducir estructuras de poder, pero para nuestro estudio definiremos a la ideología como aquel conjunto de conocimientos que tienen los sujetos y les permite crearse una representación sobre un objeto de referencia¹⁹.

El intercambio, producción, circulación y consumo de las formas simbólicas les da un aspecto de mercancías, las cuales cuentan con un determinado valor, ya sea económico, cultural o comunicacional. Y es con el nacimiento de la comunicación de masas, que la difusión de las formas simbólicas ha dejado atrás el relativo anonimato espacio-temporal con el que contaban las expresiones.

Por lo anterior, podemos definir a la comunicación masiva como la producción institucionalizada y difusión generalizada de bienes simbólicos, por medio de la transmisión a distancia y la acumulación de información y comunicación.

¹⁴ Son formas simbólicas expresadas por un sujeto y para un sujeto. Dicho carácter significativo presupone una intención, tanto de expresarse como de captar un mensaje.

¹⁵ Implica la aplicación de reglas, códigos o convencionalismos de diversos tipos.

¹⁶ Se presentan como construcciones con una estructura articulada y con elementos que guardan diferentes relaciones entre sí.

¹⁷ Como construcciones representativas, hacen referencia de algo o dicen algo de.

¹⁸ Existen insertadas en contextos y procesos sociohistóricos específicos, dentro y por medio de los cuales se producen y reciben.

¹⁹ También podemos definir a la ideología como un sistema de representaciones con el que cuenta cada uno de los actores, y que le permite darle un significado y un sentido a X objeto.

Dicha comunicación masiva cuenta con cuatro puntos²⁰:

- *Una producción y difusión institucionalizada de bienes simbólicos.
- *Instituye una ruptura fundamental entre la producción y la recepción de los bienes simbólicos.
- *Amplía la disponibilidad de las formas simbólicas en el tiempo y el espacio.
- *Implica la circulación pública de las formas simbólicas.

Relacionando lo anterior con nuestro objeto de estudio, podemos ver que efectivamente, nuestro producto comunicativo -anime- se encuentra inmerso en esto, ya que como producción propia de una comunidad mantiene y difunde valores simbólicos de la misma, también establece una mediación entre los productores y los consumidores; difunde una forma de pensamiento -sea implícita o explícita, a favor o en contra de corrientes de pensamiento establecidas-, es durable -conserva comunicacional- y puede traspasar las fronteras geográfico-temporales, además de contar con un soporte técnico, como lo serían las telecomunicaciones y los reproductores de imagen.

Ahora mencionaremos la metodología propuesta por Thompson, y explicaremos los niveles a utilizar para nuestra investigación.

Ya que nos basamos en el estudio de la cultura por medio de las formas simbólicas, nuestro Objeto de Estudio será una construcción simbólica -anime- que requiere de una interpretación. Dicha forma simbólica se encuentra inmersa en contextos sociales, los cuales le dan una identidad propia y distintiva.

Para lo anterior utilizaremos el enfoque tripartito del análisis de la comunicación masiva, pero no debemos olvidar que:

El estudio de las formas simbólicas es fundamental e inevitablemente una cuestión de comprensión e interpretación. Las formas simbólicas son construcciones significativas que requieren una interpretación, son acciones, expresiones y textos que se pueden comprender en tanto que construcciones significativas. (ibídem:301)

El utilizar dicha metodología implica que en la investigación social el objeto de nuestras investigaciones es en sí mismo un campo preinterpretado, esto es que, la comprensión al ser inherente a cada uno de los sujetos es subjetiva, ya que interpreta una interpretación y reinterpreta un campo preinterpretado.

²⁰ Revisar op. Cit en: Hacia una teoría social de la comunicación de masas, pp. 242-245.

A partir de la metodología a utilizar, podemos definir al análisis cultural como: "el estudio de las formas simbólicas en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y socialmente estructurados dentro de los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben estas formas simbólicas... es el estudio de la constitución significativa y de la contextualización social de las formas simbólicas" (ibídem:306).

De esta definición se desprenden las tres fases del enfoque hermenéutico profundo: el análisis sociohistórico, el análisis formal o discursivo y la interpretación/reinterpretación.

***ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO.**- reconstruye las condiciones sociohistóricas de la producción, circulación y recepción de las formas simbólicas. Para ello requiere de un ámbito espacio temporal particular, un campo donde establecer relaciones, una institución social, una estructura social y medios técnicos de transmisión²¹. Debido a que nuestra investigación está encaminada al estudio de la estructura del anime, dejaremos de lado este punto, pues no realizaremos ningún análisis de tipo sociohistórico, ya que solamente nos estamos centrando en el producto y su mensaje.

***ANÁLISIS FORMAL O DISCURSIVO.**- ya que los objetos y las expresiones significativas son también construcciones simbólicas, presentan una estructura articulada; dichas formas simbólicas son el producto de las acciones situadas que aprovechan las reglas y normas que están a disposición del productor, además de que estas construcciones son un medio de expresión. Este nivel consta de cinco componentes: análisis semiótico, análisis convencional, análisis sintáctico, análisis narrativo y análisis argumentativo.

- **análisis semiótico**, es el estudio de las relaciones que guardan los elementos que componen una forma simbólica o un signo, implica una abstracción metodológica de las condiciones sociohistóricas de producción y consumo de los productos simbólicos y busca analizar los rasgos estructurales internos de éstos y vincularlos con el entorno.

- **análisis conversacional o discursivo**, es el análisis de los rasgos estructurales y de las relaciones dentro del discurso -entendiendo al discurso como ejemplos de comunicación cotidiana, VB un programa de Televisión.

- **análisis sintáctico**, se ocupa de la sintaxis práctica o de la gramática práctica.

²¹ Consultar op cit, pp. 309-311.

- **análisis narrativo**, tiene como base una narración, un discurso que recuenta una serie de sucesos o "cuenta una historia" conformada por personajes, secuencia, trama y desenlace.

- **análisis argumentativo**, son patrones de inferencia que conducen de un tema o asunto a otro de formas más o menos persuasiva e implícita, reconstruye y hace explícitos los patrones de inferencia que caracterizan al discurso.

***INTERPETACIÓN / REINTERPRETACIÓN**.- procede por medio de un análisis donde examina, separa, deconstruye, se busca descubrir los patrones y recursos que le dan forma a los discursos, pero también implica la construcción creativa de un nuevo significado posible. Recordemos que:

Por más rigurosos y sistemáticos que sean los métodos del análisis formal o discursivo, no pueden abolir la necesidad de una construcción creativa del significado, es decir, de una explicación interpretativa de lo que se representa o se dice...[ya que] son construcciones que... representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo. (ibídem: 318)

Para nuestra investigación, ~~solamente utilizaremos el análisis formal y la interpretación / reinterpretación.~~

La viabilidad de este tipo de metodología en una sociedad de comunicación de masas, consiste en que instituye una ruptura entre la producción y la recepción de las formas simbólicas. Los Medios de Comunicación Masiva producen formas simbólicas para consumidores que no suelen estar presentes en el proceso de producción y transmisión o difusión, por lo cual podemos decir que en ocasiones es demasiado limitada la capacidad del receptor en el proceso comunicativo.

Por lo anterior es que distinguiremos tres aspectos para abordar el análisis de nuestro Objeto de Estudio.

El primer aspecto es la **producción y transmisión o difusión de las formas simbólicas**, el proceso de producir las formas simbólicas -productos comunicativo, anime- y de transmitir las o distribuirlas por vía de canales de difusión selectiva.

Segundo, la **construcción del mensaje de los medios**, éstos son productos estructurados con una articulación de elementos.

Y tercero, la recepción y apropiación de los mensajes de los medios, la recepción por parte de los actores o agentes involucrados sociohistóricamente, y que a su vez decodifican el mensaje para su reinterpretación e incorporación en su vida cotidiana.

De este enfoque tripartito, solamente nos apoyaremos en los dos primeros niveles, ya que no estudiaremos la recepción por parte de los consumidores. Además de que entenderemos a la producción y transmisión como un aspecto mas que nos permitirá obtener mayores datos sobre la estructura del anime, esto es, a partir de la construcción del mensaje, procederemos a presentar una interpretación alterna desde una perspectiva semiótica, no tanto de contexto sociohistórico, sino de símbolos universales.

Como ya hemos mencionado, el mayor peso de nuestra investigación estará centrado en la construcción del mensaje, ya que nos permite analizar al anime como una construcción simbólica compleja con una estructura articulada²², difundida gracias a los mass media.

Este estudio de las formas simbólicas nos permite conocer los rasgos estructurales que hacen que dichos productos movilicen y difundan un significado, además al tratar de encontrar el mensaje significado, buscamos reconstruir el sentido que le dan los consumidores y hacerlo de manera explícita, ya que "el significado del mensaje" no es una propiedad fija del mensaje en sí, sino una característica que constantemente se renueva y transforma en el proceso mismo de apropiación²³.

Pero, ¿qué tienen en común o por qué reunir a Moles, Thompson y Martín Serrano en este trabajo?

Como explicamos al inicio de esta investigación, procederemos a realizar el análisis de un producto comunicativo -anime-, para lo cual utilizamos la perspectiva ecológica comunicativa de Moles, pero dicho planteamiento resulta algo corto para los fines anteriormente expuestos, por ello recurriremos a la propuesta hermenéutica de Thompson, para redondear las interpretaciones que arroje la investigación.

Para algunos puede resultar extraño el poner a trabajar en conjunto -hipotéticamente- a un material-estructuralista (Moles) y a un idealista (Thompson), pero la tan evidente relación existente entre el cambio del entorno social y la transformación de la conciencia de los hombres, provoca que se dé un enfrentamiento

²² Revisar op cit La metodología de la interpretación.

²³ op cit, pp. 348. Esto es, un mensaje inicial no necesariamente debe coincidir en un 100% con la representación del consumidor, pero si mantener o reconocer alguno (s) de los elementos estructurados presentes. Por ello hablamos de símbolos con carácter universal.

entre la visión materialista del mundo y la visión idealista, por ello como menciona Martín Serrano (1994:107): "para comprender qué efectos produce la comunicación sobre la conciencia y los comportamientos de las personas, creo que es preciso recurrir a un modelo no determinista, capaz de tomar en cuenta los procesos de mediación".

Esto es, una perspectiva materialista no es irreconciliable con una idealista, solamente hay que buscar la forma de establecer un vínculo entre ambas, esto es, mediar, ser un mediador, dicho papel está siendo jugado por los investigadores de este trabajo.

Entenderemos a la mediación como un modelo de orden encaminado a reducir la incertidumbre y las diafonías entre los productores y los consumidores de un producto comunicativo -anime-, esto mediante el establecimiento de códigos y estructuras que nos permitan una interpretación del mundo "re-producido" en los productos, más no de la realidad misma.

Es por ello que desde nuestro papel de mediadores, encontramos cierta empatía entre Thompson y Moles, ya que para el primero lo importante es la interpretación en un contexto sociohistórico dado, mientras que para el segundo lo fundamental son las posibles repercusiones de carácter ecológico que pueden tener las acciones y producciones de los seres vivos, VB el efecto mariposa; ambos coinciden en el aspecto de la cultura, aunque no en la misma dimensión: Moles a nivel macro y Thompson en micro.

A parte de la mediación, recordemos que en este fin de milenio, la ciencia se encuentra en una crisis de identidad, donde los valores son cuestionables, y el muro de Berlín ha sido derribado como un claro ejemplo del desplome de las visiones absolutistas y cerradas.

El hecho de que hoy los 'grandes relatos' hayan perdido credibilidad tiene como consecuencia natural el derrumbe de viejas certezas (creencias) y, por lo tanto, conduce a una profunda crisis de orientación. De este modo, la crisis parece ser el sello de la época actual, en las postrimerías de una siglo que ha soportado conmociones radicales en todos los ámbitos de las ciencias. (Fischer, 1997:15)

Esto es, hay que darle cabida a nuevas expresiones que intenten explicar el actual bullicio en el cual se encuentra inmerso el ser humano, darle una legitimidad: "reconocer la multiplicidad e intraductibilidad de los juegos del lenguaje mutuamente

ensamblados, su autonomía, su especificidad, sin reducir los unos a los otros" (ibidem:40).

Pero no solamente la crisis afecta a algunas personas, no, afecta a todos los seres involucrados en una sociedad, por ello el trabajar con una perspectiva micro y macro, heterogénea y homogénea, individual y grupal, "el sujeto como multiplicidad" (ibidem:45) debemos deconstruir para re-construir, morir para nacer...

Lo anterior nos permite observar que el establecer un vínculo entre la ecología comunicativa de Moles y la hermenéutica de Thompson, es el de crear una alternativa, un nuevo concepto que nos permita obtener conocimiento sobre algo y así, poder sobrevivir en este mundo caótico, donde la dualidad se ha vuelto una triada, donde sí existen medias tintas.

"Es necesario recuperar la confianza en nuestra propia capacidad de pensar y soñar para construir (¿nuevamente?) una imagen multidimensional del hombre" (ibidem:142).

Y eso es lo que estamos haciendo con este trabajo.

CONCLUSIONES

DE LOS PRODUCTORES A LOS CONSUMIDORES: EL CONSUMO DEL ANIME JAPONÉS EN MÉXICO.

*CARICATURAS, ¿PARA NIÑOS?

Podemos decir que el anime shoujo es un producto comunicativo¹, ya que como tal, cuenta con un código estructurado de sus elementos -lo que serían los protagonistas, antagonistas, situaciones, entre otros aspectos ya vistos anteriormente-, transmite información e ideas determinadas sobre ciertos aspectos -en este caso el amor, la amistad, la toma de decisiones y la adaptación, entre otros-, tiene la intención de comunicar y de mantener los esquemas de la estructura dominante -a nivel social, cultural y de poder-, además de que se establece un lazo de retroalimentación entre mangakas y los consumidores, esto lo vemos al observar cómo la aceptación de la idea original provoca que los lectores apoyen la obra de estos creadores, dando como resultado su paso al anime y el mercadeo -a instancias de los "fans" de una serie en particular- a nivel macro de dicha propuesta.

— Este producto comunicativo nos presenta modos alternos de ver la vida desde la perspectiva del entorno del creador-consumidor -en este caso una perspectiva de tipo capitalista y occidental-, o como menciona Jesús Martín Barbero (Prieto Castillo, 1986:83):

Todas esas experiencias (de comunicación popular) apuntan en un sentido: repensar, no sólo el uso de los medios sino la estructura misma de la comunicación, partiendo ya no de puros conceptos comunicativos, sino de modos de percibir la realidad, diferentes, impugnadores, cuestionadores, aun cuando esa impugnación y ese cuestionamiento no estén claros, no sean diáfanos y estén atravesados por la ambigüedad, por el conflicto.

teniendo como base un modelo ideal de interacción -algo similar al "american dream"- ello sin importar quiénes consuman el anime, pues tanto niños como chicas y chicos

¹ Recordemos que un producto comunicativo requiere mínimo de dos actores (ego - alter), los cuales realizan una interacción intencionada a partir del establecimiento de códigos en común, convirtiéndose éstos en un vehículo para el intercambio de información a nivel dialéctico. Esto significa que, para que exista un producto comunicativo como tal, es necesaria la interacción entre -los actores- productores y los consumidores del mensaje, por lo cual podríamos decir que el producto comunicativo es un pretexto a propósito de la interacción y viceversa .

pueden fantasear con un amor perdurable, vivir en un mundo donde la amistad es algo primordial y base fundamental en las situaciones adversas con las cuales se puede topa cualquier ser humano.

El anime shoujo es un modelo mediador que trata de explicar los acontecimientos actuales y el cómo poder convivir con éstos, ya que modifica los esquemas de los consumidores al establecer una experiencia vicaria entre el sistema y la sociedad de consumo, pero no implica que todos van a tener una misma concepción sobre el anime, ya que aquí entran en juego los capitales de cada uno de los involucrados, no sólo de carácter económico, sino cultural, emotivo y hasta político.

Dichos capitales y universos serán de gran importancia a la hora en que los actores traten de decodificar el mensaje, pues no es lo mismo el nivel semiótico que el morfológico, y a pesar que el anime se mueve en ambos², es el segundo quien requiere de un mayor trabajo cognitivo por parte del consumidor, consumándose una experiencia vicaria Ego - Mensaje - Alter.

Tenemos que nuestro Objeto de Estudio también puede ser visto como un objeto, ya que para algunas personas el anime es solamente un medio de entretenimiento que no requiere de una gran inversión intelectual, y tienen y no la razón, ya que ello depende de Alter, si éste solamente busca una vía de catarsis o trata de poner en juego sus experiencias e ir más allá de los simples "muñequitos".

Como agente, ya que de cierta manera nos pone en contacto con mundos a los cuales no tendremos acceso, como el soñar que tenemos poderes fantásticos o que la Tierra depende de nosotros, además de utopizar las relaciones humanas y la convivencia de diversas formas de pensamiento, o el de creer que todo siempre va a estar bien.

Mientras que por el lado del mediador, el anime -como diría Jesús Galindo- es parte de un holograma de la realidad, esto es, mediante el análisis del producto y de los consumidores podemos tener una visión cercana de un entorno en particular y las relaciones sociales que se dan en éste, interactuando de forma virtual con otro actor u otra ideología.

Recordemos que esta interacción -o su búsqueda- trata de preservar la estructura, ello es, el utilizar al anime como mensaje requiere que éste resulte atractivo y a la vez novedoso, debe de cambiar para permanecer, por eso no resulta raro el resurgimiento -o la nueva ola- de la "magical girl" dentro del shoujo, pero ahora con una perspectiva más finisecular e igualitaria donde las chicas tienen las mismas -y

² Revisar Capítulo Cuatro.

quizás más- oportunidades y responsabilidades a nivel económico, social, intelectual y hasta amoroso -recordemos que las mujeres son quienes tienen el control de la relación-

Estas nuevas propuestas hacen que el producto pueda ser manejado a un nivel allende de su lugar de origen, ya que en el fin de siglo -y milenio- las fronteras resultan algo inoperable, ello gracias a los avances tecnológicos como las telecomunicaciones y la súper carretera de la información: la red; gracias a éstas Sailor Moon y las Guerreras Mágicas se han vuelto atemporales y universales, sincrónicos y diacrónicos como buena conserva comunicativa que son.

Es la opulencia comunicacional de la que habla Moles y la proxémica las que también han jugado un papel importante para el consumo del anime, esta búsqueda por saber de todo aún sin comprenderlo es lo que ha llevado a la desvalorización y satanización del anime en nuestra -no toda- sociedad.

¿Por qué calificar de caricaturas para niños algo que requiere de nuestra sapiencia y reflexión?. ¿Será porque tenemos flojera de pensar o es más cómodo ver cómo pasa la vida sin hacer nada?

Dichas reflexiones surgen a raíz de que muchas veces nos dejamos llevar por la primera impresión, o por lo que dicen los demás, esto viene a colación ya que a últimas fechas se han desatado diversas polémicas en torno al anime japonés: que si es violento, agresivo, que solamente trata tonterías, que no aporta nada a la niñez, solamente distraen, y demás "milagritos"; y en realidad a lo que nos enfrentamos es a ciertos grupos de personas que no comprenden que el mundo está cambiando, se encuentra en una crisis de valores y de creencias tanto a nivel personal como social, por lo cual es necesario una visión abierta y conciliadora.

La violencia que presentan las series niponas está justificada de cierta manera: no es pelear por pelear, o por el gusto de ver sangre -aunque a Vegeta de Dragon Ball lo motive-, sino que es la competitividad en su más alto nivel, el pelear por causas justas, pro salvadoras de la Tierra y de la especie humana, no por diamantes o por el poder de someter al más débil -insistimos que: o Vegeta es una excepción , o la traducción y el doblaje de la serie distorsiona la idea original-, la defensa de los ideales y valores universales como el amor, la paz, la justicia y la legalidad están subordinados a las necesidades primarias de los personajes, el YO y el NOSOTROS va primero que el USTEDES, destacando el carácter de clan manejado en los relatos; salvo el universo, pero para nosotros, los demás son un bono a nuestra egoteca personal.

El avance de la globalización y las redes han propiciado que muchos de los modelos existentes y absolutistas entren en crisis, por lo cual las estructuras se han ido modificando, y es así que no podemos decir que porque son series animadas son exclusivas de los infantes, al contrario.

Algunos -si no es que la mayoría- de los consumidores de manga y animación japonesa son jóvenes de todas las edades, pero suelen predominar -lo cual es observable en la asistencia a los eventos relacionados con el tema como la Conque, MecyF, la Mole entre otras- personas mayores de 17 años, de cualquier nivel socioeconómico, cultural, lo cual nos muestra que el anime no es exclusivo de los niños.

En el caso particular de nuestro Objeto de Estudio, los niveles o índices de aceptación están entre los 14 y 18 años para *Sailor Moon* -lo cual no resulta extraño, ya que es la edad de las protagonistas, además de que la serie refleja las inquietudes de las jóvenes de secundaria, mientras que para *Guerreras Mágicas* oscila en promedio entre los 17 y 22 años -ya que como vimos en capítulos anteriores, la trama de dicha serie resulta mucho más compleja para su análisis y decodificación-. Lo anterior no es una verdad absoluta, ya que la aceptación o no de un determinado producto, en nuestro caso el anime, está condicionado por los capitales simbólicos y materiales con los que cuenta el actor; así que no debe de extrañar que en alguna ocasión nos topemos con un pequeño con una visión crítica sobre lo que ve, VB un niño que critique el establecimiento de las jerarquías y el respeto de las mismas, además de que justifique los actos violentos presentados por lo personajes.

Recordemos que los niños son personas abiertas a lo que dicen los demás, y que si desde pequeños se les explica el porqué de tales acciones o comportamientos su visión será más crítica y por ende podrá desenvolverse mejor en su entorno, pero si se le enseña solamente a ver, no observar, su capacidad de adaptación estará siendo limitada al igual que el papel que juegue a nivel social.

Además de que:

independientemente de las características, situaciones y condicionantes... de las instituciones sociales, ninguna socializa cabalmente al niño. La familia, la escuela y la televisión en ocasiones se complementan y refuerzan, pero en otras, por sus condicionamientos concretos, orígenes y diversas posibilidades de realización de sus objetivos, tienden a contradecirse. (Orozco Gómez, 1994:63).

Ello es, a pesar de que las producciones televisivas nos ofrecen un modelo de vida a seguir, no significa que por eso es válido, también entran en juego instituciones como la familia, la escuela, el Estado, la iglesia, entre otras, las cuales van a

determinar el futuro comportamiento y desarrollo del próximo adulto-joven a nivel social, emotivo y hasta cultural.

En lugar de criticar o descalificar, retomemos aquellos elementos que atrapan la atención de los pequeños y usémoslos en beneficio de la comunidad, es decir, realicemos productos comunicativos más atractivos, que no solamente distraigan, sino que enseñen y propongan, produzcamos alternativas entretenidas que faciliten la resolución de problemas mediante la vía de la imaginación³.

Ecológicamente el anime nos ofrece una visión particular sobre un problema comunicacional en particular, como lo son las relaciones humanas y su importancia a nivel social, el aceptarse tal y como se es o tratar de mejorar, adaptarse a los cambios y vivir en común, ello empezando desde un nivel interpersonal o cara a cara como lo muestran los protagonistas de nuestras series, si ellos hubieran tratado de comunicarse de forma directa y tratar de llegar a un acuerdo se habrían evitado tantos problemas.

Un ejemplo es el caso de Esmeralda y Zagato, si han hecho el intento de dialogar, de llegar a un acuerdo se habrían evitado tantos sacrificios; o como Serena y Darien, si hubieran contando con la intención de comunicarse desde un principio, más de la mitad de la serie resultaría innecesaria y serían felices antes de lo previsto.

Con ello no queremos decir que la comunicación sea omnipotente, sino que es importante y fundamental para convivir en armonía con los demás, por ello el ubicarla como algo ecológico, perteneciente a un ciclo y que es adaptable, propio de la naturaleza social del ser humano y que al igual que la fauna y la flora también puede perder su equilibrio y convertirse en una especie en peligro de extinción gracias a la indiferencia del hombre.

En nuestras manos está el preservarla, aunque sea por egoísmo o conveniencia.

La conservación de nuestro medio entorno -habitat, universo o como guste llamársele- reeditarán en nuestro beneficio, VB la capacidad de adaptación intelectual, moral y social entre otras nos permitirá ser más flexibles a la hora de emitir juicios y por ende, los cruces o cruce de intertextualidades -reinterpretación de lo preinterpretado-, estarán mejor argumentadas y sería mucho más fácil la convivencia de diversos universos simbólicos, independientemente del sexo, raza o religión del involucrado, es decir, hablaríamos del establecimiento de una especie de código de banda ancha intersocial.

³ Esto no quiere decir que se caigan en propuestas ñoñas, que le pinten al niño un mundo excesivamente rosado, sino que tanto padres como hijos puedan discutir e intercambiar puntos de vista de interés común.

*TRANSCULTURIZACIÓN DEL RELATO

Como mencionamos en el apartado anterior, la falta o el establecimiento de un sistema de códigos adecuados para el entendimiento de cualquier mensaje, produce el que los consumidores de éste no lo entiendan, acepten o interpreten tal cual. Por ello es importante el tratar de conocer -hasta donde sea posible- al objeto antes de dar un discurso erróneo sobre éste.

Es así que entramos en el tema que Thompson plantea como reinterpretación de lo preinterpretado, ello es: cada cultura tiene ciertos cánones -sociales, éticos, morales, sexuales, religiosos y educativos entre otros- y dependerá de cada entorno el que se le dé un significado o un sentido a diversas cosas. Un ejemplo muy burdo es el de que para occidente el negro significa luto, mientras que en algunas regiones asiáticas el color representativo es el blanco; o el que la palabra elevador connote diversas situaciones, muchas veces alejadas del mecanismo de transporte.

Por ello, en el caso de nuestro Objeto de Estudio -anime-, tenemos que, el tratar de construir una sola y única interpretación de lo analizado, resultaría algo inadecuado y quizás hasta fatuo, el creer que todo el mundo -o los lectores de dicho trabajo- estén de acuerdo un 101% en todo lo aquí descrito. Por esto es que consideramos relevante el poner de manifiesto algunos puntos que para nosotros fueron importantes a lo largo de esta investigación -desde un punto de vista hermenéutico-.

El tratar de consumir un producto realizado fuera de nuestro contexto cotidiano implica un mayor esfuerzo cognitivo por parte de Alter, ya que pudiera resultar un choque cognitivo y emocional al tener que aceptar -quiera o no- que existen otros universos diferentes al suyo, donde los agentes presentados pueden estar en mejores o peores condiciones que él.

Este enfrentamiento con un universo alterno pone en juego los bienes simbólicos de ambos participantes -creadores y consumidores-, esto es, al estar inmerso en una serie de tradiciones propias de un contexto en particular, nuevas y vigentes, pre-modernas, modernas y postmodernas da como resultado un collage cultural -o un mosaico veneciano, diría Moles-, donde lo que nosotros "producimos" es una re - producción de N número de situaciones ya vividas y por vivir -ahí se conjuga la realidad con la fantasía, lo irreal y lo virtual-, y si esto es a nivel común, imaginense cuando dicha producción es trasladada a otra realidad: preinterpretamos lo reinterpretado de lo interpretado, o en pocas palabras, mediamos a una 3ª, 4ª, o 5ª potencia un hecho o fenómeno dado.

Y bueno, ¿esto qué significa?, pues que tratamos de darle un significado y un sentido a X cosa -proveniente de fuera- importada, pero desde una visión doméstica, donde si nos conviene, adoptamos con los ojos cerrados determinadas ideologías o formas de pensamiento, pero si dicha propuesta o mensaje no nos reditúa nada -una visión muy pragmática- lo más fácil es descalificarla, matarla y buscar nuevas propuestas.

Esto lo podemos ver claramente con la transmisión de caricaturas -sajonas y-japonesas, donde nada más lo que sea redituable⁴ es "digno de transmitirse", no importa que en su país de origen haya sido algo del montón, si respeta las normas "establecidas" -¿según quién?- de difusión, adelante.

Con esto no queremos descalificar la programación -abierta- televisiva, pero queremos dejar en claro que no todo lo transmitido es lo mejor, ni tampoco lo peor, pero sí que la educación, la cultura, los medios y el entorno son significativos en la calificación de ésta.

En el caso particular del relato de Guerreras Mágicas y Sailor Moon encontramos que a pesar de utilizar armas, tener poderes y que acaben con el enemigo, no se les considera violentas, mientras que series como Dragon Ball Z y Caballeros del Zodíaco son descalificadas y hasta criticadas en exceso por padres de familia al decir que promueven la violencia entre la población infantil. Si realizáramos un análisis a primera vistas tendríamos que Sailor Moon, las Guerreras, Dragon Ball y los Caballeros son narraciones donde la fuerza y la lucha son importantes, además de valores como la amistad, la tenacidad, el valor, la entrega, pero en qué reside que unas sean criticadas y otras no.

¿Es porque son chicas las que combaten y por ello están dispensadas de ser agresivas, o es el lenguaje de los personajes lo que determina el grado de violencia de una serie?

Si es el primer punto, qué visión tan -¿machista?- pobre y maniqueísta del rol femenino, donde sólo por el hecho de ser mujer no se le considera un peligro, y se le perdona el aniquilar a los demás -pero eso sí, sin derramar sangre o en enfrentamientos cuerpo a cuerpo-, y si es el segundo punto, tanto las damas como los caballeros cuentan con un lenguaje florido y variado, el cual es modificado en significado y sentido gracias a las empresas de doblaje, y sobretudo a los adquirentes de los derechos de la serie, quienes son los que determinan qué pasa y qué no, VB deciden si se dice o no "imbécil", "animal", "bruto" o "idiota", sin tomar en cuenta la traducción de la obra original.

⁴ Un claro ejemplo es que si la serie seleccionada no cuenta con menos de 40 episodios, así sea excelente, no vale (\$) transmitirse, aquí podríamos colocar trabajos como Neon Genesis Evangelion (26 episodios).

Lo anterior es un claro ejemplo de la mediación que sufren dichas creaciones, y que atenta contra los derechos de autor, pues cuántas veces no hemos escuchado a un niño decir palabras procaces, nunca mencionadas en televisión -para niños o series animadas-, y la excusa es que se debe a ésta y no al medio en que se desenvuelve el infante.

Recordemos que muchas veces es mayor la violencia psicológica o latente que la manifiesta y visible, y lo que hace el género shoujo es -en el caso del anime- disfrazar o modificar ésta mediante sus escenas y diálogos. Cuántas veces es mucho más impactante una sola frase o diálogo que un borbotón de sangre inundando el cinescopio, esto es, en gustos se rompen géneros, y es así que si tratamos de calificar si hay o no violencia sería como el tratar de separar tajantemente al erotismo de la pornografía light, o el suspenso del thriller, esto se va a determinar en función del espectador, quien es el que califica de bueno o malo algo⁵. Y así es que regresamos de nueva cuenta al punto de partida, ¿quién decide si es bueno o malo?

...si se toma en cuenta la tremenda oferta de mensajes que circula ya a escala planetaria... tenemos que reconocer que en un mundo de creciente complejidad se requiere de un aprendizaje de los diferentes lenguajes para poder manejarse en él, para poder también acceder de alguna manera al goce perceptual, para poder expresarse. (Prieto Castillo, op.cit:45).

Es esta dualidad la que da pie a la presentación de relatos alternos, donde los esquemas tradicionalistas se muestran como algo alternativo, VB el que la mujer sea ahora más decidida no le quita que cumpla o respete ciertos cánones propios de su rol, pero desde una visión más novedosa y atractiva, donde la heroína oriental vendría siendo la antiheroína anglosajona u occidental.

Quizá estos relatos alternos no resulten atractivos para muchos televidentes, ya que a diferencia del cómic estadounidense -nuestro entorno alternativo más cercano-, lo más importante es el trasfondo de los móviles -como las motivaciones, emociones y sentimientos- independientemente de lo que muestra la pantalla, y en el caso del primero, podemos decir que hay un relato lineal imagen-texto, donde Superman nunca duda, y Batman no siente remordimientos y hasta son capaces de convivir -en la Liga de la Justicia- sin sentir envidia o bajas pasiones hacia los demás, mientras que Goku y Ranma sienten placer al pelear con los demás y su ego se

⁵ Para muchos son más aceptables las series escotológicas como Ren & Stimpy que denigran a las personas, y en cambio se escandalizan por desnudos parciales en series como Ranma ½.

mantiene y ensancha al saberse invencibles, o Serena que envidia la personalidad de Rei, pero no hace nada por remediarlo, pues es común -y hasta normal- desear algo de los demás.

Culturalmente el anime japonés es un reflejo de lo que se desea, esto es, a pesar de que la mujer sigue en un segundo plano en la sociedad nipona, ésta no deja de proyectar sus más caros anhelos y deseos en sus producciones, donde las féminas juegan un papel importante, y aunque desplaza al hombre en muchas de sus funciones, él no siente rencor ni envidias, solamente está al servicio y a la defensa de su amada.

Por ejemplo, la subordinación de Darien y el respeto de Zagato por Esmeralda. Además del carácter andrógino de los galanes, donde se trasluce la búsqueda de un hombre más femenino, que no le apene mostrar sus sentimientos y esto se refleja en los rasgos de ellos: tan finos y delicados que en ocasiones caen en el travestismo y refuerzan la importancia del rol femenino dentro del relato.

*Hombres femeninos en un bar buscan...
a mujeres masculinas que estén dispuestas a jugar.
1-800 Dual, La Ley.*

Otro rasgo distintivo del anime es la presencia de numerosos elementos mágicos y simbólicos, VB el que algunos de sus integrantes sean o representen alguna parte de la religión -sea o no- profesada en su habitat, como Rei, nieta de un sacerdote shintoísta, o Guruclef líder -de cierta forma- espiritual de Céfiro, o Ascot quien con su atuendo nos recuerda a los sacerdotes judíos, y esto se complementa con la estrella de seis picos o Sello de Salomón, la cual utiliza para conjurar a sus mascotas fantásticas.

Estos son algunos de los vastos elementos que conforman al anime japonés, los cuales -por supuesto- rompen las estructuras narrativas a las cuales estamos acostumbrados, por ello es que resulta difícil asimilarlas y mucho más el decodificarlas para después interpretarlas e incorporarlas a nuestro universo simbólico, y así es que pensamos que son sólo para niños -o en nuestro caso niñas-, que tratan de "una jovencita que obtiene super poderes, defiende a la Tierra, tiene un galán y al final son felices, pues siempre hacen el bien".

Y no que son chicas que no pidieron sus poderes, que éstos arruinaron su cotidianidad, que dejaron familia, amistades y su vida normal para luchar en una batalla que no es ni siquiera de ellas, que tienen miedos, temores y frustraciones, pero es más fuerte su instinto de conservación que sus ansias de salvar al mundo. Por ello pelean, en defensa personal o para recuperar su antiguo "modus vivendi", su vida... quizás ésta sea aburrida, pero es de ellas, ellas deciden qué van a hacer, no lo que

esperan los demás, si cometen algún error no se va a acabar el mundo. Solamente quieren disfrutar su estancia terrena y pasajera.

Este tipo de narración resulta -la mayoría de las veces- mucho más interesante que los melodramas telenoveleros clásicos, donde la buena y pobre, si es honrada, se casa con el niño rico, guapo y codiciado galán, y son por siempre felices.

Y si es bajo dichas estructuras que nos regimos, resulta comprensible y hasta justificable el que no se pueda calificar más allá de polos opuestos como bueno y malo, bonito y feo, violento y pacífico, pornográfico y decente/moral a las demás alternativas televisivas.

Finalmente, resulta curioso que a pesar de que tanto Japón como México tienen similitudes como una sociedad machista imperante, una marcada religiosidad -aunque sea de nombre-, el respeto por las tradiciones y una cultura ancestral, en cuestiones tan simples como una serie animada, se desaten tantas controversias.

Recordemos que a finales de este siglo la apertura y la comprensión son importantes para la convivencia, y que aunque determinadas estructuras rijan el mercado, nosotros somos los únicos que tenemos la última palabra para descalificar o no algo, pero para ello hacen falta argumentos y éstos se obtienen únicamente con la experiencia y el conocimiento, así que por ejemplo, dejemos de decir que Ranma es un afeminado -por el sólo hecho de que si le cae agua fría se convierte en mujer- y analicemos la complejidad latente de la dualidad del ser, su ying-yang y la revelación de sus emociones.

Si uno de los anhelos de la especie humana es unificar
nuestras dos mitades y recuperar el ser total de los
tiempos primigenios, la difuminación de las fronteras
entre los sexos puede ser una manera de conseguirlo.

(Serna, 1999:71).

Todos somos susceptibles de cometer errores o de entrar en crisis, y el que esté libre de conflictos que redacte "sa vie en rose".

BIBLIOGRAFÍA.

ANDER-EGG, Ezequiel; Introducción a las técnicas de investigación social, 7ª. Ed; Buenos Aires, Ed. Hvmánitas, 1978; 335 pp.

BECKER, Udo; Enciclopedia de los símbolos; 3ª. Reimpresión; México, Editorial Océano, 1998; 350 pp.

CHEVALIER, Jean Y GHEERBRANT, Alan; Diccionario de los símbolos; 3ª. ed.; Barcelona, Editorial Herder, 1991; 1107 pp.

CIRLOT, Juan-Eduardo; Diccionario de símbolos; 5ª. ed.; España, Editorial Labor, S.A., Nueva Colección Labor NCL; 1992.

EQUIPO COMUNICACIONES; Para mirar la imagen; Buenos Aires, Editorial Don Bosco, Argentina y PROA, 1986; 35 pp.

ESCAJEDO, Javier; Las chicas son Guerreras. Guía básica de Sailor Moon; España, Los libros del Camaleón, 1998; 120 pp.

FISCHER, Hans et al; El final de los grandes proyectos; Barcelona, Gedisa Editorial, 1997; 167 pp.

GALINDO CÁCERES, Jesús; Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación; México, Pearson / Addison Wesley Longman, 1998; 525 pp.

GARCÍA CANCLINI, Néstor; Las culturas populares en el capitalismo; 4ª. ed.; México, Editorial Patria, 1989; 224 pp.

GUBERN, Roman; La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea; 2ª. ed.; México, Editorial Gustavo Gili Mass Media, 1992; 426 pp.

GURMÉNDEZ, Carlos; Estudios sobre el amor; España, Anthropos Editorial del hombre, 1985; 202 pp.

HALL, John Whitney; El imperio japonés; 10ª. Edición; México, Siglo Veintiuno Editores, 1992; 355 pp.

HAMILTON, Edith: *Dioses, héroes y leyendas. Mitología de Grecia, Roma y el norte de Europa*; Madrid, Ediciones Daimon, Manuel Tamayo, 1976; 367 pp.

JUÁREZ CHÁVEZ, Diego: *Apuntes de Métodos de Investigación II*; 24 de mayo de 1995.

JUÁREZ CHÁVEZ D., GARRIDO A., MONDRAGÓN V.: *Manual de Técnicas de Investigación Documental*; Octubre 1992; 24pp.

MARTÍN BARBERO, Jesús: *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, 3ª. ed., Ed. Gustavo Gili; México, 1993, 301 pp.

MARTÍN SERRANO, Manuel; *La mediación social*; 2ª. ed.; Madrid, Colección Manifiesto Serie comunicación AKAL, editor, 1978; 216 pp.

MARTÍN SERRANO, Manuel; *La producción social de la comunicación*; 2ª. ed.; México, Editorial Alianza universidad Textos, 1994; 331 pp.

MARTÍN SERRANO, Manuel; *Teoría de la comunicación I, epistemología y análisis de la referencia*; México, Enep Acatlán UNAM, 1991; 228 pp.

McCARTHY, Helen; *Una introducción al anime. Dibujo animado japonés*; Barcelona, Editorial El Beso, 1994; 61 pp.

MOLES, Abraham; *Teoría de los actos. Hacia una ecología de las acciones*; México, Ed. Trillas, 1983; 245 pp.

MOLES, Abraham; *Teoría estructural de la comunicación y sociedad*; 1ª. Reimpresión; México, Ed. Trillas, 1991; 207 pp.

NANDA, Serena; *Antropología cultural. Adaptaciones socioculturales*; México, Grupo Editorial Iberoamérica, 1988; 363 pp.

O'HARA, Gwydion; *Érase una vez la Luna*; México, Editorial Selector. 1997; 165 pp.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo: Televisión y producción de significados (tres ensayos) ; 2ª. ed.; México, Colección: Textos de Comunicación y Sociedad Serie: Cuadernos; Universidad de Guadalajara, 1994; 80 pp.

PABELLO OLMOS, Ma. Valentina: El discurso mítico ; México, Textos Universitarios, Universidad Veracruzana, 1991; 63 pp.

PRIETO CASTILLO, Daniel: Elementos para el análisis de mensajes; México, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa ILCE, 1991; 193 pp.

PRIETO CASTILLO, Daniel: La fiesta del lenguaje ; México, Universidad Autónoma Metropolitana UAM-Xochimilco, 1986; 246 pp.

PROPP, Vladimir: Morfología del cuento ; 4ª. ed.; México, Editorial Colofón, 1992; 225 pp.

RIERA, Jorge: Videoquía MANGA; Valencia, Midons editorial, Colección Serie B, 1996; 128 pp.

ROBBINS, Stephe P.: Comportamiento Organizacional. — Conceptos, controversias y aplicaciones ; 3ª. ed.; México, Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, S.A., 1991; 568 pp.

TAKEUCHI, Naoko: Sailor Moon: 1.-"La Metamorfosis", 2.-"El Señor del antifaz", 3.-"Justicieras de la Luna", 4.-"El Cristal de Plata"; España, Editorial Glénat, 1997.

THOMPSON, John: Ideología y cultura moderna ; México, Universidad Autónoma Metropolitana UAM-Xochimilco, 1993; 390 pp.

TOLEDO, Daniel et al; Japón: su tierra e historia ; México, El Colegio de México, Centro de Estudios de Asia y Africa, 1991; 307 pp.

HEMEROGRAFÍA.

ANIMANGA; Adriana Flores y Adalisa Zárate, Mensual, México, D.F.; 1998.

ALTEREGO: Juan Bustillos Orozco; Corporación Mexicana de Desarrollo Editorial S.A. de C.V. ; Bimestral, México, D.F.; Año 1, No. 5, Agosto 1997.

DOMO: Valente Espinosa Islas y Gladis Pérez Avelino; Mensual, México, D.F.; 1998.

MangaZone; José Javier Martínez y Santiago Forés, Equipo Berserker S.L., 2ª. Época, Madrid, España; No. 1, Marzo 1997.

PLAN B: José Alberto Abreu; Bimestral, Año 2, No. 0, México, D.F.; 1997 - 1998.

REVISTA DE REVISTAS: Presidente general Regino Díaz Redondo; Excelsior, Mensual, No. 4466, México, D.F.; Julio 1998.

SAILOR MOON anime comic, Gabriela Maya; Editorial Toukan-México, S.A. de C.V.; Revista Catorcenal, México, D.F.; 1998.

García García, Eduardo; "Glosario Manga para no iniciados"; **VICEVERSA** ; México, D.F.; Número 77, Octubre 1999; pp. 35.

Serna, Enrique; "Giros Negros. El imán del andrógino"; **Letras libres**, México, D.F.; No. 1, Enero de 1999; pp.71.

Uribe, Mónica; "La historia del Manga Parte 1"; **M/XXZINE**; México, D.F.; Año 1, Núm. 6, Septiembre 04 de 1999; pp. 77-78.

Yehya, Naief; "Manga y anime"; **VICEVERSA** ; México, D.F.; Número 77, Octubre 1999; pp. 30-34.

INTERNET.

CLUB ANIME DE MONTERREY

www.mty.itesm.mx/dae/de/grupos/anime/tvmex.htm

www.mty.itesm.mx/dae/de/grupos/anime/histrial.htm

DISCOGRAFÍA.

LA LEY, DOBLE OPUESTO; Proyecto Ser; 1991, Polygram Discos LTDA Chile.

LA LEY, INVISIBLE; Día O, Fausto, Animal, Hombre, Dual, Invisible; 1995, Warner Music México.

LA LEY, UNO; Paraíso, Aquí; 2000, Warner Music México.

SABINA, Joaquín; MALAS COMPAÑÍAS; Bruja, Mi amigo Satán; 1993, Sony Entertainment México.

TIMBIRICHE, TIMBIRICHE XI; Paranoia; 1988, Melody Internacional México.

INTERNET.

CLUB ANIME DE MONTERREY

www.mty.itesm.mx/dae/de/grupos/anime/tvmex.htm

www.mty.itesm.mx/dae/de/grupos/anime/histrial.htm

DISCOGRAFÍA.

LA LEY, DOBLE OPUESTO; Proyecto Ser; 1991, Polygram Discos LTDA Chile.

LA LEY, INVISIBLE; Día O, Fausto, Animal, Hombre, Dual, Invisible; 1995, Warner Music México.

LA LEY, UNO; Paraíso, Aquí; 2000, Warner Music México.

SABINA, Joaquín; MALAS COMPAÑÍAS; Bruja, Mi amigo Satán; 1993, Sony Entertainment México.

TIMBIRICHE, TIMBIRICHE XI; Paranoia; 1988, Melody Internacional México.

GLOSARIO.

A

AMERICAN DREAM: "sueño americano", donde se tiene todo lo deseado, una buena casa, una familia perfecta, un buen trabajo y reina la armonía, todo lo habido y por haber.

ANIME: palabra utilizada para designar a la animación japonesa, la distingue de cualquier otra nacionalidad.

B

BISHONEN / BISHOUJO: palabra utilizada para un/a joven atractivo/a. Manga en el cual los personajes son dibujados de manera muy estilizada y etérea, destacando sus grandes ojos y cuerpos alargados.

C

CONSERVA COMUNICATIVA: conjunto de mensajes colectivos concretados en un soporte material y conservados a través del tiempo (libros, cd's, películas y fotografías, entre otros).

CHATEAR: pláticas en vivo, vía ciberespacio, mediadas por una computadora.

CULTURA: el universo simbólico de todos y cada uno de los sujetos implicados en una determinada sociedad o espacio temporal determinado, además de que esto se ve influenciado por el o los contactos que dicho ente tenga con otros individuos, por lo cual, éste universo simbólico se encuentra en constante renovación y/o modificación, pudiendo en ocasiones darse un choque "cultural" entre miembros de una misma comunidad.

D

DOUJINSHI: "creación o publicación proveniente de la gente misma". Obras creadas por los consumidores, éstos utilizan los personajes y los universos de mangakas reconocidos, y le dan vida a nuevas historias, aquí tienen origen las versiones H, yaoi y shounen-ai.

E

ECOLOGÍA COMUNICATIVA: para Moles es la ciencia que estudia las interacciones entre diferentes actividades comunicativas y actores físicos o morales, en un espacio tiempo determinado.

EFECTO MARIPOSA: se llama así cuando los actos o actividades comunicativas cotidianas tienen repercusiones, no solamente a micronivel, sino también en una instancia macrocósmica.

EXPRESIÓN: información integrada de manera conjunta y ordenada con una intención de comunicar, mas un código de contenido y forma. Este nivel no precisa de una interacción.

H

HENTAI: "perverso o extraño". Aplicable al anime y al manga, las obras son dirigidas a un público adulto por su alto contenido pornográfico, abarca desde la comedia, pasando por el horror. A pesar de su contenido sexual, existen historias con tramas complejas e interesantes, con una fuerte carga de erotismo.

J

JUEGO DE ROL: actividad donde los participantes asumen el ROL de un habitante de un mundo ficticio, y viven aventura en él, coordinados por una especie de árbitro, denominado "amo del calabozo". Lo básico es ser otra persona, en otro lugar, imaginar y crear una historia,

que va desde la fantasía épica medieval, pasando por aventuras cósmicas o el terror urbano. Los más reconocidos son Dungeons & Dragons y Vampire: The Masquerade, entre otros. Único requisito: imaginación.

K

KETSUEKIGATA; "tipo de sangre", en la cultura pop japonesa, el tipo de sangre tiene relación con la personalidad. Esta creencia se popularizó a inicios de los años 80. Perfiles de artistas de manga o personajes a menudo incluyen el tipo de sangre junto con otra información, como edad, lugar de nacimiento, y si es muchacha, sus medidas. Tabla de características según el tipo de sangre:

A.- nervioso, introvertido, honesto, leal. B.- entusiasta, optimista, aventurero, AB.- orgulloso, diplomático, discriminante y O.- adictos al trabajo, inseguro, emocional.

M

MAGICAL GIRL; de gran tradición en el shoujo manga. Historias de chicas con buenos sentimientos que consiguen de seres extraterrestres -preferentemente de aspecto animal-, una varita o cualquier otro objeto con mágicos poderes, con el objeto de hacer la vida más fácil a sus conciudadanos.

MANGA; se aplica a los productos de la industria del cómic japonesa.

MANGAKA; creador y autor del: concepto, personajes e historia, además de ser el encargado de dibujar y entintar sus trabajos. Maestro del manga.

MECHA; "meka", nos remite a historias en las cuales destacan los aspectos mecánicos, los robots, naves espaciales, pistolas y viajes galácticos, VB Robotech, Mazinger Z.

MENSAJE; es de tipo pragmático, y cuenta con una sintaxis ordenada y una semántica, lo cual le da un carácter de discurso dirigido hacia un grupo, y puede proporcionar una significación o lectura ideológica para un grupo específico.

O

OTAKU / OTAKY; compulsivo lector o videoadicto de manga; para otros es, alguien con la amplitud de miras y la flexibilidad suficiente para apartarse del entretenimiento que le ofrece su propia cultura y mirar más allá. Define a cualquier persona obsesionada con algún tema en concreto. En Japón es una calificativo despectivo.

OVA / OAV; animación producida directamente para el mercado del video, no se programa en televisión ni en salas de cine, suele constar de varios episodios, VB Neon Genesis Evangelion.

P

PRODUCTO COMUNICATIVO; es un mensaje sobre un soporte técnico, el cual sirve como vehículo para intercambiar información intencionada, lo que implica una interacción entre por lo menos dos actores, siendo ésta de carácter dialéctico.

R

RELATO; estructura narrativa, es la representación de hechos o sucesos reales. Es una recreación o transformación de la sociedad, mediante el uso de un producto simbólico, es este caso el relato, que trabaja como un mediador entre la realidad y las representaciones, es decir, media el contacto con la realidad.

S

SB / SMALL BODY: versiones aplastadas de personajes con grandes cabezas y cuerpos infantiles.

SD / SUPER DEFORMED: súper deformado, similar al SB

SENPAI : compañero de colegio de grado superior. Una especie de tutor, hermano mayor o asesor. Dicha expresión denota respeto.

SENTAI; serie de acción real muy popular en Japón. Un grupo de héroes, cada uno con un color, representando a una fuerza distinta, poseen poderes especiales que conjuran pronunciando palabras mágicas y realizando unas "extrañas" coreografías.

SHOUJO: "muchacha", historias dirigidas a un público femenino, tratan temas románticos, dramas, fantasías, y en ocasiones de índole homosexual.

SHONEN; "muchacho", toca temas de acción, deportes y violencia entre otros.

SHOUNEN-AI; "amor de muchachos", los protagonistas son dos adolescentes, o estudiantes de escuela enamorados, del mismo sexo, preferentemente varones.

T

TENOO; concepto taoísta que significaba "rey del más allá" o "soberano celeste", título que adopta el soberano japonés, quien reinaba a través de una burocracia centralizada con autoridad absoluta sobre los destinos de su país; además de cumplir con las funciones de sumo sacerdote, ello por la confianza depositada en el concepto de ser descendiente de la diosa del sol, Amaterasu.

U

UNIVERSO SIMBÓLICO: conjunto de experiencias y representaciones que se crean los actores a partir de su interacción con el entorno y su habitat.

UKIYO : "mundo flotante", mundo de la diversión, de lo popular.

UKIYO-E: importante forma artística. En sus inicios apareció en forma de estampas sencillamente lineales, a las que se les agregó color mediante el empleo de nuevas técnicas aprendidas de los chinos. A finales del siglo XVII se perfeccionaron en una técnica de muchos bloques..., se producían con fines utilitarios y para el consumo masivo, por ello eran considerados trabajos efímeros y vulgares. Se reconocen como obras de arte dignas hasta el final del periodo Tokugawa.

Y

YAOI; "No es malo, ni es bueno, y es insignificante" historia de amor entre varones, los cuales son personajes de populares mangas de tipo comercial. Son adultos jóvenes, de amplios hombros. Todo es válido, desde sadomasoquismo, violación, abuso sexual de menores.

YA-yamanashi: no hay subida, **O-ochinashi,** no hay bajada, **I-iminashi:** insignificante. **YA-yanu:** hacer, **O-okasu:** violar, **I-illimeru:** molestar.

YING / YANG - YIN / YAN; según la enseñanza taoísta, el universo se concibe como el conjunto de dos fuerzas opuestas en constante interacción, que comprenden a lo negativo y positivo, lo oculto y lo aparente, lo femenino y lo masculino.

ANEXO

Para realizar esta investigación, nos apoyamos en el modelo para análisis de mitos (mitograma) de Abraham Moles, el análisis del relato de Daniel Prieto Castillo y el análisis formal e interpretativo de John Thompson, éste último con una serie de modificaciones que explicamos más adelante, al desarrollar dicho apartado.

El primer nivel nos permitió establecer la génesis de los personajes principales dentro del anime shoujo y con esto tratamos de delimitar las semejanzas y similitudes con las cuales cuentan los protagonistas y antagonistas, es decir conocer los elementos necesarios para crear un personaje protagónico.

En el caso del análisis del relato propuesto por Prieto Castillo, tratamos de determinar los elementos manejados dentro del anime shoujo japonés, los cuales conforman su base y estructura -esqueleto-, dentro de éste nivel utilizamos el discurso, las estructuras básicas de los mismos, la narrativa y el relato dentro del anime seleccionado.

Finalmente, para realizar el análisis formal e interpretativo de Thompson, retomamos los datos obtenidos en los dos niveles anteriores, y realizamos un análisis de tipo denotativo y connotativo de los personajes principales -recurrentes- dentro de cada serie, además de que tratamos de establecer cuáles son las tomas o movimientos más utilizados dentro de este género televisivo.

Para complementar el nivel thompsoniano, establecimos también los rasgos psicológicos de los protagonistas, además del contenido manejado en las canciones de entrada de cada serie, todo ello para tratar de obtener la -mejor- contextualización manejada en cada serie y ver si son idénticas, similares o distintas, y con ello establecer en lo posible las reglas o puntos manejados dentro del anime shoujo japonés.

Iniciaremos con el mitograma de Moles, el cual nos permitió tener una perspectiva de las causas y efectos con los cuales cuenta cada uno de los personajes protagónicos y antagonistas de mayor peso dentro de la serie; esto es, poder conocer el origen de las acciones y móviles con los cuales cuenta cada personaje, lo cual a su vez justifica los posibles conflictos que se dan entre protagonistas y antagonistas, todo esto le da un carácter especial al anime shoujo, ya sea por similitudes, diferencias e identidades de cada personaje.

Esta "reacción en cadena" nos sirvió para poder establecer, con mayor fuerza, los cimientos para determinar la perspectiva ecológico-comunicativa de un mensaje, el

cual va ligado con la posible interpretación del mismo (una semiótica de 2o. orden). Además de que al realizar el análisis de cada personaje principal, tanto bueno como malo, obtuvimos una cantidad considerable de datos para poder realizar, más adelante, la connotación del relato, a nivel formal e interpretativo desde la perspectiva de Thompson.

Para esta parte debimos tener muy claro, cuáles o quiénes son los personajes principales de cada uno de los relatos a analizar, qué características debían tener para ser "buenos" o "malos", y las posibles relaciones entre ellos.

Con esto pudimos conocer el comportamiento del personaje dentro del relato, es decir, si el personaje era estático o maleable, si existía un equilibrio entre ambos bandos o si se daba un desajuste entre buenos y malos. También establecimos las relaciones entre personajes de grupos diferentes y si habían datos o hechos que condicionarán la relación, con ello determinamos el papel que juega un actor dentro del relato.

Además de saber si los personajes estaban condicionados por la lógica narrativa del relato o viceversa, si los actores eran predecibles o impredecibles, si evolucionaban éstos y por qué tipo de factores podría ser.

Para poder aplicar el mitograma de Moles, procedimos a definir qué entendíamos por personajes, y dentro de éstos, cuáles eran protagónicos y cuáles antagonicos. Para Prieto Castillo, los personajes no son personas, aunque son presentados como tal, por lo que dentro de los relatos analizados, los personajes son: todos aquellos entes presentes dentro del relato y que están animados, es decir, cuentan con vida propia y están relacionados con otros personajes, independientemente de que cuentan con características propiamente humanas o no (por aquello de los extraterrestres o entes fantasiosos).

Los personajes protagónicos de mayor importancia fueron tomados en cuenta para aplicar el mitograma, entendiéndolo por mayor importancia a aquellos actores cuyas acciones sean de mayor peso dentro de la serie, que su presencia sea vital para el relato, que su participación y acciones estén presentes y modifiquen o determinen el rumbo o camino de la narración, sin ellos -protagonistas-, el relato puede caerse o perder la atracción para el público; independientemente del bando al cual pertenecían y a partir del grupo al cual se afiliaban, pudimos decir quiénes eran protagonistas y quiénes los antagonistas. Aunque en ocasiones los personajes secundarios resultaban más atractivos que el protagonista mismo.

A continuación presentamos la estructura del mitograma de Abraham Moles, el cual se mueve sobre cuatro ejes de importancia para conocer los rasgos y las

características particulares de cada uno de los personajes seleccionados para analizar. Dichos puntos son:

1) **Teoría de valores** o acciones que llevan a cabo los personajes, saber si sus valores éticos son o no congruentes con sus acciones.

2) **Principios de acción**, conocer si en la toma de decisiones actúa o no como lo dictaría la lógica.

3) **Concepto de hombre**, cómo se maneja éste en relación con los animales y la naturaleza.

4) **Entorno**, conocer qué es lo que mueve al actor a nivel social.

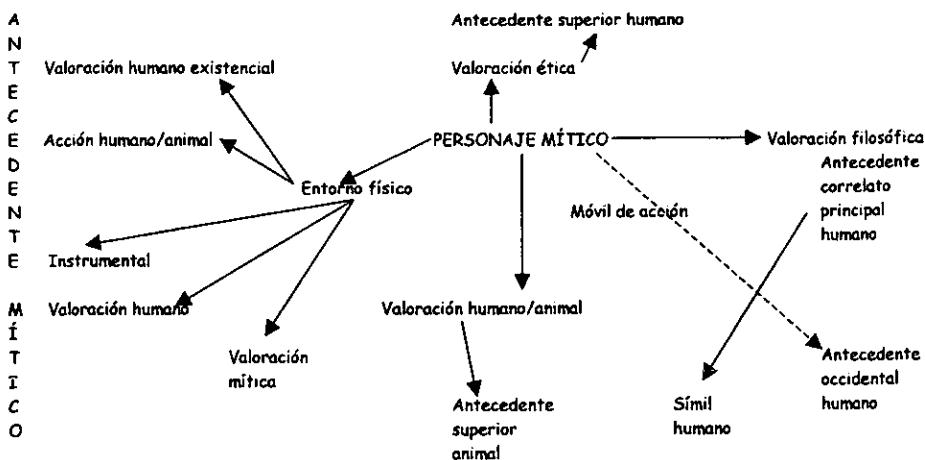
Dentro de la Teoría de valores, tenemos las subcategorías de Valoración ética y el correspondiente Antecedente superior humano.

En los Principios de acción están: la Valoración filosófica, el Móvil, su acción, el Símil humano, el Antecedente occidental humano y el Antecedente del correlato principal humano.

Dentro del concepto de Hombre, tenemos la Valoración humano animal y el Antecedente superior animal del personaje del relato.

Finalmente, dentro del Entorno en el cual se mueve el actor social, están el Entorno físico, la Valoración humano existencial, la Acción humano animal, los Instrumentos, la Valoración mítica, la valoración humana y el Antecedente mítico.

Todo esto nos permite conocer las repercusiones que tiene el personaje de la serie dentro del contexto donde se desenvuelve -el actor- a nivel social, o el conocido dentro del relato.



Mitograma de Abraham Moles. Perspectiva ecológica

Después de Moles, nos apoyamos en el análisis de estructuras básicas, el análisis narrativo y los elementos para el análisis del relato que Daniel Prieto Castillo nos ofrece, ya que los consideramos los más viables para la obtención de los datos que nos permitieron tener una visión más amplia sobre los elementos que componen la estructura del relato anime shoujo.

Dentro del análisis de estructuras básicas, pudimos conocer los elementos fundamentales dentro del discurso del anime shoujo. Debido a que iba a ser casi titánico analizar todos los capítulos de cada una de las series, además de los diálogos, solamente retomamos las palabras, frases o diálogos de mayor peso dentro de la serie en general.

También definimos cuáles eran las palabras, frases o diálogos clave dentro de cada serie y dentro de la muestra de capítulos que tomamos al azar para dicho análisis.

Las palabras, frases o diálogos clave dentro de cada serie y capítulos muestra estuvieron determinados por aquellos momentos clímax dentro de las series, además de que también podían ser un preámbulo para la presentación del personaje en escena o cuadro, o ser representativo de una determinada situación clave o típica.

Después de aclarar lo anterior, dentro del análisis de estructuras básicas tenemos nueve elementos que nos permitieron conocer el discurso narrativo, y son:

ideas núcleo.- son los temas del discurso, o lo que se dice de éstos, ya sea de forma manifiesta o latente, la intención misma del discurso. Por lo cual, las ideas núcleo serán aquellas palabras, frases o diálogos sostenidos o dados por los personajes principales de la serie.

sintagma.- nos permitirá conocer la estructura o el orden de las ideas núcleo, tanto a nivel icónico como verbal, todo esto nos proporcionará los elementos de composición del discurso dentro del relato.

modos de predicación.- nos acerca o nos aleja de las intenciones del discurso, poniendo énfasis en lo que se dice; redunda en las categorías anteriores.

grado de referencialidad.- aquello que se dice o se muestra fuera del discurso sobre el sujeto, es decir, ofrece mayores datos de referencia sobre lo que se dice en el discurso principal, esta referencialidad puede ser alta si nos acerca lo más posible a las características del sujeto, baja si sólo ofrece algunas de esas características y **distorsionante** si las características no corresponden al sujeto fuera del discurso. Este ámbito no sólo nos proporcionó cantidad, sino también calidad en la información obtenida. Cuando los mensajes se mueven en las dos últimas categorías o niveles, se puede obtener una visión estereotipada del sujeto.

lo dicho y lo no dicho.- aquí abordaremos lo que se dice y no se dice sobre los personajes y las situaciones y/o ambientes en los cuales se desenvuelven, esto a nivel general dentro el relato.

complementariedad.- es la idealización de los sujetos dentro del discurso, avala los modos "ideales" de vida dentro del relato, es decir, lo que se encuentra dentro de la burbuja de jabón presentada a los demás.

tipificación.- lo que se dice sobre los actores a nivel de discurso, éste puede caer en estereotipación del personaje dentro del relato, V.B. los buenos son altos, delgados de ojos azules, etcétera, por decir algo.

isotopía.- son las características particulares de algo o de alguien que se mantienen latentes o se manifiestan a lo largo de toda su existencia dentro del relato, esto nos permite redundar la idea sobre los actores y las situaciones o ambientes en los cuales se supone se desenvuelve, V.B. alguien bueno siempre ha sido y será bueno durante toda su existencia, hasta con los malos y sus enemigos. Además de que siempre ha respetado las normas establecidas dentro de la sociedad.

En el apartado del análisis narrativo obtuvimos la evolución o transformación de cada uno de los personajes, además de conocer las acciones que, en ocasiones, realizaron para obtener algo. Aquí, manejamos lo siguiente:

Un objeto u objetivo por conseguir

Un eje narrativo del deseo, del querer, del saber, del poder, estos pueden presentarse solos o en conjunto, V.B. alguien que quiere estudiar (saber) para tener poder, obtener un puesto importante (querer) y conquistar a la mujer de sus sueños, independientemente de que esta lo quiera o no.

Dentro de los objetos, encontramos dos categorías, la de privilegiados que desencadenan acciones y transformaciones en el actor, y la de aversivos, los cuales pueden resultar incómodos para otras personas, V.B. la mujer del ejemplo anterior no se encuentra interesada en relacionarse con el sujeto hipotético.

La posesión del objeto se mueve dentro del eje narrativo de apropiación, pero existen otras funciones que pueden desempeñar los objetos, ya sea dentro del programa narrativo de atribución, darle algo a alguien, de renuncia, es decir, privarse de algo por alguien y quitarle algo a alguien, es decir, desposesionarlo.

Estos ejes y programas están presentes en las relaciones de los personajes, V.B. buenos y malos, aliados o complementarios; conoceremos cuáles son las motivaciones de los actores desde la perspectiva del narrador, en este caso el mangaka.

El último nivel en el cual nos manejamos, de los presentados por Prieto Castillo (1986:175), fue el del relato, cuyas características para este autor son que es: "un texto referencial, en el que se presenta un cierto transcurso temporal, y una secuencia, entre por lo menos dos atributos de un agente, que consiste en un proceso de transformación de un atributo a otro".

Siendo el relato una narración de la evolución que sufre un personaje dentro de una determinada situación particular espacio-temporal. Dicha evolución cuenta con tres variables interrelacionadas: situaciones, personajes y ambientes. Este último nivel se aplica de igual manera a los personajes principales, ya sean protagónicos o incidentales dentro de los capítulos muestra, y a los protagónicos y antagonicos a nivel general.

Situaciones.- son las estructuras preestablecidas que nos muestran el inicio, el clímax y el desenlace del relato. Para esta investigación, nos apoyamos en las seis propuestas de Prieto Castillo (ibidem:176-179) , para ver si el anime shoujo se logra

encasillar dentro de alguna de ellas o retoma algunos elementos y con ello poder establecer cuál es la curva del relato japonés, o si no, tratar de establecerla:

Esquema 1:

- 1.-Situación inicial estable;
- 2.-ruptura de la situación inicial por un agente externo;
- 3.-lucha;
- 4.-recuperación de la situación inicial.

Esquema 2:

- 1.-Situación inicial estable;
- 2.-ruptura de la situación inicial por un agente interno;
- 3.-lucha;
- 4.-recuperación de la situación inicial, o
- 5.-pérdida definitiva de la misma.

Esquema 3:

- 1.-situación inicial degradada;
- 2.-salida de la situación inicial por mejoramiento, milagro, arrepentimiento, etc., o
- 3.-empeoramiento de la situación inicial.

Esquema 4:

- 1.-Situación inicial ambivalente;
- 2.-elección de una de las posibilidades de la situación inicial;
- 3.-pérdida de la situación inicial; o
- 4.-mantenimiento de la situación inicial.

Esquema 5:

- 1.-Situación inicial de prohibición,
- 2.-Ruptura de la situación inicial por transgresión de la prohibición;
- 3.-castigo.

Esquema 6:

- 1.-Situación inicial de confrontación;
- 2.-fin de la situación inicial por triunfo de una de las partes, o
- 3.-continuación de la situación inicial por todas las tragedias que acarrea.

Debido a que los personajes cuentan con una evolución, es que tratamos de establecer cuál es el relato general, es decir, qué fines tienen los personajes en las cuatro series, además de determinar las secuencias dentro de los capítulos muestra, para confrontar resultados.

Personajes.- son los actores dentro del relato, sean humanos o no, en este punto, tratamos de establecer lo que se dice de los personajes, ya sea por sus palabras o acciones. Los personajes pueden ser **rígidos** o **estereotipados** (podemos hablar de sujetos ideales) o **imprevisibles** como la vida misma. Estos cuentan con una:

Competencia: que es la capacidad de un actor para conseguir o renunciar a un determinado objeto o fin. Esta competencia puede manejar el **orden del saber**, cómo el tener determinados conocimientos le ayudan en la consecución de su fin; el **orden del poder**, la posesión de un objeto en particular¹; el **orden del sentir**, el contar con ciertos dones o poderes sobrenaturales y el **orden de la madurez**, cómo la toma de decisiones se vuelve fundamental para conseguir algo.

Móviles: son las motivaciones de los personajes, ya sean manifiestas o latentes, dichos móviles pueden ser **hedónicos** (por placer), **pragmáticos** (por los beneficios) o **éticos** (por valores morales o filantrópicos).

El ser y el parecer: los personajes para conseguir un fin pueden escudarse bajo un disfraz, por lo que en ocasiones, conforme avanza el relato, uno puede comprender y reconocer verdaderamente al personaje como es, V.B. un malvado que se finge bueno, un valiente que pasa por cobarde, un ambiciosos que se finge humilde, el rico que pasa por pobre o la mujer que se disfraza de hombre, entre otras².

Lo que se dice: aquí podemos ver la relación o la coherencia existente entre lo que se dice de los personajes, lo que creen o ven los demás; lo que dicen ellos de sí mismos, con lo que se autojustifican o convencen, y lo que hacen, que son las acciones que los personajes realizan al final, las cuales pueden o no ser concordantes con las dos categorías anteriores³.

Ambientes.- son el contexto en el cual se desenvuelven los personajes dentro y fuera del relato, a un nivel espacio temporal determinado. Podemos hablar de una doble temporalidad, **sincrónica** y **diacrónica**, la primera por el relato en particular y la segunda por la conserva comunicativa, es decir, el producto comunicativo⁴.

Dichos ambientes deben ser concordantes con los personajes, sus acciones, objetos y espacio temporalidad manifestada en el discurso, ya sea a nivel narrativo o

¹ Para Propp son los auxiliares mágicos o talismanes, mientras que para Moles son los instrumentos de los personajes, y para los dos, sirven para la consecución de un fin determinado.

² Recurso bastante utilizado por los escritores del melodrama actual, V.B. Gabriel y Gabriela, María la del barrio y demás relatos "telenoveleros"

³ Revisar ibidem; Elementos para el análisis de mensajes, pp. 88-90

⁴ Diacronía a nivel del relato, es decir, lo que ocurre en la historia, y sincronía como conserva comunicativa, por su disposición y conservación a pesar del paso del tiempo.

visual. Dicha ambientación puede ser compleja o pobre⁵ e influir de forma positiva en la comprensión del relato presentado.

Para poder aplicar el análisis formal e interpretativo de John Thompson, retomamos datos a partir de los modelos de Moles y Prieto Castillo, con lo cual abordamos el nivel formal o denotativo y connotativo, para después proceder a reinterpretar lo interpretado.

Thompson plantea 3 niveles o puntos de investigación para poder realizar un análisis de carácter hermenéutico, a partir de un fenómeno o suceso determinado - este autor tiene como base la hermenéutica de Paul Ricoeur-. Para analizar las formas simbólicas, en este caso los relatos dentro del anime shoujo, propone tres partes:

1)Análisis sociohistórico: producción, circulación y recepción de las formas simbólicas a partir de su contexto.

2)Análisis formal o discursivo: las formas simbólicas (anime) como construcciones simbólicas que presentan una estructura espacio-temporal articulada. Afirmar, representar, significar y decir algo acerca de algo.

3)Interpretación - reinterpretación: es la explicación creativa de lo que se dice o se representa a partir de una forma simbólica (anime). Es la construcción creativa de posibles significados. Busca interpretar, explicar y elaborar lo que se dice, lo que representa, de lo que trata.

"Al ofrecer una interpretación de las formas simbólicas, reinterpretamos un campo preinterpretado, y de esta manera participamos en un proceso que puede, por su misma naturaleza, originar un conflicto de interpretaciones"(Thompson, 1993:24).

Para el fin de este trabajo, solamente utilizamos los pasos 2 y 3, esto es:

***Análisis formal o discursivo.-** para este nivel procedimos a realizar una denotación y connotación de los personajes aparecidos en la serie -protagónicos-, esto se cumple con los datos obtenidos por medio del mitograma de Moles -ya que se centra en los actores- y los diversos modelos de análisis propuestos por Prieto Castillo -del discurso, del relato y narrativa- que incluyen situaciones, personajes y ambientes.

Con los datos obtenidos gracias a estos dos autores, además de una ficha de identificación para los personajes y los rasgos psicológicos de los mismos y el análisis

⁵ Para Moles, un mensaje puede ser redundante o manejar la redundancia y tener una originalidad, estas dos pueden ser altas o bajas, siendo los extremos perjudiciales para el consumidor del mensaje, entendiéndolo a éste como un conjunto de signos con un cierto grado de complejidad y/o redundancia.

de contenido de las canciones, pudimos establecer los elementos viables que conforman al anime shoujo japonés.

***Interpretación - reinterpretación** .- con los datos y resultados obtenidos realizamos una posible interpretación de lo dado o visto sobre lo ya aplicado a nuestra muestra de anime shoujo, la cual complementamos o realizamos desde una perspectiva ecológico-comunicativa, planteada por Abraham Moles.

Pero como los elementos anteriores no fueron suficientes para nuestra investigación, deberemos de integrar también un análisis denotativo y connotativo de los personajes protagónicos, el cual incluyó: rasgos físicos, psicológicos, colores preferidos, instrumentos y frases de identificación, tanto del personaje común, como del que contó con atributos especiales.

Debido a que estamos hablando de un relato televisivo, deberemos de conocer cuáles son las tomas y movimientos de cámara más utilizados dentro del anime shoujo. A continuación enumeramos las tomas abiertas, cerradas y los movimientos de cámara para poder identificarlos a nivel general dentro del relato, los capítulos muestra y las situaciones particulares de cada personaje.

Tomas cerradas.-

-close up, abarca de la mitad del cuello hacia arriba de la cabeza, resalta las expresiones dramáticas de los personajes. Se identifica con **CU**.

-big close up, son tomas de detalle sobre una parte del rostro como los ojos, las cejas, boca, entre otros. Su identificación es **BCU**.

-extreme close up, es el aumento de una parte del cuerpo mediante la utilización del zoom o del macrozoom. **ECU**.

-medium close up, abarca del área de los hombros hasta la cabeza. **MCU**.

Tomas abiertas.-

-medium shot, toma desde la cintura hasta la cabeza, se utiliza para personajes en movimiento **MS**. También se le conoce como **plano americano**.

-medium full shot, abarca desde arriba de la rodilla hasta la cabeza **MFS**. También se conoce como **plano italiano**.

-three quarter shot, abarca por debajo de la rodilla hasta la cabeza, permite una mejor perspectiva de actos realizados en conjunto, por ejemplo bailes **TQS**.

-full shot, toma completa de la figura humana, de los pies a la cabeza, también se le conoce como **plano medio** y resalta las características del vestuario, de una actividad o la presencia de un sujeto **FS**.

-long shot, toma abierta o plano general que nos muestra al personaje y el ambiente que lo rodea, nos remite a un contexto **LS**.

-
- two shot, comprende a dos personas en cualquier tipo de abertura: cerrada completa o abierta.
 - three shot, muestra a tres personas en cualquier tipo de abertura.
 - group shot, encuadre a cuatro o más sujetos, con cualquier tipo de abertura.
 - very long shot, plano general o panorámica a todo el ambiente, por lo que el o los sujetos suelen aparecer como insignificantes. Destaca el paisaje.
 - tight shot, muestra una de las articulaciones del cuerpo humano, acompañada de un objeto.
 - full shot o acercamiento a..., toma de cualquier objeto, no es humano y ocupa toda la pantalla.
 - zoom in, cierre de la toma, es el acercamiento hacia un objetivo pero sin mover la cámara y resalta los detalles.
 - zoom back, abertura de la toma, retorno del objetivo a su lugar, poco a poco se aleja del objetivo. Se pierden los detalles, pero se gana en perspectiva.

Movimientos de cámara.-

- paneo, es el movimiento de la cámara sobre su propio eje. Puede ser hacia la derecha y se la conoce como pan right, o hacia la izquierda pan left.
- dolly, movimiento de la cámara que nos permite percibir el o los movimientos de un actor, si se acerca al objetivo se le conoce como dolly in, si se aleja es dolly back y si se mueve en círculo o da una vuelta completa es un dolly circular.
- tilt, movimiento de la cámara sobre su propio eje, resalta la característica del personaje, su personaje, su vestuario o un objetivo en particular. Si se mueve de abajo hacia arriba es tilt up, si es de arriba hacia abajo es tilt down.
- travel, desplazamiento de la cámara que nos permite seguir al personaje en forma perpendicular, si es hacia la derecha es travel right y si es hacia la izquierda es travel left.
- cámara subjetiva, la cámara realiza la función de los ojos del individuo, como si los movimientos que realiza la cámara los realizara la cabeza de un sujeto.

Ángulos de toma.-

- frente, representa una perspectiva real, todo sobre un mismo eje.
- picada, descendente o de águila, minimiza los detalles. El sujeto se localiza debajo de la cámara, resalta aspectos de magnificencia o de dominio de la situación.
- contrapicada, ascendente o de gusano, acentúa el tamaño de los objetos o personas. El sujeto está por encima de la cámara. Establece una situación de timidez, de insignificancia ante un sujeto u objeto en una determinada situación.

En el caso de las fichas de identificación, utilizamos las categorías de: nombre del personaje en japonés, su significado y la castellanización o adaptación de éste al español, cuáles son sus datos generales de identificación, cómo es que se

transforma, cuál es el uniforme de su identidad secreta, el nombre de sus ataques y sus armas de batalla.

Además complementamos esto con otra ficha de rasgos psicológicos de cada uno de los personajes principales de cada serie, en dicha ficha se abordaron los siguientes puntos o niveles:

Características biográficas.- conformada por datos como nombre, edad, sexo, tipo de sangre⁶ y estado civil/situación amorosa actual.

Personalidad.- entendida ésta como "la suma total de las formas en que el individuo reacciona ante otros e interactúa con ellos" (Robbins, 1991:54), es la forma en que el individuo se relaciona con su medio ambiente, es decir cómo se adapta. Este punto está conformado por:

-herencia: aquellos factores determinados desde el momento de la concepción, se refiere a la estructura biológica, fisiológica y psíquica de los individuos, determinadas por los padres. Dichos factores pueden ser modificados por el sujeto mismo.

-ambiente: aquellos factores que ejercen presión sobre la formación de la personalidad, como las normas, actitudes y valores que marcan pautas de conducta, destacando en primer lugar la cultura en la que se desenvuelven los sujetos. Aquí también juega un papel importante la capacidad de adaptación ante las exigencias y requerimiento del ambiente.

-situación: aquellas circunstancias o momentos clave que hacen que un individuo cambie aspectos de su personalidad.

Rasgos de la personalidad: son la identificación y clasificación de las características permanentes que describen el comportamiento de un individuo, cuando las características aparecen con mucha frecuencia reciben el nombre de rasgos. Para nuestra investigación, utilizamos dieciséis rasgos fuente o primarios de la personalidad⁷ los cuales son:

Reservado - Extrovertido	R - E
Menos inteligente - Más inteligente	mI - Mi
Afectado por sentimientos - Emocionalmente estable	AS - EE

⁶ En la cultura por japonesa, el tipo de sangre es casi fundamental para poder establecer una relación, se considera que es base de la personalidad.. Podría considerarse similar a la práctica de los horóscopos.

⁷ Revisar ibídem, pp. 56s.

Sumiso - Dominante	S - D
Serio - Despreocupado	Se - De
Oportunista - Escrupuloso	O - E
Tímido - Arriesgado	T - A
Obstinado - Sensible	O - S
Confiado - Suspicao	C - S
Práctico - Imaginativo	P - I
Franco - Astuto	F - A
Seguro de sí mismo - Aprensivo	Ssm - A
Conservador - Experimentador	C - E
Dependiente del grupo - Autosuficiente	Dg - A
Incontrolado - Controlado	I - C
Relajado - Tenso	R - T

Estos rasgos pueden agruparse y formar tipos de personalidad, destacando la tesis de los cuatro tipos:

	Gran ansiedad	Poca ansiedad
Extrovertido	Tenso, excitable, inestable, afable, sociable y dependiente	Sereno, seguro de sí mismo, confiado, adaptable, afable, sociable y dependiente
Introvertido	Tenso, excitable, inestable, frío y tímido	Sereno, seguro de sí mismo, confiado, adaptable, tranquilo, frío y tímido

Atributos de la personalidad: pueden ayudar a predecir el comportamiento del sujeto dentro de los grupos, estos atributos se componen por:

locus de control: trata de cómo percibe el individuo el control de su vida. Si cree que controla su destino, recibe el nombre de interno, y si piensa que su vida está regida por fuerzas externas se llama externo.

Autoritarismo: designa la suposición de que deben existir diferencias de estatus y poder entre los miembros de un grupo. Algunos individuos muestran rigidez intelectual, juzga a los demás, busca complacer a los de arriba, explota a los subordinados, es desconfiado y resistente al cambio. Cuando se trata de trabajos muy estructurados y el éxito requiere de reglas y normas, el sujeto autoritario obtiene excelentes resultados.

Maquiavelismo: consiste en la manera de conquistar y manipular el poder. Los individuos de este tipo suelen tener un alto grado de pragmatismo, mantienen la distancia emocional y están convencidos de que el fin justifica los medios "si da resultado úsalo", además de que manipulan más, ganan más y son difíciles de persuadir; logran convencer más a las personas que cuentan con un grado menor de maquiavelismo. Prosperan cuando actúan de forma directa, cuentan con la improvisación y mantienen la cabeza fría en situaciones con un alto carácter emocional, por lo cual en ocasiones resultan individuos altamente predecibles.

Aceptación de riesgos: es la propensión de los sujetos hacia el aceptar o no el correr un riesgo o peligro y la toma de decisiones en situaciones de crisis.

Personalidad y desempeño: se basa en la teoría propuesta por John Holland, quien menciona que a cada tipo de personalidad le corresponde un trabajo satisfactorio o congruente. Para nuestro trabajo, solamente retomaremos los tipos de personalidad y no consideraremos las ocupaciones.

realista.- muestra una conducta agresiva y realiza actividades físicas que requieren destreza, fuerza y coordinación.

intelectual.- presenta actividades que requieren de la reflexión, organización y comprensión, más que sentimientos o emociones.

social.- desarrolla actividades más bien interpersonales, que intelectuales o físicas.

convencional.- hace actividades regidas por normas y sublimación de las necesidades personales.

emprendedor.- realiza actividades verbales que influyen en los demás, con la finalidad de conseguir poder y estatus.

artístico.- se manifiesta mediante la autoexpresión, la creación artística o las actividades emocionales.

Percepción: es el proceso en virtud del cual las personas organizan e interpretan sus impresiones sensoriales, a fin de dar significado a su ambiente. Esta percepción puede ser influida por los siguientes factores:

actitudes.- se da en función de los gustos del personaje

necesidades/motivos.- se da a partir de los estímulos que reciben o tienen las personas.

intereses.- estos son creados en función de la atención y de las necesidades del sujeto mismo.

experiencia anterior.- aquellas situaciones o experiencias conocidas ya por el sujeto. Aquí el sujeto relaciona los hechos ya pasados con posibles situaciones actuales.

expectativas.- entra en función los deseos del perceptor, esto es, vemos lo que queremos o esperamos ver.

Valores: son elementos de juicio que reflejan las ideas de un sujeto sobre lo que es bueno, malo o deseable. Cuentan con atributos de contenido e intensidad, siendo los primeros la importancia y los segundos su grado de importancia. Los valores ponen los cimientos de la comprensión de las actitudes y la motivación, además de que influyen en las actitudes y el comportamiento de los individuos. Para Allport los valores se dividen en seis tipos:

teóricos. Se da mayor importancia al descubrimiento de la verdad mediante un enfoque crítico y racional.

económicos. Ponen de relieve lo útil y práctico.

estéticos. se atribuye el máximo valor a la forma y la armonía.

sociales. conceden el máximo valor al amor entre las personas.

políticos. Ponen de relieve la adquisición del poder e influencia.

religiosos. Se ocupan de la unidad de la experiencia y el conocimiento del cosmos como un todo.

A partir de estos valores, se deriva una jerarquía de niveles que describen los valores personales y los estilos de vida. Siendo siete los niveles a utilizar:

Nivel 1.- Reactivo. estas personas no tienen conciencia de sí mismos ni de otros como seres humanos y reaccionan ante las necesidades fisiológicas básicas.

Nivel 2. Tribalístico. estos individuos se caracterizan por una gran dependencia, reciben un fuerte influjo de la tradición y el poder por las figuras de autoridad.

Nivel 3. Egocentrismo. creen en el individualismo extremo, son personas agresivas y egoístas, les preocupa principalmente el poder.

Nivel 4. Conformismo. Estas personas tienen poca tolerancia ante la ambigüedad, les es difícil aceptar a aquellos cuyos valores difieren de los suyos y desean que otros acepten sus valores.

Nivel 5. Manipulativo. Los individuos se caracterizan por su esfuerzo en alcanzar las metas manipulando a las personas y las cosas, son materialistas y buscan un estatus superior y el reconocimiento de los demás.

Nivel 6. Sociocéntrico. Estas personas consideran más importante la aceptación y las buenas relaciones con la gente que progresa en la vida, sienten repulsión ante el materialismo, la manipulación y la conformidad.

Nivel 7. Existencial. Muestran una gran tolerancia ante la ambigüedad y ante aquellos que tienen valores distintos a los suyos, atacan los sistemas inflexibles, las políticas restrictivas, los símbolos del estatus y el empleo arbitrario de la autoridad.

Todo esto para tener ubicado e identificar de forma rápida y fácil a los personajes, y así poder realizar una comparación entre éstos. Además de que estas fichas contribuyeron para la realización de los análisis propuestos por Thompson, el formal y el de interpretación.

Como mencionamos, también realizamos un análisis de las canciones de entrada de cada serie, para ello nos basamos en el modelo para el análisis de canciones de Charles Laló, con el que ubicaremos la función que cumple la canción, ya sea de diversión, catártica, técnica, idealización o de refuerzo o duplicación. Estas consisten en:

Diversión, se utiliza en las fiestas y sirve de distracción o para momentos de esparcimiento en alguna reunión; como las baladas o el rock.

Catártica, mediante la música los individuos pueden desahogar una serie de impulsos, los cuales no externarían en otra parte, como las baladas o el rock progresivo.

Técnica, invita a los escuchas a establecer una relación de fraternidad con los demás, ya sea para ejercer acciones en pro de la patria o de sus congéneres con la sociedad, exaltan los valores de ayuda mutua, como los cánticos que utilizaba Hitler para obtener adeptos, o el himno nacional de alguna nación.

Idealización, enaltece una serie de valores y sentimientos, a los cuales se les cuelga una serie de cualidades no ciertas de carácter absoluto tales como el amor, la amistad y la fraternidad.

Refuerzo, sitúan relaciones sentimentales concretas en su justa dimensión u otro tipo de relaciones con características semejantes, no idealiza los valores.

Después de esto, realizaremos un análisis de la canción a nivel referencial donde manejamos los siguientes puntos (Juarez, 1995):

- título de la canción.
- compositor.
- intérprete.
- género.
- letra de la canción.
- situación.
- actores.
- acciones, dadas por los verbos de acción presentados en la canción.
- fines, qué buscan los actores con sus acciones.
- epílogo, es la resolución del conflicto. Acción final del (os) actore (es).

Al tener los datos de la canción, pudimos establecer si ésta tenía o no alguna relación con lo manejado dentro de la serie (datos), además de redondear más la información necesaria para el análisis denotativo y connotativo del relato shoujo.

Después de llenar los instrumentos, procedimos a realizar un análisis comparativo entre los datos obtenidos de las series de Sailor Moon y Las Guerreras Mágicas, con el fin de establecer las constantes y las variables del relato en su versión de anime shoujo y finalmente, con los resultados generales obtenidos, pudimos realizar la tercera parte de la propuesta de John Thompson, la interpretación de lo ya dado, es decir, reinterpretaremos lo ya interpretado, pero sin caer en una hermenéutica profunda, ya que ello nos llevaría a tener que realizar un análisis transcultural entre la cultura japonesa y la mexicana, con sus repercusiones, lo cual no era el fin de esta investigación.

En el caso de la técnica, utilizamos cuadros para el vaciado de datos, y fichas de identificación, todo esto lo comparamos y después realizamos una interpretación, la cual estuvo condicionada por la estructura del relato encontrada y las constantes y variables dentro de los protagonistas, antagonistas y las relaciones entre ellos.

Para la presentación de los datos, utilizamos la representación tabular, la cual nos permitió conocer el título o la categoría de lo investigado, la columna matriz que nos permite ubicar a los sujetos de análisis, el cuerpo que son los datos obtenidos, además de poder hacer anotaciones al calce para explicaciones o aclaraciones sobre el tema. Dichos puntos cuentan con especificaciones que son:

Título. - debe responder sintéticamente a las siguientes preguntas: ¿qué, dónde, cómo, cuándo?; debe expresar de qué se trata, cómo se compone, dónde sucedió y cuándo se ha clasificado. El título debe ser claro y conciso, pero no debe confundir al lector por su extensión.

Columna matriz. - se sitúa a la izquierda del cuadro y abarca en esta investigación los nombres de los personajes de análisis, los cuáles estarán designados por su importancia y grupo al que pertenezcan.

Encabezamiento de las columnas. - comprende los títulos de cada columna de datos, es decir, lo que se pretende conocer de los personajes. En caso de que algún título sea común para algunas columnas, ocupará una posición escalonada de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Las letras de los encabezados debe ser de distinto tamaño en relación con su importancia.

Cuerpo. - es la parte del cuadro en la que se colocan los datos en líneas y columnas.

También puede llevar notas de introducción, las cuales se colocan debajo del título y con letras más pequeñas, su objetivo es aclarar el contenido del cuadro a nivel general, mientras que las notas al pie aclaran los datos ya presentados en el cuadro, esto se coloca en la parte inferior del cuadro.

TÍTULO

XXXXXXXXXX

Notas introductorias

.....
columna matriz

AAAAAAAA	BBB	CCC	DDD	FFFF	GGG	HHH	IIIIII	JJJJJ
aaaaaaaaaaa	bbbb	c	dd	f	-	hhh	--	''''
a' á á	'b'	c	d	ffff	g	h	iiii	X
Aa Aa As	-	-	dd	ff	-	-	ii	jjjjjjj

C U E R P O

notas al calce

Finalmente, en el caso de los personajes en particular, utilizamos una variante del fichero de personas, el cual nos permitió tener los datos de las personas, en este caso personajes. Aquí tenemos el nombre del personajes, su identidad secreta, los

poderes y las armas que utilizan, además de datos estadísticos como edad y sexo, entre otros⁸.

En el caso de la canción, utilizamos una macroficha en la que como mencionamos anteriormente, se tocaron los tópicos de género, autor, letra, actores, situaciones, acciones y fines.

Al final, se compararon los datos obtenidos, por lo cual, los cuadros nos fueron útiles tanto a nivel particular, es decir, cada serie, como en el plano general, para obtener las constantes y variables del relato shoujo.

A continuación, anexamos los instrumentos utilizados dentro de la investigación.

Siendo estos por orden de presentación:

- 1.-Cuadro de vaciado de datos desde una perspectiva ecológico-comunicativa de A. Moles.
- 2.-Cuadro para el vaciado de datos del análisis del relato de Prieto Castillo (1).
- ~~3.-Cuadro para el vaciado de datos del análisis del relato de Prieto Castillo (2).~~
- 4.-Cuadro para vaciado de datos del análisis narrativo de Prieto Castillo.
- 5.-Cuadro para el vaciado de datos a nivel denotativo y connotativo de los personajes.
- 6.-Cuadro para el vaciado de datos del análisis de estructuras básicas de Prieto Castillo.
- 7.-Cuadro para el vaciado de datos con base en el lenguaje televisivo: tomas, movimientos, ángulos, palabras, frases y diálogos clave.
- 8.-Ficha de identificación de los personajes.
- 9.-Ficha para el vaciado de rasgos psicológicos del personaje.
- 10.-Ficha para el vaciado de datos a nivel referencial de las canciones.

⁸ Revisar ANDER-EGG, Ezequiel; Introducción a las técnicas de investigación social, pp. 74.

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES

Nombre real:

ILUSTRACIÓN

Significado en japonés:

En México se llama:

Edad:

Signo:

Sexo:

Fecha de nacimiento

Tipo de sangre:

Transformación:

Uniforme.

ILUSTRACIÓN

Nombre de su ataque:

Armas de batalla y/o talismanes:

Nombre de batalla.

Nombre real:

ILUSTRACIÓN

Significado en japonés:

En México se llama:

Edad:

Signo:

Sexo:

Fecha de nacimiento:

Tipo de sangre:

Transformación:

Uniforme.

ILUSTRACIÓN

Nombre de su ataque:

Armas de batalla y/o talismanes:

Nombre de batalla:

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre:

Edad:

Sexo:

Tipo de sangre:

Estado civil:

Herencia:

Ambientes:

Situación:

Rasgos:

R - E	Se - De	C - S	C - E
MI - MI	O - E	P - I	Dg - A
AS - EE	T - A	F - A	I - C
S - D	O - S	Ssm - A	R - T

Gran ansiedad	Poca ansiedad
Extrovertido	
Introvertido	

Locus de control: EXTERNO ___ INTERNO ___

Autoritarismo ___ Maquiavelismo ___ Aceptación de riesgos ___

Realista ___ Intelectual ___ Social ___ Convencional ___
 Emprendedor ___ Artístico ___

Actitudes:

Necesidades/Motivos:

Intereses personales.

Experiencia anterior:

Expectativas:

VALORES.- Técnicos___ Económicos___ Estéticos___
Sociales___ Políticos___ Religiosos___

NIVELES.- Reactivo___ Tribalístico___ Egocentrismo___
Conformismo___ Manipulativo___ Sociocéntrico___ Existencial___

HABILIDADES.-

INTELECTUALES: Aptitud numérica___ Comprensión verbal___
Velocidad perceptual___ Razonamiento inductivo___

FÍSICAS: Fuerza dinámica___ Fuerza del tronco___ Fuerza de
extremidades___ Flexibilidad de extremidades___ Flexibilidad dinámica___
Coordinación___ Equilibrio___ Vigor___

NECESIDADES

Fisiológicas___ Seguridad___ Amor___ Estima___
Autorrealización___ Logros___ Poder___ Afiliación___

FICHA PARA EL VACIADO DE DATOS A NIVEL REFERENCIAL DE
LAS CANCIONES

Función de la canción:

Título de la canción:

Compositor:

Intérprete:

Género:

Letra de la canción:

Situación presentada:

Actores:

Acciones:

Fines:

Epílogo:

SAILOR MOON

CUADRO DE VACIADO DE DATOS DESDE UNA PERSPECTIVA ECOLÓGICO-COMUNICATIVA

Personaje	Personaje Mítico	Valoración Ética	Antecedente Superior Humano	Valoración Filosófica	Móvil De acción	Simil Humano	Antecedente Correlato Principal Humano	Antecedente Occidental humano	Valoración Humana/ animal	Antecedente Superior animal	Entorno físico	Valoración Human/ animal/ existencia	Acción Human o animal	Instrumento	Valoración humana	Antecedente Mítico
Serena	Sailor Moon	Justicia, amor, caridad, bondad	Conejo, Luna, Selene, Diana / Artemis	Justicia, igualdad, libertad, fidelidad, confianza	Remir a las Sailor Scouts, encontrar a la princesa de la luna, -Crystal de Plata, Darien, Tuvedo Mask y la Tierra	Princesa diosa	Sailor V Gigi Caballeros Del Zodíaco	Julieta Rapanzoli	Pereza Gula Envidia Remordimientos temor	Conejo	Luna, Tokio, Tierra	Amor, Justicia, paz	Disfraz	Tiara, cetro, Cristal de Plata	Paz, tranquilidad	Luna nueva, olimpo
Darien	Tuxedo Mask	Justicia, amor, verdad	Tierra, Hena	Justicia, verdad, libertad, fidelidad, confianza	Recuperar memoria amada Tener el Cristal de Plata	Lupin	Kaito Ace Caballeros Del Zodíaco	El Zorro Batman Fantasmas Romeo	Egolamo, Remordimiento	Mapache	Tierra, Tokio, Luna	Amor, verdad	Disfraz	Bastón, rosas rojas	Paz, tranquilidad	Francis (s. XVI) Tierra Luna
Amy	Sailor Mercury	Justicia, inteligencia, sabiduría	Mercurio, Mensajero de los dioses Hércules	Justicia, verdad, inteligencia, prudencia, sabiduría	Sailor Scouts, princesa, Cristal, Vida normal Ser Dra. La Tierra	Mosqueteros Mujeres Amazonas	Caballeros del Zodíaco	Mosqueteros Capitán Niemo	Soberbia	Búho	Mercurio, Tokio, Tierra, Luna	Justicia, verdad, paz	Disfraz	Pluma, visor, computadora, agua	Paz, tranquilidad	Grecia Olimpo Luna
Rei	Sailor Mars	Justicia, belleza, respeto	Marte, dios de la guerra Hércules	Templanza, confianza	Sailor scouts, princesa, Cristal, tierra, vida normal	Mosqueteros, sacerdotisa, Amazonas, vigi-nes vestales	Caballeros del zodiaco	Mosqueteros	Soberbia, invidia, envidia	Cuervos	Marte, Tokio, Tierra, Luna	Justicia, fortaleza, paz	Disfraz	Pluma, oración /mantras fuego	Paz, tranquilidad	Grecia Olimpo Luna
Lita	Sailor Jupiter	Justicia, costumbres, amabilidad	Jupiter, rey de los dioses, Hércules	Fortaleza, humildad, relatividad	Sailor scouts, princesa, Cristal, tierra, sempai, amor	Mosqueteros, Amazonas	Caballeros del Zodíaco	Mosqueteros	Envidia, pereza	Tortuga, oso, abeja	Jupiter, Tokio, tierra, Luna	Justicia, amor, paz	Disfraz	Pluma, rayo, trueno	Paz, tranquilidad	Grecia Olimpo Luna
Mina	Sailor Venus	Justicia, belleza, amor, justicia,	Venus, diosa de la belleza y del amor	Libertad, bondad, amor	Sailor scouts, princesa, cristal, Tierra, Buns	Mosqueteros, Amazonas	Caballeros del Zodíaco Sailor V	Mosqueteros	Egolismo, envidia	Pavorral	Venus, Tokio, tierra, Luna	Justicia, amor, paz	Disfraz	Pluma, rayo crecimiento	Paz, tranquilidad	Grecia Olimpo Luna

Luna	responsable Diligencia, fidelidad	Dama	Diligencia, ciencia	Sailor scout, princesa, Crystal, Tierra	Consejero	Pepe Chilo, Klein, de Candy, Gigi	Mosquite- ros	Soberbia, remordi- mientos	Gato	Tierra, Luna, Tokio	Verdad, justicia	Lunar en forma de luna -frente-	Magia	Puz	Luna
Reina Beryl	Envidia, maldad	Hades, Hiena, Nosferatu	Poder, egotismo	Cristal de Plata, resucitar el mal (Metallic)	Malo de Robin Hood	Caballos del Zodiaco- Hices Drecula	Richalieu	Maldad, ira	Escorpión, murciéla- go	Polo Norte, Luna, tierra, Tokio	Poder politico		Energia de los huma- nos y del mal	Poder	Luna

Podemos ver que a concepción de los personajes tiene sus raíces en la mitología grecorromana. Además de que los valores son recurrentes, ya sea en un mismo nivel para todos los personajes, o se redundan las características de un actor.

CUADRO PARA EL VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS DEL RELATO DE PRIETO CASTILLO (I)

Personajes	Ambientes	Orden del saber	Orden del poder	Orden del sentir	Orden de la madurez	Móvil hedónico Manifesto latente	Móvil pragmático Manifesto latente	Móvil ético Manifesto latente
Serena	Tokio, Tierra, Polo Norte, Luna, escuela, casa de Serena, videojuegos, Templo Hikawa	Estudio (+), amistad, sobre la vida, sus recuerdos (memoria)	Cristal de Plata, poderes mágicos, su tular, su pluma de transformación y su otro lunar	DESCONOCIDO	Decidida, responsable, valerosa	El amar a Darien	Recuperar el amor de Darien, salvar a la Tierra y ser una novia	Amistad, solidaridad
Darien	Videojuegos, su departamento, Tokio, Tierra, Luna, Polo Norte	Sobre sí mismo	Cristales escoria, bastón y rosas rojas	Peligro de Serena / Sailor Moon	Más amoroso	Estar junto a su amada	Recuperar su memoria y tener una vida normal	Saber quién es
Amy	Tokio, Tierra, escuela, casa de Serena, Templo Hikawa, Luna, videojuegos	Amistad, escuela	Visor, pluma de transformación, computadores	Inteligencia y el agua	Egoísta y sociable	Cerebro del grupo	Salvar a la Tierra para poder tener una vida normal y ser una doctora	Debe cuidar a la princesa, solidaridad
Rei	Ibidem	Magia	Amuletos, pluma de transformación	Malos espíritus y el fuego	Tolerante	Decidida, lo es más que Serena	Salvar a la Tierra, ser la encargada del Templo	Ser solidaria, amistosa, proteger a Serena
Lita	Ibidem	Cocinar, luchar	Pluma de transformación, su fuerza	El trueno y el rayo	Sociable	Fuerte, lucha para defender a quienes ama	Salvar a la Tierra, buena ama de casa	Ser solidaria, amistosa y proteger a Serena
Mina	Ibidem	Cantar	Pluma de transformación, cadena de venus	El amor de Venus	Estable	Demuestra su experiencia	Salvar a la Tierra para poder tener una vida normal y ser una cantante famosa	Ser solidaria, amistosa y proteger a Serena
Luna	Ibidem	Historia de los personajes	Computadora	DESCONOCIDO	Confianza	Respetar la misión encargada y trata de cumplir	Encontrar a la princesa y mantener la paz de la Tierra	Cumplir su deber
Reina Beryl	Polo Norte, Luna, Tierra	Pelea en el pasado contra el reino de la Luna. Sobre las relaciones y los sentimientos humanos	Cristal de Plata, bola de cristal y sus cabellos	La energía de los seres humanos	Poderosa y cruel	Darien, el placer del poder	Obtener el Cristal de Plata y el poder para despojar a Metalia	El poder y su servidumbre hacia Metalia

Los móviles se complementan o son redundantes VB coinciden los personajes en el móvil pragmático de salvar a la Tierra, una vida normal y cumplir sus sueños.

CUADRO PARA EL VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS DEL RELATO DE PRIETO CASTILLO (2)

Personaje	Ser	Parecer	Lo que se dice de ellos	Lo que dicen de sí mismos	Lo que hacen	Relación complementaria	Relación antagonica	Bando al cual pertenecen
Serena Sailor Moon	Sensible, despreocupada	Irresponsable, llorona	Llorona, débil, pero puede lograrlo	No lo puede hacer sola	Acaba con el enemigo, apoya a los demás y defiende a sus amigas	Sailor scouts, Luna, Darien / Tuxedo Mask	Reina Beryl, los generales, el Negaverso y Tuxedo Mask	Bien
Darien Tuxedo Mask	Atormentado, sensible	Desconfiado, arrogante	Prejuicioso y enigmático	No sabe quién es	Busca los cristales arcoiris	Serena / Sailor Moon, Rei y sus recuerdos	Sailor Moon, las Scouts, la Reina Beryl, los cuatro generales, el Negaverso y sí mismo	Bien y al mal
Amy Sailor Mercury	Dedicada, estudiosa, solitaria, IQ de 300	Intelectual, arrogante	Es una cerebrita y compañera	Hay que tener dedicación	Analiza la situación	Sailor scouts, Luna y Artemis	Reina Beryl, Tuxedo Mask, los generales, el Negaverso	Bien
Rei Sailor Mars	Vanidosa, autoritaria, decidida	Ególatra, prejuiciosa	Ególatra y fuerte	Ser fuerte	Toma el mando	Sailor scouts, Luna, Artemis y Darien	Ibidem (además de Serena)	Bien
Lita Sailor Jupiter	Sensible, enamoradiza Amable	Antisocial	Peleonera y fuerte	Uno se debe defender solamente	Defiende a sus amigas	Sailos scouts, Luna y Artemis	Ibidem	Bien
Mina Sailor Venus	Vanidosa, soñadora	Vanidosa	Vive en la luna	Busca la felicidad	Da el ejemplo	Sailor scouts, Luna y Artemis	Ibidem	Bien
Luna	Dedicada, sobreprotectora	Encimosa, metiche	Metiche y critica	Es por el bien de...	Cuida de las demás	Sailor scouts y Artemis	Ibidem	Bien
Reina Beryl	Barbana, calculadora, cruel, obediente	Servil, arrogante	Mala	Cumple órdenes	Cuida sus intereses	Metalia y los generales: Jedite, Nefyte, Zoeyre, Malachite	Sailor Scouts, Tuxedo Mask	Mal

La personalidad del actor se ve mediada por lo que los demás piensan de éste, es decir, si el personaje en realidad es sensible, para los demás es débil y llorón, esto puede ser porque al carecer de tal habilidad, los demás llaman defecto a tal virtud.
Las relaciones complementarias y antagonicas respetan el esquema de buenp - malo

CUADRO PARA VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS NARRATIVO DE PRIETO CASTILLO

Personaje	Objeto	Eje del deseo	Eje del querer	Eje del saber	Eje del poder	Apropiación	Atribución	Renuncia	Desposesión
Serena Sailor Moon	Amistad, enamorarse, Tuxedo Mask, encontrar a la princesa, defender la Tierra	Tuxedo Mask, Endimion, Darien y sus amigas	Novia, heroína	Matemáticas e inglés	Princesa de la Luna y el Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz, vida, amor	Vida, amor, amistad, tranquilidad	Amor, vida, sus amigas
Darien Tuxedo Mask	Ser doctor, su memoria, el Cristal de Plata, defender la Tierra	Serenity / Serena	Doctor y su pasado	Su pasado	Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz, vida, amor	Vida	Memoria, amor, vida
Amy Sailor Mercury	Ser doctora, encontrar a la princesa, defender la Tierra y la amistad	Madre y sus amigas	Doctora	Diversión, amor, amistad	Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz, vida, amor	Vida, amistad	Vida y amistad
Rei Sailor Mars	Ser sacerdotisa, encontrar a la princesa, defender la Tierra y la amistad	Amigas y su abuelo	Sacerdotisa y cantante	Humildad	Respeto y el Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz, vida, amor	Amor, vida	Vida, amistad y amor
Lita Sailor Jupiter	Enamorarse, cocinar, encontrar a la princesa, defender la Tierra y la amistad	Amigas	Novia y cocinera	Amor y amistad	Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz, vida, amor	Vida, amistad, serpapá	Vida y amistad
Mina Sailor Venus	Enamorarse, ser cantante, encontrar a la princesa, defender la Tierra y la amistad	Amigas	Novia y cantante	Compañerismo	Fama y el Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz, vida, amor	Vida, fama	Vida y fama
Luna	Encontrar a la princesa de la Luna, el Cristal de Plata y la paz en la Tierra	Sailor Scouts	Encontrar a la princesa de la Luna y el Cristal de Plata	Diversión	Princesa de la Luna y el Cristal de Plata	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Paz	Vida	Vida y a las Sailor scouts
Reina Beryl	El poder del Cristal, despertar a Micalita, conquistar el mundo	Endimion	Tener el control	Amor, amistad, humildad	Cristales arcuñis, Cristal de Plata, el poder	MISMO EJE DEL PODER <<<<<<	Muerte desolación, dolor	Vida normal	Vida, sus sueños

El objeto y los ejes son reiterativos, mientras que el eje del poder y el de apropiación son iguales. Los personajes coinciden en la apropiación, renuncia y desposesión (puede variar por un rasgo)

CUADRO PARA VACIADO DE DATOS A NIVEL DENOTATIVO Y CONNOTATIVO DE LOS PERSONAJES

Personaje	Rasgos físicos	Rasgos psicológicos	Colores representativos	Instrumentos	Frase característica
Serena Sailor Moon	Jovenita de 14 años, de rasgos sajones, estatura baja, tez blanca, delgada, ojos grandes cabello largo y rubio	Sensible, ilorona, hermichuda, amigable, ternerosa, floja, despreocupada, i	Bianco, oro, perla, azul, rosa.	Pluma de transformación, broche mágico, tiara lunar, escro lunar, transmisoros	Soy una sailor scout que lucha por el amor y la justicia. Soy Sailor Moon y te castigaré en el nombre de la Luna. Por el poder del plasma lunar, transformación
Darien Tuxedo Mask	Joven de 17-20 años, alto de tez blanca, rasgos sajones, cabello corto negro, ojos grandes y de color azul, delgado	Serio paciente, tenaz, amigable, algo reservado	Negro, rojo, tonos grises	Rosas, bastón	Ahora Es tu turno Sailor Moon! Cabeza hueca, cabeza de chorfino
Amy Sailor Mercury	Jovenita de 14 años, rasgos sajones, ojos grandes, estatura baja, tez blanca, delgada de cabello corto -41 estilo oriental- de color azul	Inrovertida, estudiosa, con un IQ de 300, sincera amigable, dulce tímida, analítica	Azul cielo, aguamarina, zafiro	Pluma de transformación, transmisoros, agua computadoras, visor	Por el poder de Mercurio Burbujas de mercurio
Rei Sailor Mars	Jovenita de 14 años, alin de tez blanca, rasgos sajones, ojos grandes, cabello negro y largo	De carácter fuerte, responsable, emotiva, centrada, orgullosa	Rojo rubí	Pluma de transformación, transmisoros, fuego y mantras	Por el poder de Marte Fuego de marfe, enciéndete Fuera los malos espíritus
Lita Sailor Jupiter	Jovenita de 14 años, extremadamente alta, de rasgos sajones, ojos grandes, cabello largo algo quebrado- castaño, atlética	Dulce, dedicada, soñadora, compartida, herida de amor, solidaria	Verde zafiro	Pluma de transformación, transmisoros, electricidad, fuerza física	Por el poder de Júpiter Trueno de jupiter enciéndete. Se purosos a mi siempre!
Mina Sailor Venus	Jovenita de 14 años, rasgos sajones, ojos grandes, estatura baja, tez blanca, cabello largo y rubio, delgada	Amigable, lanzada, irreflexiva	Amarillo topacio	Pluma de transformación, transmisoros, rayo de luna creciente, cadena de amor de venus	Por el poder de Venus Cadena de amor de Venus Belleza
Luna	Gata negra con una media luna en la frente, y habla	Desconfiada, paciente, analítica	Negro y violeta	Experiencia, magia, computadores	Serena, transformate Ahora chicas Deben de cumplir su misión
Reina Beryl	Mujer madura, de rasgos filados, orejas puntiagudas, cabellera roja y aspecto vampiresco	Decidida, manipuladora, voluble, irascible	Negro, rojo, azul	Energía de la negatividad	Llegar los objetivos, órdenes, regaños Frases relacionadas con el poder

Todos los personajes cuentan con rasgos anglosajones u occidentales, coinciden en algunos instrumentos, además de que las frases son complementarias, es decir, tienen un fin común: lograr sus metas, ello le da un carácter de equipo a los participantes

Dentro de la serie de Sailor Moon tenemos algunas frases, las cuales son representativas de cada uno de los participantes, pero para el análisis de las estructuras básicas de Prieto Castillo seleccionamos siete que nos remitieran a la trama de la serie.

1. Soy una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia. Soy Sailor Moon y te castigaré en el nombre de la Luna.
2. Además, hay que encontrar a la princesa y luchara contra el enemigo. ¡Entiende que es tu destino!
3. El nombre del enemigo es Negaverso y está buscando la energía de los humanos y el Cristal de Plata.
4. La energía humana me ha despertado por fin de mi largo sueño...Sin embargo, para que yo regrese completamente a la vida es necesario conseguir el Cristal de Plata.
5. Mis recuerdos comienzan a regresar...Yo soy Tuxedo Mask, debo encontrar el Cristal de Plata y proteger a Sailor Moon.
6. Cuando obtengamos los Siete Cristales Arcoiris, el Cristal de Plata estará en nuestras manos.
7. ¿Es verdad que el conejo que vive en la Luna prepara pastel de arroz?

FRASES CARACTERÍSTICAS

¡Soy una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia!

Soy Sailor Moon y te castigaré en el nombre de la Luna

Por el poder del Prisma Lunar, ¡transformación!

Tiara lunar, ¡acción!

Curación lunar, ¡acción!

¡Ahora!, es tu turno Sailor Moon

Cabeza hueca

Cabeza de chorlito

Por el poder de Mercurio, ¡transformación!

Burbujas de Mercurio

Por el poder de Marte, ¡transformación!

Fuego de Marte, ¡enciéndete!

¡Fuera los malos espíritus!

Por el poder de Jupiter (sic), ¡transformación!

Trueno de Jupiter (sic), ¡enciéndete!

Por el poder de Venus, ¡transformación!

Cadena de Amor de Venus

Serena, transfórmate

¡Ahora chicas!

Tú puedes hacerlo Sailor Moon!

Me recuerda a mi senpai

Muy bien chicas, adelante

CUADRO PARA VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS DE ESTRUCTURAS BÁSICAS DE PRIETO CASTILLO

Discurso	Ideas núcleo	Sintagma	Modos de predicción	Grado de Referencialidad	Lo dicho (+) y No dicho (-)	Complementariedad	Oposición	Tipificación	Isotopía
1	Amor, justicia, lucha, Luna	Referencial (indicativo, valorativo y explicativo), apelativo, poético	Cualidad, acción	Alta	(+) presenta (-) origen	Amor y justicia como un ideal	Injusticia, desamor	Heroína, luna	Defensora y heroína.
2	Lucha, búsqueda, destino, princesa	Referencial (i, v e), expresivo	Acción	Baja	(+) ¿qué (-) cómo	Defender al bien	Enemigo de la princesa	Princesa	Deber, heroína
3	Enemigo, energía, Cristal de Plata	Referencial (indicativo, explicativo)	Cualidad	Alta	(+) ¿qué (-) por qué	El mal no puede ganar	Negaverso	Enemigo, hace el mal	Defensora, heroína
4	Energía, despierta a la vida, Cristal de Plata	Referencial (indicativo, explicativo), apelativo	Acción	Alta	(+) ¿explica (-) por qué	Obstáculos para el mal	Buscan el Cristal de Plata (otros)	El malo busca el poder	Mal, competencia
5	Recuerdos, Tuxedo Mask, Cristal de Plata, Sailor Moon	Referencial (indicativo, explicativo), apelativo	Acción	Alta	(+) presenta (-) por qué	Protección del bien	Enemigos de Sailor Moon	Amigo de la heroína, bueno	Ayudante, aliado del bien
6	Cristales arcoiris, Cristal de Plata	Referencial (indicativo, explicativo)	Cualidad,	Alta	(+) ¿explica (-) por qué, dónde buscar	Dedicación y esfuerzo	Buscan los cristales	Cristal de Plata, objeto deseado	Poder
7	Conejo de la luna, pasteles de arroz	Referencial (indicativo), lúdico y apelativo	cualidad	Baja, distorsionante	(+) conejo de la luna (-) por qué, cómo, cuál es e fin	DESCONOCIDO	Come pastiles (creemos que es esto)	Conejo de la luna que gusta de arroz	Recreación

Los discursos manejados dentro de la serie son referenciales en su mayoría, tienen un alto grado de referencialidad, pero no dicen por qué vía realizar las acciones necesarias para la consecución de un fin, su complementariedad y oposición es clásica, respeta los esquemas del bien y del mal

CUADRO PARA EL VACIADO DE DATOS/CON BASE EN EL LENGUAJE TELEVISIVO

Personajes	Tomas generales	Movimientos	Palabras clave	Frases clave	Diálogos clave
Serena	Close up, big close up, medium close up	Dolly, tilt, frente	Amor, justicia, luna	Revisar el cuadro de: Denotativo/Connotativo	Amor, amistad, identidad
Darien	Medium shot, three quarter shot, full shot long shot, tight shot,		Memoria, pasado		Memoria, misión, identidad
Amy	(son para todos los personajes)	(los más frecuentes para todos los personajes)	Estudio, dedicación		Dedicación, estudio, misión
Rei			Fuerza, valor, espíritu		Valor, magia
Lita			Amor, cocina, amistad		Amistad, misión
Mina			Belleza, fama		Belleza, amistad, misión
Luna			Misión, búsqueda, meta		Deber, Sailor Moon
Reina Beryl			Poder, Cristal de plata, acabar con las Sailor Scouts		Poder, venganza

La serie no cuenta con un patrón característico dentro del lenguaje televisivo, pero utiliza la mayoría de las tomas, movimientos y ángulos de toma. Las palabras, frases y diálogos de cada personaje son complementarias para cada uno, los identifica

SAILOR MOON

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **USAGI TSUKINO / Bishoujo Senshi Sailor Moon**

Significado en japonés: Conejo del jardín de la Luna / Hermosa Guerrera Sailor Moon

En México se llama: **Serena Tsukino / Sailor Moon**

Edad: 14 años Signo: Cáncer Sexo: Femenino

Fecha de nacimiento: 30 de junio

Transformación: Por el poder del Prisma Lunar

Uniforme: traje de marinerita, color azul

Nombre de su ataque: Tiara lunar, Curación lunar

Armas de batalla y/o talismanes: Tiara lunar, cetro lunar, broche de transformación, pluma de transformación, transmisores

Nombre de batalla: **Sailor Moon**

Personaje: **Serena**

Personaje mítico: **Sailor Moon**

Valoración ética: justicia, amor, caridad, bondad

Antecedente superior humano: conejo de la Luna, Selene, Diana, Artemisa

Valoración filosófica: justicia, legalidad, libertad, fidelidad, confianza

Móvil de acción: reunir a las sailor scouts, la princesa de la Luna, Cristal de Plata, Darien / Tuxedo Mask, Tierra

Simil humano: princesa o diosa

Antecedente correlato principal humano: Sailor V, Gigi, Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: Julieta, Rapunzel

Valoración humano/animal: pereza, gula, envidia, remordimientos, temor

Antecedente superior animal: conejo

Entorno físico: Luna, Tokio, Tierra

Valoración humano/existencial: amor, justicia, paz

Acción humano animal: disfraz

Instrumentos: tiara, cetro lunar, Cristal de Plata, pluma de transformación, broche mágico

Valoración humana: paz, tranquilidad

Antecedente mítico: Luna, Olimpo

Orden del saber: estudio, amistad, vida, memoria

Orden del poder: Cristal de Plata, poder, tiara, pluma, broche

Orden del sentir: ¿??

Orden de la madurez decidida, responsable, valerosa:

Móvil hedónico (M) (L): amar a Darien

Móvil pragmático (M) (L): recuperar el amor de Darien, salvar a la Tierra, ser una novia

Móvil ético (M) (L): amistad, solidaria

Ser: sensible, despreocupada

Parecer: irresponsable, llorona

Lo que se dice de ellos: llorona, débil, puede lograrlo

Lo que dicen de sí mismos: no lo puede hacer sola

Lo que hacen: finalizan con el enemigo, apoya a los demás, defiende a sus amigas

Relación complementaria: Sailor Scouts, Darien / Tuxedo Mask, Luna

Relación antagónica: Reina Beryl, 4 generales, Negaverso, Tuxedo Mask

Bando al que pertenecen: Bueno

Relación neutral: amigos, escuela, padres

Objeto: amistad, enamorarse, Tuxedo Mask, encontrar a la princesa, defender a la Tierra

Eje del deseo: Tuxedo Mask, Darien, Endimion, amigas

Eje del querer: novia, heroína

Eje del saber: matemáticas, inglés, vida pasada

Eje del poder: princesa de la Luna, Cristal de Plata

Apropiación: princesa de la Luna, Cristal de Plata

Atribución: paz, vida, amor

Renuncia: vida, amor, amistad, tranquilidad

Desposesión: amor, vida, amigas

Rasgos físicos: rasgos sajones, ojos grandes de color azul, 14 años, estatura baja, delgada, cabello largo rubio recogido en dos coletas, un creciente lunar en la frente cuando se transforma, uniforme de marinerita

Rasgos psicológicos: sensible, llorona, berrinchuda, amigable, temerosa, floja, despreocupada, envidiosa

Colores representativos: blanco, oro, perla, azul, rosa, amarillo

Instrumentos: pluma y broche de transformación, tiara lunar, cetro lunar, transmisores

Frase característica: presentación y transformación
 Ambientes: Tokio, escuela, casa, templo Hikawa
 Situaciones: toma de decisiones, responsabilidad, lucha, conflicto

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Serena /Sailor Moon

Edad: 14 años

Sexo: Femenino

Tipo de sangre: O

Estado civil: soltera, estudiante de secundaria

Herencia: princesa del milenio de plata, guerrero luna, sensible, despreocupada

Ambientes: milenio de Plata (princesa), Tokio (Serena /Sailor Moon), Guerrera de la Luna (Tierra), combates

Situación: muerte de Darien/Endimion, amigas, presencia del enemigo, destrucción

Rasgos:

R - E	Se - D	X - S	X - E
D - MI	X - E	P - X	D - A
A - EE	T - X	Y - A	X - C
S - D	O - X	Ssm - X	R - T

Locus de control: EXTERNO 2 INTERNO 1

Gran ansiedad Poca ansiedad

Autoritarismo 3 Maquiavelismo 1 Aceptación de riesgos 2

Extrovertido	
X	
Introvertido	

Realista Intelectual Social 2 Convencional 1
 Emprendedor Artístico 3

Actitudes: comer, dormir, jugar, amar

Necesidades / Motivos: amor, salvar a la Tierra, conservar la amistad, descansar, comer golosinas

Intereses personales: amor de Darien / Tuxedo Mask, ser una esposa

Experiencia anterior: amor (princesa Serenity-principe Endimion), pérdida del amor, muerte, dolor

Expectativas: todo está bien, salvada por Tuxedo Mask, ayuda de sus amigas, casarse con Darien

VALORES: Teóricos Económicos 3 Estéticos 2 Sociales 1 Políticos
 Religiosos

NIVELES: Reactivo 6 Tribalístico 1 Egocentrismo Conformismo 3
 Manipulativo 5 Sociocéntrico 4 Existencial 2

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica Comprensión verbal 1
 Velocidad perceptual Razonamiento inductivo

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica Fuerza del tronco Fuerza estática
 Fuerza explosiva 4 Flexibilidad de extensión Flexibilidad dinámica
 Coordinación 3 Equilibrio 2 Vigor 1

NECESIDADES: Fisiológicas 5 Seguridad 4 Amor 1 Estima 3
 Autorrealización 6 Logros 7 Poder Afiliación 2

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **MAMORU CHIBA / TUXEDO KAMEN**

Significado en japonés: Talismán que protege la Tierra

En México se llama: **Darien Chiba / Tuxedo Mask**

Edad: 18-20 años Signo: Leo Sexo: Masculino

Fecha de nacimiento: 7 de agosto

Transformación: desconocida

Uniforme: esmoquin negro, capa, chistera (sombrero de copa), bastón y antifaz

Nombre de su ataque: ¿???

Armas de batalla y/o talismanes: bastón y rosas rojas

Nombre de batalla: **Tuxedo Mask**

Personaje: **Darien**

Personaje mítico: **Tuxedo Mask**

Valoración ética: justicia, amor, verdad

Antecedente superior humano: Tierra, Hera

Valoración filosófica: justicia, verdad, libertad, fidelidad, confianza

Móvil de acción: recuperar la memoria, amor, Cristal de Plata

Simil humano: Lupin

Antecedente correlato principal humano: Kaito Ace, Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: El Zorro, Batman, Fantomas, Romeo

Valoración humano/animal: egoísmo, remordimientos

Antecedente superior animal: mapache

Entorno físico: Tierra, Tokio, Luna

Valoración humano/existencial: amar, la verdad

Acción humano animal: disfraz

Instrumentos: bastón, rosas

Valoración humana: tranquilidad, paz

Antecedente mítico: Francia del siglo XVI, Tierra, Luna

Orden del saber: sobre sí mismo

Orden del poder: cristales arcoiris, bastón, rosas

Orden del sentir: peligro de Serena / Sailor Moon

Orden de la madurez: amoroso

Móvil hedónico (M) (L): estar junto a su amada

Móvil pragmático (M) (L): recuperar la memoria y una vida normal

Móvil ético (M) (L): saber quién es

Ser: atormentado, sensible

Parecer: desconfiado, arrogante

Lo que se dice de ellos: presuncioso, enigmático

Lo que dicen de sí mismos: no sabe quién es

Lo que hacen: busca los cristales arcoiris y el Cristal de Plata

Relación complementaria: Serena y Rei

Relación antagonica: Sailor Scouts, Sailor Moon, Reina Beryl, los 4 generales, Negaverso

Bando al que pertenecen: bien / Mal

Relación neutral: Andrew

Objeto: ser doctor, su memoria, Cristal de Plata, defender a la Tierra

Eje del deseo: Serena, Serenity

Eje del querer: ser doctor, saber su pasado

Eje del saber: pasado

Eje del poder: Cristal de Plata

Apropiación: Cristal de Plata

Atribución: paz, vida, amor

Renuncia: vida

Desposesión: memoria, amor, vida

Rasgos físicos: rasgos occidentales, joven de 18-20 años, alto, tez blanca, cabello corto negro, delgado, ojos grandes de color azul

Rasgos psicológicos: serio, paciente, tenaz, amigable, un poco reservado, estudioso

Colores representativos: negro, rojo, tonos grises

Instrumentos: bastón y rosas rojas

Frase característica: ahora. Es tu turno Sailor Moon. Cabeza hueca, de chorlito

Ambientes: Tokio, Tierra

Situaciones: de auxilio, conflicto interno, rivalidad, duda y desconfianza

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Darien / Tuxedo Mask

Edad: 18-20 años

Sexo: masculino

Tipo de sangre: A

Estado civil: soltero, estudiante

Herencia: príncipe Endimion (Tierra), pérdida de la memoria, huérfano

Ambientes: Tierra, Luna (Milenio de Plata), príncipe, Tokio; Darien-Tuxedo Mask, guerra, combates

Situación: asesinato, guerra, destrucción, muerte de Sailor Moon, lloriqueos de Serena, accidente y muerte de sus padres, presencia del enemigo

Rasgos:

X -E	Sa -De	C- S	S -E
MI- M	O- X	X -I	Dg- X
S - EE	T- X	X -A	I- X
S- X	O- S	S yn-A	X -I

Locus de control: EXTERNO 2 INTERNO 1

Autoritarismo 3 Maquiavelismo 2

Gran ansiedad Poca ansiedad
Aceptación de riesgos 1

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista 5 Intelectual 1 Social 3 Convencional 4
Emprendedor 2 Artístico

Actitudes: leer, amar, estudiar

Necesidades / Motivos: recuperar su memoria, amor, salvar a Serena, Cristal de Plata

Intereses personales: memoria, ser doctor. El amor de Serena

Experiencia anterior: amor (princesa Serenity-príncipe Endimion), muerte de sus seres queridos, soledad

Expectativas: soledad, recuperar la memoria, conocer su identidad, raíces; conocer el amor, salvar a Sailor Moon, establecer vínculos amorosos

VALORES: Teóricos 3 Económicos 4 Estéticos 2 Sociales 1 Políticos
Religiosos

NIVELES: Reactivo Tribalístico Egocentrismo Conformismo
Manipulativo 3 Sociocéntrico 2 Existencial 1

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica 4 Comprensión verbal 1
Velocidad perceptual 3 Razonamiento inductivo 2

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica 7 Fuerza del tronco 8 Fuerza estática 1
Fuerza explosiva Flexibilidad de extensión 6 Flexibilidad dinámica 2
Coordinación 4 Equilibrio 3 Vigor 5

NECESIDADES: Fisiológicas Seguridad 5 Amor 3 Estima 4
Autorrealización 2 Logros 6 Poder Afilación 1

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: LUNA
Significado en japonés: DESCONOCIDO
En México se llama: Luna
Edad: desconocida Signo: desconocido Sexo: Femenino
Fecha de nacimiento: desconocida
Transformación: desconocida
Uniforme: desconocido
Nombre de su ataque: desconocido
Armas de batalla y/o talismanes: desconocida
Nombre de batalla: desconocida

Personaje: Luna
Personaje mítico: Luna
Valoración ética: fidelidad, diligencia
Antecedente superior humano: Diana
Valoración filosófica: diligencia, ciencia
Móvil de acción: Sailor Scouts, la princesa y el cristal de Plata
Símil humano: consejero
Antecedente correlato principal humano: Klein (Candy), Gigi, Pepe Grillo
Antecedente occidental humano: ¿??
Valoración humano/animal: soberbia, remordimiento
Antecedente superior animal: gato
Entomo físico: Tierra, Luna, Tokio
Valoración humano/existencial: verdad, justicia
Acción humano animal: Lunar
Instrumentos: magia, computadoras
Valoración humana: paz
Antecedente mítico: Luna
Orden del saber: historia de los personajes
~~Orden del poder: computadoras~~
Orden del sentir: DESCONOCIDO
Orden de la madurez: confiada
Móvil hedónico (M) (L): respetar la misión, cumplir
Móvil pragmático (M) (L): encontrar a la princesa, paz
Móvil ético (M) (L): deber
Ser: dedicada, sobreprotectora
Parecer: encimosa, metiche
Lo que se dice de ellos: metiche y criticaona
Lo que dicen de sí mismos: es por el bien de los demás
Lo que hacen: cuidan de los demás
Relación complementaria: Sailor Scouts, Serena, Artemis
Relación antagónica: Reina Beryl, los 4 generales, Negaverso, Tuxedo Mask
Bando al que pertenecen: bueno
Relación neutral: familia de Serena
Objeto: princesa de la Luna, Cristal de Plata, paz en la Tierra
Eje del deseo: Sailor Scouts, Artemis
Eje del querer: encontrar a la princesa, Cristal de Plata
Eje del saber: diversión
Eje del poder: princesa y el Cristal de Plata
Apropiación: princesa y el Cristal de Plata
Atribución: paz
Renuncia: vida
Desposesión: vida y las Sailor Scouts
Rasgos físicos: gata negra con una media luna en la frente, habla
Rasgos psicológicos: desconfiada, analítica, paciente
Colores representativos: negro y violeta
Instrumentos: experiencia, magia, computadoras
Frase característica: Serena, transfórmate. Ahora chicas, cumplir la misión
Ambientes: Tokio, Luna, Polo Norte, videojuegos
Situaciones: logística, planeación, toma de riesgos

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: **Luna**
 Edad: DESCONOCIDA
 Sexo: Femenino
 Tipo de sangre: DESCONOCIDO
 Estado civil: soltera, existe una relación oculta, desconocida por los demás con Artemis
 Herencia: DESCONOCIDA
 Ambientes: DESCONOCIDO
 Situación: su vida pasada

Rasgos:

X -E
MI - MI
AS - AS
S - S

Se -De
O - X
T - X
O - X

C - X
A - X
A - X
Señ - A

X -E
X -A
X -A
R - X

Locus de control: EXTERNO 1 INTERNO 2 Gran ansiedad Poca ansiedad
 Autoritarismo X Maquiavelismo Aceptación de riesgos X

Extrovertido	X
Introvertido	

Realista Intelectual 1 Social Convencional
 Emprendedor 2 Artístico

Actitudes: orienta a Serena y a las demás scouts (guía)
 Necesidades / Motivos: cuidar a la princesa de la Luna y preservar la paz
 Intereses personales: proteger a Sailor Moon y preservar la tranquilidad
 Experiencia anterior: consejera de la reina del Milenio de Plata y acompañante de la princesa Serenity (Serena)
 Expectativas: que Sailor Moon va a cambiar y a convertirse en una princesa digna de tal título

VALORES: Teóricos 1 Económicos Estéticos 2 Sociales 3 Políticos
 Religiosos

NIVELES: Reactivo Tribalístico 1 Egocentrismo Conformismo
 Manipulativo Sociocéntrico Existencial

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica Comprensión verbal
 Velocidad perceptual Razonamiento inductivo (TODAS)

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica Fuerza del tronco Fuerza estática
 Fuerza explosiva Flexibilidad de extensión Flexibilidad dinámica 1
 Coordinación Equilibrio 2 Vigor 3

NECESIDADES: Fisiológicas Seguridad Amor 1 Estima 2
 Autorrealización Logros Poder X Afiliación X

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: AMI MIZUNO
Significado en japonés: Amy del jardín de agua
En México se llama: Amy mizuno
Edad: 14 años Signo: virgo Sexo: femenino
Fecha de nacimiento: 10 de septiembre
Transformación: por el poder de Mercurio
Uniforme: traje de marinera, color azul
Nombre de su ataque: burbujas de Mercurio
Armas de batalla y/o talismanes: visor, pluma, transmisor, computadora
Nombre de batalla: Sailor Mercury

Personaje: Amy
Personaje mítico: Sailor Mercury
Valoración ética: justicia, inteligencia, sabiduría
Antecedente superior humano: Mercurio, mensajero de los dioses
Valoración filosófica: justicia, verdad, inteligencia, prudencia, sabiduría
Móvil de acción: sailor scouts, princesa de la Luna, Cristal de Plata, una vida normal
Símil humano: Mujercitas, Tres Mosqueteros, Amazonas
Antecedente correlato principal humano: Caballeros del Zodiaco
Antecedente occidental humano: Tres Mosqueteros, Capitán Nemo
Valoración humano/animal: soberbia
Antecedente superior animal: búho
Entorno físico: Mercurio, Tokio, Tierra, Luna
Valoración humano/existencial: justicia, verdad, paz
Acción humano animal: disfraz
Instrumentos: pluma, visor, computadora, transmisor, agua
Valoración humana: paz, tranquilidad
Antecedente mítico: Grecia, Olimpo, Luna
Orden del saber: amistad, escuela
Orden del poder: visor, pluma, computadora
Orden del sentir: inteligencia, agua
Orden de la madurez: egoísta, sociable
Móvil hedónico (M) (L): cerebro del grupo
Móvil pragmático (M) (L): vida normal, ser doctora, salvar a la Tierra
Móvil ético (M) (L): debe cuidar a la princesa, solidaria
Ser: dedicada, estudiosa, sensible, solitaria, IQ de 300
Parecer: intelectual (oide), arrogante
Lo que se dice de ellos: cerebrita, compañera
Lo que dicen de sí mismos: tiene dedicación
Lo que hacen: analiza la situación
Relación complementaria: sailor scouts, Luna, Artemis
Relación antagónica: Reina Beryl, los 4 generales, Tuxedo Mask
Bando al que pertenecen: bien
Relación neutral: compañeros, madre
Objeto: ser doctora, encontrar a la princesa, el Cristal de Plata, defender la Tierra y su amistad
Eje del deseo: madre, amigas
Eje del querer: ser doctora
Eje del saber: diversión, amistad, amor
Eje del poder: Cristal de Plata
Apropiación: Cristal de Plata
Atribución: paz, vida, amor
Renuncia: vida, amistad
Desposesión: vida, amistad
Rasgos físicos: jovencita de 14 años con rasgos occidentales, de estatura baja, tez blanca, delgada, de cabello negro corto a la usanza nipona
Rasgos psicológicos: introvertida, estudiosa, IQ de 300, sincera, amigable, dulce, tímida, analítica
Colores representativos: azul cielo, aguamarina, zafiro
Instrumentos: pluma, transmisor, visor, computadoras, agua
Frase característica: Por el poder de Mercurio, Burbujas de Mercurio
Ambientes: escuela, templo Hikawa, videojuegos, casa de Serena

Situaciones: de análisis, lucha y conflicto

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Amy / Sailor Mercury

Edad: 14 años

Sexo: femenino

Tipo de sangre: A

Estado civil: soltera

Herencia: hija única de padres divorciados, vive con su madre, de nivel socioeconómico alto, alto IQ

Ambientes: Tokio, Milenio de Plata, educada, reservada

Situación: conoce a Serena y las demás chicas, amigas, ser una sailor scout

Rasgos:

~~A-E~~

~~MI-MI~~

~~AS-As~~

~~X-D~~

~~Se-De~~

~~O-X~~

~~X-A~~

~~O-X~~

~~C-X~~

~~P-X~~

~~X-A~~

~~Ssm-X~~

~~C-X~~

~~Dg-X~~

~~I-X~~

~~R-X~~

Locus de control: EXTERNO ___ INTERNO X

Autoritarismo ___

Maquiavelismo ___

Aceptación de riesgos X

Gran ansiedad Poca ansiedad

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista ___ Intelectual X Social ___ Convencional ___

Emprendedor ___ Artístico ___

Actitudes: estudiar

Necesidades / Motivos: conocimiento ___

Intereses personales: ser doctora

Experiencia anterior: Sailor Scout en el Milenio de Plata

Expectativas: debe defender a la Tierra, encontrar a la princesa y el Cristal de Plata

VALORES: Teóricos 1 Económicos 2 Estéticos 3 Sociales 4 Políticos ___

Religiosos ___

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico ___ Egocentrismo ___ Conformismo ___

Manipulativo ___ Sociocéntrico ___ Existencial X

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica X Comprensión verbal X

Velocidad perceptual X Razonamiento inductivo X (TODAS)

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ___ Fuerza del tronco ___ Fuerza estática 5

Fuerza explosiva 4 Flexibilidad de extensión ___ Flexibilidad dinámica ___

Coordinación 2 Equilibrio 3 Vigor 1

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad 6 Amor 5 Estima 4

Autorrealización 1 Logros 2 Poder ___ Afiliación 3

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **REI HINO**

Significado en japonés: Rei del jardín de fuego

En México se llama: Rei / Ray / Raye Hino

Edad: 14 años Signo: Aries Sexo: femenino

Fecha de nacimiento: 17 de abril

Transformación: Por el poder de Marte

Uniforme: traje de marinerita color rojo y zapatillas de tacón rojas

Nombre de su ataque: Fuego de Marte

Armas de batalla y/o talismanes: pluma, transmisor, dos cuervos (Fobos y Deimos), mantras, amuletos (exorcisar)

Nombre de batalla: Sailor Mars

Personaje: Rei

Personaje mítico: Sailor Mars

Valoración ética: justicia, belleza, respeto

Antecedente superior humano: Marte, dios de la Guerra

Valoración filosófica: templanza, confianza

Móvil de acción: sailor scouts, princesa de la Luna, Cristal de Plata, salvar a la Tierra y una vida normal

Simil humano: Tres Mosqueteros, sacerdotisa, Amazonas, vírgenes vestales

Antecedente correlato principal humano: Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: Tres Mosqueteros

Valoración humano/animal: soberbia, ira, envidia

Antecedente superior animal: cuervo

Entorno físico: Marte, Tokio, Templo, Luna

Valoración humano/existencial: justicia, fortaleza, paz

Acción humano animal: disfraz

Instrumentos: pluma, transmisor, fuego, mantras, amuletos, cuervos

Valoración humana: paz, tranquilidad

Antecedente mítico: Grecia, Olimpo, Luna

Orden del saber: magia

Orden del poder: amuletos, pluma, cuervos, mantras

Orden del sentir: malos espíritus, fuego

Orden de la madurez: tolerante

Móvil hedónico (M) (L): decisión, es más que Serena

Móvil pragmático (M) (L): salvar a la Tierra, ser sacerdotisa

Móvil ético (M) (L): solidaridad, amistad, proteger a Serena

Ser: vanidosa, autoritaria, dedicada

Parecer: ególatra, prejuiciosa

Lo que se dice de ellos: ególatra, fuerte

Lo que dicen de sí mismos: es fuerte

Lo que hacen: toma el mando

Relación complementaria: sailor scouts, Luna, Artemis

Relación antagónica: Reina Beryl, los 4 generales, Serena, Tuxedo Mask

Bando al que pertenecen: bien

Relación neutral: abuelo

Objeto: ser sacerdotisa, defender la Tierra, amistad

Eje del deseo: amigas, abuelo, Darien

Eje del querer: sacerdotisa, cantante

Eje del saber: humildad

Eje del poder: respeto, Cristal de Plata

Apropiación: Cristal de Plata

Atribución: paz, vida, amor

Renuncia: amor, vida

Desposesión: vida, amistad, amor

Rasgos físicos: joven de 14 años de rasgos occidentales, no muy alta, de tez blanca, cabello largo negro, ojos grandes de color negro

Rasgos psicológicos: carácter fuerte, responsable, enojona, centrada, orgullosa

Colores representativos: rojo rubí

Instrumentos: pluma, transmisor, fuego, mantras, cuervos, amuletos

Frase característica: Por el poder de Marte, Fuego de Marte, Fuera los malos espíritus

Ambientes: Luna, Tokio, Tierra, templo Hikawa, videojuegos

Situaciones: toma de decisiones, fuerza, rivalidad

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: **Rei / Sailor Mars**

Edad: 14 años

Sexo: femenino

Tipo de sangre: AB

Estado civil: soltera

Herencia: psíquica, nieta de un sacerdote shintoista, independiente

Ambientes: Tokio, Milenio de Plata, religión, aislada de los demás

Situación: conocer a Serena, Darien, las chicas, amistad, ser una sailor scout, el amor

Rasgos:

R - ~~X~~

MI - ~~M~~

AS - ~~EE~~

S - ~~A~~

~~X~~-De

O - ~~X~~

T - ~~A~~

~~X~~-S

C - ~~X~~

~~X~~-I

F - ~~X~~

Sa - ~~A~~

~~X~~-E

Dg - ~~X~~

~~X~~-C

R - ~~X~~

Locus de control: EXTERNO INTERNO X

Autoritarismo 2

Maquiavelismo 1

Aceptación de riesgos 3

Gran ansiedad Poca ansiedad

Extrovertido	
Introvertido	

Realista 1

Intelectual

Social 5

Convencional 4

Emprendedor 2

Artístico 3

Actitudes: música, reconocimiento, poder

Necesidades / Motivos: amor

Intereses personales: tener pareja, ser famosa, administrar el templo

Experiencia anterior: Sailor scout del Milenio de Plata

Expectativas: encontrar a la princesa, el Cristal de Plata, salvar a la Tierra, el amor de Darien /Tuxedo Mask, ser famosa

VALORES: Teóricos 2 Económicos 3 Estéticos 4 Sociales 5 Políticos 1

Religiosos 6

NIVELES: Reactivo Tribalístico Egocentrismo 2 Conformismo 3

Manipulativo 1 Sociocéntrico 5 Existencial 4

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica Comprensión verbal 1

Velocidad perceptual 2 Razonamiento inductivo 3

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica Fuerza del tronco Fuerza estática 5

Fuerza explosiva 6 Flexibilidad de extensión Flexibilidad dinámica 4

Coordinación 3 Equilibrio 2 Vigor 1

NECESIDADES: Fisiológicas Seguridad Amor 5 Estima 4

Autorrealización 2 Logros 1 Poder 3 Afilación 6

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **MAKOTO KINO**

Significado en japonés: Makoto de las Flores

En México se llama: Lita Kino

Edad: 14 años Signo: sagitario Sexo: femenino

Fecha de nacimiento: 5 de diciembre

Transformación: Por el poder de Júpiter

Uniforme: traje de marinera color verde

Nombre de su ataque: Trueno de Júpiter

Armas de batalla y/o talismanes: pluma, transmisor, rayo, trueno, fuerza física

Nombre de batalla: Sailor Jupiter (sic)

Personaje: Lita

Personaje mítico: Sailor Jupiter

Valoración ética: justicia, costumbres, amabilidad

Antecedente superior humano: Júpiter, rey de los dioses, Hércules, Sansón

Valoración filosófica: fortaleza, humildad, relatividad

Móvil de acción: sailor scouts, princesa de la Luna, Cristal de Plata, defender la tierra, amar

Simil humano: Tres Mosqueteros, Amazonas

Antecedente correlato principal humano: Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: Tres Mosqueteros

Valoración humano/animal: envidia, pereza

Antecedente superior animal: tortuga, oso, abeja

Entorno físico: Júpiter, Tokio, Templo Hikawa, Luna

Valoración humano/existencial: justicia, amor, paz

Acción humano animal: disfraz

Instrumentos: pluma, transmisor, trueno, fuerza física

Valoración humana: paz, tranquilidad

Antecedente mítico: Grecia, Olimpo, Luna

Orden del saber: cocinar, lucha

Orden del poder: pluma de transformación, transmisores, electricidad, fuerza

Orden del sentir: trueno, rayo

Orden de la madurez: sociable

Móvil hedónico (M) (L): es fuerte, justiciera, lucha

Móvil pragmático (M) (L): salvar a la Tierra

Móvil ético (M) (L): solidaridad, amistad, proteger a Serena

Ser: sensible, amable, enamoradiza

Parecer: antisocial

Lo que se dice de ellos: peleonera, fuerte

Lo que dicen de sí mismos: uno solamente se debe defender

Lo que hacen: defiende a sus amigas

Relación complementaria: sailor scouts, Luna, Artemis

Relación antagónica: Reina Beryl, los 4 generales, Tuxedo Mask

Bando al que pertenecen: bien

Relación neutral: compañeros, Andrew

Objeto: enamorarse, cocinar, encontrar a la princesa y el Cristal de Plata, defender la Tierra y a sus amigas

Eje del deseo: amigas y su "senpai"

Eje del querer: novia, cocinera

Eje del saber: amor, amistad

Eje del poder: Cristal de Plata

Apropiación: Cristal de Plata

Atribución: paz, vida, amor

Renuncia: vida, amistad, "senpai"

Desposesión: vida, amistad

Rasgos físicos: joven de 14 años de rasgos occidentales, ojos grandes de color café, cabello largo castaño y rizado

recogido, bastante alta, delgada, atlética, porta unos pendientes en forma de rosas

Rasgos psicológicos: dulce, dedicada, soñadora, compartida, solidaria, herida de amor

Colores representativos: verde zafiro, café

Instrumentos: pluma, transmisor, electricidad, fuerza

Frase característica: Por el poder de Júpiter, Trueno de Júpiter, Me recuerda... Cómo se parece a mi "senpai"

Ambientes: Luna, Tokio, Tierra, escuela, templo Hikawa

Situaciones: conflicto, lucha, toma de decisiones

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Lita / Sailor Jupiter (sic)

Edad: 14 años

Sexo: femenino

Tipo de sangre: O

Estado civil: soltera

Herencia: bastante alta, huérfana, vive sola, sabe cocinar y con gran fuerza física

Ambientes: Tokio, Milenio de Plata, independiente, soñadora

Situación: decepción amorosa, conoce a Serena, las chicas, la amistad, ser sailor scout

Rasgos:

~~X~~-E

~~M~~-MI

~~S~~-EE

~~X~~-D

~~X~~-~~De~~

O-~~R~~

~~T~~-~~A~~

O-~~X~~

~~X~~-S

P-~~X~~

~~X~~-A

Ssm-~~X~~

~~X~~-E

~~D~~-~~A~~

I-~~X~~

R-~~X~~

Locus de control: EXTERNO ___ INTERNO X

Autoritarismo ___ Maquiavélico ___

Aceptación de riesgos X

Gran ansiedad Poca ansiedad

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista 4 Intelectual ___ Social 3 Convencional 2

Emprendedor ___ Artístico 1

Actitudes: cocinar, deporte, amistad

Necesidades / Motivos: una pareja

Intereses personales: ser una ama de casa excelente

Experiencia anterior: Sailor scout del Milenio de Plata

Expectativas: salvar a la Tierra, encontrar a la princesa y el Cristal de Plata, encontrar el amor

VALORES: Teóricos ___ Económicos ___ Estéticos 1 Sociales 2 Políticos ___
Religiosos ___

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico 3 Egocentrismo ___ Conformismo ___
Manipulativo ___ Sociocentrico 2 Existencial 1

HABILIDADES INTELLECTUALES: Aptitud numérica ___ Comprensión verbal 1
Velocidad perceptual 2 Razonamiento inductivo ___

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica X Fuerza del tronco X Fuerza estática X
Fuerza explosiva X Flexibilidad de extensión X Flexibilidad dinámica X
Coordinación X Equilibrio X Vigor X (TODAS)

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad 5 Amor 1 Estima 2
Autorrealización 4 Logros ___ Poder ___ Afiliación 3

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: MINAKO AINO

Significado en japonés: Minako del Amor

En México se llama: Mina Aino

Edad: 14 años Signo: libra Sexo: femenino

Fecha de nacimiento: 22 de octubre

Transformación: Por el poder de Venus

Uniforme: traje de marinera color anaranjado (o amarillo excesivamente fuerte)

Nombre de su ataque: Rayo creciente de Venus

Armas de batalla y/o talismanes: Rayo creciente de Venus, Cadena de Amor de Venus

Nombre de batalla: Sailor Venus

Personaje: Mina

Personaje mítico: Sailor Venus

Valoración ética: justicia, belleza, amor, responsabilidad

Antecedente superior humano: Venus, diosa de la belleza, Afrodita

Valoración filosófica: libertad, bondad, amor

Móvil de acción: sailor scouts, princesa, Cristal de Plata, salvar la Tierra, ser famosa

Simil humano: Tres Mosqueteros, Narciso

Antecedente correlato principal humano: Sailor V, Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: Tres Mosqueteros

Valoración humano/animal: egoísmo, envidia

Antecedente superior animal: pavorrea

Entorno físico: Venus, Tokio, Tierra, Luna

Valoración humano/existencial: justicia, amor, paz

Acción humano animal: disfraz

Instrumentos: pluma, transmisor, rayo de Luna creciente, cadena de amor de venus

Valoración humana: paz, tranquilidad

Antecedente mítico: Grecia, Olimpo, Luna

Orden del saber: cantar

Orden del poder: pluma, transmisor, cadena de amor de venus

Orden del sentir: Venus, el amor

Orden de la madurez: estable, madura

Móvil hedónico (M) (L): demostrar su experiencia como Sailor V

Móvil pragmático (M) (L): salvar a la Tierra, una vida normal, ser cantante

Móvil ético (M) (L): solidaria, amistad, proteger a Serena

Ser: vanidosa, soñadora

Parecer: vanidosa, despreocupada

Lo que se dice de ellos: vive en la Luna

Lo que dicen de sí mismos: busca la felicidad

Lo que hacen: da el ejemplo

Relación complementaria: sailor scouts, Artemis, Luna

Relación antagónica: Reina Beryl los 4 generales, Tuxedo Mask

Bando al que pertenecen: bien

Relación neutral: -----

Objeto: enamorarse, ser famosa (cantante), encontrar a la princesa y el Cristal de Plata, defender la Tierra, la amistad

Eje del deseo: amigas, amor

Eje del querer: novia, cantante

Eje del saber: compañerismo

Eje del poder: fama, Cristal de Plata

Apropiación: fama, Cristal de Plata

Atribución: paz, vida, amor

Renuncia: vida, fama

Desposesión: vida, fama

Rasgos físicos: joven de 14 años de rasgos occidentales, de grandes ojos azules, con cabello largo rubio, no muy alta, de tez blanca, delgada

Rasgos psicológicos: amigable, impulsiva, irreflexiva

Colores representativos: amarillo topacio

Instrumentos: pluma, transmisor, cadena de amor de Venus, rayo de Luna creciente

Frase característica: Por el poder de Venus, Cadena de Amor de Venus, Rayo de Luna creciente, belleza

Ambientes: Tokio, Tierra, Luna, escuela, templo Hikawa

Situaciones: acción, confrontación, reflexión

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Mina /Sailor Venus

Edad: 14 años

Sexo: femenino

Tipo de sangre: B

Estado civil: soltera

Herencia: independiente, Artemis, ¿??

Ambientes: Tokio, Milenio de Plata, independiente, soñadora

Situación: ser Sailor V, enamoradiza, conoce a Serena, las chicas, amistad

Rasgos:

R-~~X~~ Se-~~D~~~~X~~ C-~~X~~ C-~~X~~
MI-MI ~~X~~-E ~~P~~-~~X~~ Dg-~~X~~
AS-EE T-~~X~~ F-~~X~~ I-~~X~~
S-~~X~~ ~~D~~-~~S~~ Sm-A ~~X~~-~~T~~

Locus de control: EXTERNO ___ INTERNO X

Autoritarismo 2 Maquiavelismo 1 Aceptación de riesgos 3

Gran ansiedad Poca ansiedad

Extrovertido <u>X</u>	
Introverso	

Realista 5 Intelectual ___ Social 4 Convencional 2

Emprendedor 3 Artístico 1

Actitudes: música, amistad

Necesidades / Motivos: ser cantante (famosa)

Intereses personales: ser famosa

Experiencia anterior: Sailor Scout del Milenio de Plata, ser Sailor V

Expectativas: defender la Tierra, encontrar a la princesa, el Cristal de Plata, tener una vida normal, ser famosa

VALORES: Teóricos ___ Económicos 1 Estéticos 3 Sociales 4 Políticos 2

Religiosos ___

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico ___ Egocentrismo 1 Conformismo ___

Manipulativo 2 Sociocéntrico 3 Existencial 4

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica ___ Comprensión verbal ___

Velocidad perceptual 2 Razonamiento inductivo 1

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica X Fuerza del tronco X Fuerza estática X

Fuerza explosiva X Flexibilidad de extensión X Flexibilidad dinámica X

Coordinación X Equilibrio X Vigor X (TODAS)

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad ___ Amor 4 Estima 3

Autorealización 2 Logros 1 Poder ___ Afiliación 5

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **REINA BERYL**

Significado en japonés: DESCONOCIDO

En México se llama: **Reina Beryl**

Edad: desconocida Signo: escorpión Sexo: femenino

Fecha de nacimiento: 1 de noviembre

Transformación: desconocida

Uniforme: desconocido

Nombre de su ataque: desconocido

Armas de batalla y/o talismanes: bola de cristal, los 4 generales, la energía del Negaverseo

Nombre de batalla: **Reina Beryl**

Personaje: Reina Beryl

Personaje mítico: Reina Beryl

Valoración ética: envidia, maldad

Antecedente superior humano: Hades, Nosferatu

Valoración filosófica: poder, egoísmo

Móvil de acción: tener el Cristal de Plata, resucitar al mal (Metallia)

Simil humano: Richelieu, el malo de Robin Hood, Drácula

Antecedente correlato principal humano: Hades, Caballeros del Zodíaco

Antecedente occidental humano: Richelieu

Valoración humano/animal: maldad, ira

Antecedente superior animal: escorpión, murciélago

Entorno físico: Polo Norte, Tierra, Luna

Valoración humano/existencial: poder, político

Acción humano animal: ----

Instrumentos: energía del mal y de los seres vivos, bola de cristal

Valoración humana: poder

Antecedente mítico: Tierra, Luna

Orden del saber: pelear, su pasado, sobre las relaciones y los sentimientos de los humanos

Orden del poder: bola de cristal, cabello, Cristal de Plata

Orden del sentir: energía

Orden de la madurez: poderosa, cruel

Móvil hedónico (M) (L): Darien, el placer del poder

Móvil pragmático (M) (L): Cristal de plata, poder, Metallia

Móvil ético (M) (L): poder, servicio de Metallia

Ser: barbera, calculadora, cruel

Parecer: obediente, arrogante, servil

Lo que se dice de ellos: es mala

Lo que dicen de sí mismos: cumple órdenes

Lo que hacen: cuida sus intereses

Relación complementaria: Metallia, los 4 generales (Jedite, Neflyte, Zoycite, Malachite9

Relación antagónica: sailor scouts, Serena

Bando al que pertenecen: mal

Relación neutral: ella misma

Objeto: el poder, el Cristal de Plata, despertar a Metallia, conquistar el mundo

Eje del deseo: Endimion

Eje del querer: control

Eje del saber: amor, amistad, humildad

Eje del poder: Cristales Arcoiris, Cristal de plata, poder

Apropiación: ibidem

Atribución: muerte, desolación, dolor

Renuncia: vida normal

Desposesión: vida, de sus sueños

Rasgos físicos: mujer de edad madura, de rasgos vampirescos y afilados, de orejas puntiagudas, cabellera rojiza, mezcla de Medusa con vampiro

Rasgos psicológicos: decidida, manipuladora, voluble, iracunda

Colores representativos: negro, rojo, azul, tonos sombríos

Instrumentos: energía de la Negafuerza, su cabellera, bola de cristal

Frase característica: logro de sus objetivos, da órdenes, regaños, poder

Ambientes: Polo Norte, Cueva, Tierra, Luna

Situaciones: disputa por el poder

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: **Reina Beryl**

Edad: desconocida

Sexo: femenino

Tipo de sangre: desconocido

Estado civil: soltera

Herencia: DESCONOCIDA

Ambientes: Milenio de Plata, enfrentamiento de la Luna contra la Tierra

Situación: muerte de Endimión, derrotada por el Milenio de Plata

Rasgos:

R-~~X~~
M-~~X~~ MI
AS-~~X~~ EE
S-~~X~~

~~X~~-De
A-~~X~~ E
T-~~X~~ S
A-~~X~~ S

C-~~X~~ S
A-~~X~~ I
F-~~X~~ S
Sam-A

~~X~~-E
De-~~X~~ A
C-~~X~~ C
R-~~X~~ X

Locus de control: EXTERNO 1 INTERNO 2

Autoritarismo X

Maquiavelismo X

Aceptación de riesgos X

Gran ansiedad Poca ansiedad

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista 1 Intelectual Social Convencional

Emprendedor 2 Artístico

Actitudes: el poder, dominar a las personas

Necesidades / Motivos: conquistar el Universo

Intereses personales: obtener el poder, dominar al mundo

Experiencia anterior: enfrentamiento contra el Milenio de Plata por el Cristal de plata, obteniendo con ello la muerte

Expectativas: va a lograr dominar la tierra, y tener al príncipe Endimión, además de deshacerse de las sailor scouts

VALORES: Teóricos Económicos 2 Estéticos Sociales Políticos 1

Religiosos

NIVELES: Reactivo 3 Tribalístico Egocentrismo 1 Conformismo

Manipulativo 2 Sociocéntrico Existencial

HABILIDADES INTELLECTUALES: Aptitud numérica Comprensión verbal

Velocidad perceptual 1 Razonamiento inductivo

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica Fuerza del tronco Fuerza estática 2

Fuerza explosiva 1 Flexibilidad de extensión Flexibilidad dinámica

Coordinación Equilibrio Vigor

NECESIDADES: Fisiológicas Seguridad Amor Estíma X

Autorealización X Logros X Poder X Afiliación

SAILOR MOON

FICHA PARA EL VACIADO DE DATOS A NIVEL REFERENCIAL DE LAS CANCIONES

FUNCIÓN DE LA CANCIÓN: Idealización

TÍTULO DE LA CANCIÓN: Moonlight Densetsu / Leyenda de la Luz de Luna

COMPOSITOR: (a) Komoro Tetsuya

Letra: Oda Kanako

INTÉRPRETE: DESCONOCIDO

GÉNERO: Balada

LETRA DE LA CANCIÓN

Si (estando aquí) aún así no puedo ser sincera
(sólo) Y ni en mis sueños te lo confieso
(mil) Mis pensamientos giran en mi mente
Corto circuito me causarán

Ahora mismo quisiera verte
Me hace llorar esa *Luz de Luna*
La *Luz de Luna* no me deja hablarte
Quiero saber qué debo hacer

Estrellas mil de la constelación
Mirando a uno y me pregunto
Por el destino de mi amor (amado)
Bello romance creo en ti,
Sé que el milagro se hará...
¡Es el milagro del amor!

Un caleidoscopio es mi corazón
Luz de Luna guía mi amor

SITUACIÓN PRESENTADA: oculta algo, relación prohibida, conflicto emocional, confianza en conseguir el objeto deseado

ACTORES: explícito: una enamorada Implícito: el amado u objeto deseado

ACCIONES: No puede ser, Confesar, Girar, Causar, Querer ver, Hacer llorar, Dejar hablar, Deber hacer, Guiar, Mirar, Preguntar, Creer en ti, Hará

FINES: Confesar su amor, Ver a su amado, Búsqueda de una solución, Camino para su amor

EPÍLOGO: Confianza en que el amor saldrá avante

GUERRERAS MÁGICAS

CUADRO DE VACIADO DE DATOS DESDE UNA PERSPECTIVA ECOLÓGICO-COMUNICATIVA

Personaje	Personaje Mítico	Valoración Ética	Antecedente Superior Humano	Valoración Filosófica	Móvil De	Simil Humano	Antecedente Correlato Principal Humano	Antecedente Occidental humano	Valoración Humano/ animal	Antecedente Superior animal	Entorno físico	Valoración Humano/ existencial	Acción Humano animal	Instrumento	Valoración humana	Antecedente Mítico
Lucy	Rayearth	Confianza, alegría, renacimiento	Vulcano, vírgenes vestales	Bondad, responsabilidad, templanza, libertad	Salvar a Céfito, regresar a Tokio	Amazonas	Señor scout, caballeros del zodiaco (Seiya, Pegasus, Ichi, Fenix, Aioria Leo)	Tres mosqueteros, cruzados, Rapunzel	Remordimientos	León, lobo	Céfito Tokio	Rescate de la princesa, sentirse útil, amistad	Armadura genio	Espada mágica	Solidaridad	Camel volcán
Anais	Windown	Responsabilidad, sabiduría, inteligencia	Eolo	Paciencia, relatividad, libertad	Ibidem	Amazonas	Sailor scout, caballeros del zodiaco	Tres mosqueteros cruzados	Egoísmo	Águila, ave	Céfito Tokio	Rescate de la princesa Paris amistad	Armadura genio	Espada mágica	Respeto prestigio	Camel sure
Marina	Ceres / Seres	Belleza, prestigio, respeto	Neptuno	Verdad, libertad	Ibidem	Amazonas	Ibidem, Shiryu Dragón	Ibidem	Egoísmo soberbia	Dragón, serpiente	Céfito Tokio	Rescate amistad	Armadura genio	Espada mágica	Riqueza poder	Camel mar
Princesa Esmeralda	Pilar de Céfito	Legalidad, responsabilidad	Helena de Troya, Perséfone	Fortaleza, fe, esperanza	Salvar a Céfito, Zagato	Diosa princesa	Athene Saori	Rapunzel, Julieta	Egoísmo venganza renacimiento	Alcega, reina, hermana	Céfito	Amor armonía	Genio	Espada mágica	Amor	Camel
Zagato	Guardián personal de la princesa / gobernador	Responsabilidad, fidelidad	Paris, Hades	Libertad, fortaleza, democracia	Salvar a Esmeralda	Guardidán consejero	Consejero	Romeo	Egoísmo lujuria	Oso, cuervo, Águila	Céfito	Amor	Sabiduría	Maga	Amor fidelidad	Camel
Guruclef	Mago supremos	Fidelidad, tradición	Oráculo	Esperanza	Salvar a Céfito	Mago	Merlin	Merlin	Egoísmo	Búho	Céfito	Amor	Maga	Biculo Nikora	Fidelidad	Camel
Nikona	????	Fidelidad, alegría	???	esperanza	Céfito	Talisman	Luna, Artemis, concilio de Alcega	Tres mosqueteros D'Artagnan	Diversión	Conejo	Céfito	Céfito Lucy	Maga	Maga	Amor	Camel País de las maravillas

Podemos ver a través de los rasgos de los personajes, que este relato tiene como base un carácter épico, donde se deben salvar reinos, doncellas y enfrentar peligros, además de aventuras inesperadas

CUADRO PARA EL VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS DEL RELATO DE PRIETO CASTILLO (1)

Personajes	Ambientes	Orden del saber	Orden del poder	Orden del sentir	Orden de la madurez	Móvil hedónico Manifesto latente	Móvil pragmático Manifesto latente	Móvil ético Manifesto Latente
Lucy	Torre de Tokio Céffiro	Selecciónar su arma, encontrar los genios, Nikona desarrollarse	Magia –fuego, espada, guante, genio, Nikona	Amistad, perseverancia, confianza	Egoísta	Por ayudar (filantropía), por diversión	No sentirse sola, salvar a Céffiro	Solidaridad
Análís	Torre de Tokio Céffiro	Ibidem	Magia –aire, espada, guante, genio	Análisis – inteligencia	Sensible, emotiva	Confianza	Curiosidad, regresar a Tokio	Confianza, democracia, legalidad
Marina	Torre de Tokio Céffiro	Ibidem	Magia –agua, espada, guante, genio	Decisión	Humilde, serena	Orgullo	Regresar a Tokio, salvar Céffiro	Lastima
Princesa Esmeralda	Céffiro	Sólo las Guerreras Mágicas pueden salvar a Céffiro	Magia, Zagato, Guruclef	Magia, que controla Céffiro	Egoísta	Ama a Zagato	Salvar Céffiro, unirse a Zagato	Verdad, egoísmo
Zagato	Céffiro	Ibidem, Esmeralda lo ama	Magia, súbditos	Magia, decisión	Egoísta	Ama a Esmeralda	Destruir Céffiro, unirse a Esmeralda	Egoísmo, amor
Guruclef	Céffiro	Solo las Guerreras Mégreas pueden salvar Céffiro, sabe sobre la relación de Esmeralda y Zagato, conoce las tradiciones de Céffiro	Magia, sabiduría, experiencia	Fidelidad, magia que controla criaturas fantásticas	Humano, abierto	Ama su puesto	Salvar Céffiro, que la princesa sea feliz.	Verdad, legalidad
Nikona	Céffiro	Ibidem	Magia	Amirio	Desconocido	Diversión	Desconocido	Desconocido

La magia y el desarrollo del actor es fundamental, además de la decisión y la confianza

CUADRO PARA EL VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS DEL RELATO DE PRIETO CASTILLO (2)

Personaje	Ser	Parecer	Lo que se dice de ellos	Lo que dicen de sí mismos	Lo que hacen	Relación complementaria	Relación antagónica	Bando al cual pertenecen
Lucy	Temerosa, apocada, amigable	Sociable, optimista	Valiente, fuerte	Solidaria, va a salvar a Céforo, sin ella no se puede, puede hacerle sola	Defiende a sus amigos, ayuda a los demás, consigue sus metas, acaba con el enemigo	Anais, Marina, Nikona, Gurucief, Genio	Zagato, Esmeralda, los esbirros de Zagato	Heroína, al bien
Anais	Tímida, solitaria, cordial	Fría, respetuosa	inteligente	Analiza las situaciones, por curiosidad	Ibidem	Lucy, Marina, Paris, Nikona, Gurucief, genio	Ibidem	Heroína, al bien
Marina	Decidida, consentida, realista	Orgullosa, vacía, frívola, egoísta	Hermosa, insolente	No está segura, quiere regresar a Tokio, es la verdad	Ibidem	Lucy, Anais, Gurucief, Nikona, genio	Ibidem	Heroína, al bien
Princesa Esmeralda	Enamorada por su gusto, sufre	Prisionera, débil	sometida	Necesita salvar a Céforo, está fuera de su alcance	Espera la muerte, salva a Céforo	Zagato, Gurucief, genio, Paris, Guerreras	Zagato, Guerreras, Céforo	Bien / Mal
Zagato	Ser enamorado, mago guardián	Villano, desalmado, traidor	Carcelero, malo	Va a hacer todo lo posible por desaparecer a las Guerreras	Protege a la princesa	Esmeralda, Innova, Alanis	Céforo, Guerreras, Gurucief	Mal / Bien
Gurucief	Mago supremo, cauteloso	Ayuda moral de las Guerreras, gruñón, mandón	Gran mago, mal carácter, que no sabe	No tiene el poder necesario	Guía moral	Esmeralda, Zagato, Nikona, Presea	Zagato, Princesa Esmeralda	Bien
Nikona	Ente extraño, guía, auxiliar mágico	Simple ayudante, mascota	Juguetona	Alegre	Guía	Lucy, Anais, Marina, Presea, Gurucief	Zagato y sus esbirros	Bien

Las categorías son redundantes, lo cual nos permite construir un poco más a fondo la personalidad del actor, mientras que las relaciones complementaria y antagónica manifiestan una visible ambivalencia VB Esmeralda y Zagato

CUADRO PARA VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS NARRATIVO DE PRIETO CASTILLO

Personaje	Objeto	Eje del deseo	Eje del querer	Eje del saber	Eje del poder	Apropiación	Atribución	Renuncia	Desposesión
Lucy	Eskudo, salvar a Céffiro, ser Guerrera Mágica, regresar a Tokio, Hikari	Hikari, sus amigas, Nikona	Ser Guerrera Mágica, salvar a Céffiro	Autoestima, egotismo, magia	Amistad, ser Guerrera Mágica, su genio	Amistad, la paz de Céffiro	Ser, tiempo	Vida normal, Hikari	Concepto sobre el bien el mal
Anais	Regresar a Tokio, París, salvar a Céffiro, ser Guerrera Mágica, el eskudo y su genio	París, ella misma, sus amigas	Regresar a Tokio, entregar sus deberes, ser Guerrera Mágica	Humildad, compañerismo, magia, amor	Estudio, ser Guerrera Mágica, su genio	Prestigio, paz de Céffiro	Orgullo	Prestigio, vida normal	Orgullo, frialdad, seguridad, sus esquemas sobre el bien y el mal
Marina	Regresar a Tokio, la esgrima, salvar a Céffiro, ser Guerrera Mágica, el eskudo y su genio	Comodidad es, padres, amigas	Regresar a Tokio, competir en su torneo de esgrima, ser Guerrera Mágica	Humildad, compañerismo, magia	Dinero, comodidad, ser Guerrera Mágica, su genio	Estatus, paz de Céffiro	Soberbia	Comodidad, vida normal	Soberbia, seguridad, sus esquemas sobre el bien y el mal
Princesa Esmeralda	Zagato, Céffiro, morir	Zagato, Céffiro	Salvar Céffiro	Es responsable sobre su futuro	Guerreras Mágicas	Zagato, amor, estabilidad de Céffiro	Vida	Título, vida	vida
Zagato	Princesa Esmeralda, derrotar a las Guerreras Mágicas	Princesa Esmeralda, aliados	Salvar a Esmeralda	Futuro inesperado	Esmeralda	Esmeralda, amor	Honor	Vida	Vida
Guruclef	Ayudar a las Guerreras Mágicas y a Esmeralda	Céffiro	Salvar a Céffiro y a Esmeralda	Tradición del pilar	Magia	Tranquilidad y la paz de Céffiro	Magia	Tranquilidad de Céffiro	Pilar
Nikona	Céffiro y las Guerreras Mágicas	Lucy y Céffiro	Que las Guerreras Mágicas alcancen sus metas	Costumbres de Céffiro	Magia	La paz de Céffiro	Magia	Tranquilidad	Pilar

Podemos ver los objetos de los personajes, lo que deben hacer para conseguir sus objetivos y lo que obtendrán por ello, además de visualizar una evolución del mismo actor

CUADRO PARA VACIADO DE DATOS A NIVEL DENOTATIVO Y CONNOTATIVO DE LOS PERSONAJES

Personaje	Rasgos físicos	Rasgos psicológicos	Colores representativos	Instrumentos	Frase característica
Lucey	Rasgos occidentales y triangulares, ojos grandes de color café –rojizo, cabello largo y rojizo recogido en una trenza, uniforme de color rojo, es la mas pequeña de estatura. Porta botas y un moño en el cabello.	Amigable, débil, conciliadora, optimista, infantil	Rojo y blanco	Espada, guante armadura, magia y su genio	Ser una Guerrera Mágica, juntas k podemos lograr
Anais	Rasgos occidentales y triangulares, cabello corto de color café, ojos grandes de color verde, usa lentes y su uniforme es de color verde. Porta botines y un listón en el cabello.	Análitica, racional, educada	Verde y blanco	Ibidem Arco y flecha	Buenas costumbres, racional
Marina	Rasgos occidentales y triangulares, ojos grandes de color azul, cabello largo negro azulado, uniforme azul. Porta un listón en el cabello y botas hasta el muslo.	Presumida, autoritaria, convenciera, altanera	Azul y blanco	ibidem	Desconfianza, resignación
Princesa Esmeralda	Rasgos occidentales y triangulares, ojos grandes de color azul, cabello excesivamente largo rubio, porta joyas, y un largo vestido de color blanco, no es muy alta, de aspecto infantil	Sumisa, líder, decidida, rencorosa	Amarillo, oro, blanco, azul	Magia y su voluntad	Por favor Guerreras Mágicas, salven a Céforo Por favor Zagato
Zagato	Rasgos occidentales y triangulares, ojos rasgados, excesivamente alto, cabello largo y negro, vestimenta negra a usanza de hechicero, además de joyas y una tiara.	Decidido, firme, líder, confiado	Negro, rojo, violeta	magia	Son solo unas niñas, no conseguirán sus objetivos No dejare que logren sus objetivos
Guruclef	Gnomo de 745 años, rasgos occidentales y triangulares, ojos grandes color azul, porta un cuerno de unicornio en la cabeza, joyas y un báculo	Experimentado, analítico, directo	Azul, blanco, amarillo, violeta	Magia y su báculo	Logren convertirse en las Guerreras Mágicas, salven a Céforo y a Esmeralda, enfrenten a Zagato, revivan a los genios
Nikona	Ente conejote, con una piedra roja en la frente a semejanza de un tercer ojo, es blanca y triangulada	Alegre	Blanco y rojo	magia	Pupu – pupu

A pesar de sus rasgos occidentales, el concepto del personaje manifiesta una visible tendencia a la triangularización de los rasgos de la cara y en sus vestimentas, además de hacer más evidente el carácter épico europeo donde predomina la magia y los caballeros –guerreras-. En el caso de las palabras, frases y diálogos, son complementarios de los rasgos psicológicos del actor

Dentro del relato de las Guerreras Mágicas, tenemos que no existen frases predeterminadas, por lo cual a continuación presentaremos aquellas que hagan referencia a la trama general. Aclarando que para nuestra investigación solamente analizamos siete textos escogidos al azar -identificados por un asterisco (*)-

1. ¡Por favor, salven a Céfiro Guerreras Mágicas, las convoco! (*)
2. Quién hubiera pensado que una simple leyenda se convirtiera en realidad
3. Este mundo es Céfiro. Ustedes han sido convocadas por la princesa Esmeralda para que se conviertan en las Guerreras Mágicas, y así puedan salvar a nuestro mundo.
(*)
4. ¡Yo voy a hacerlo, me convertiré en una Guerrera Mágica y salvaré a Céfiro!
5. Parece que los poderes han escogido a su propio maestro
6. Nuestras armas... Específicamente para nosotras, nuestro uso
7. Las armas hechas de eskudo (sic) se desarrollarán de acuerdo a las habilidades y el poder mental de quien las usa.. Pero si la persona no se desarrolla, tampoco el arma lo hará (*)
8. Su función es convertirse en Guerreras Mágicas y revivir a los genios
9. Demuéstrame tu poder, aquello que indica que eres digna de llevar el título de Guerrera Mágica ¡Muéstrame la fuerza de tu corazón! (*)
10. Mis sentimientos no cambiarán, quiero que lo sepas. Aunque Céfiro se convierta en polvo o todos los seres vivos acaben muertos, mis sentimientos no cambiarán jamás
11. La princesa Esmeralda, al igual que los ciudadanos de Céfiro, están sufriendo por lo que tú estás haciendo
12. Creo haberte dicho que es imposible vencerme, niña. Si estás dispuesta a rendirte sin hacer nada, yo podría regresarte al mundo de donde viniste... Abandona esta batalla o encontrarás tu fin (*)
13. Si yo me fuera ahora, ¿qué sucedería en los corazones y los deseos de esas personas que nos han ayudado? Yo nunca haría algo así ¿Qué sucedería con los corazones de Marina y Anaís que han llegado tan lejos conmigo?
14. Guerrera Mágica, ¿qué es lo que te da esa fuerza, es una promesa acaso? Permíteme recompensarte por la fuerza que tienes en tu corazón. Espero que descanses en paz
15. Jovencitas del mundo místico, elegidas por la princesa Esmeralda. Ha llegado el momento de que nos lleven en ustedes y se conviertan en verdaderas Guerreras Mágicas
16. Guerreras Mágicas, escuchen con atención. La fuerza de su verdadero adversario sobrepasa aquella del enemigo más fuerte al cual se han enfrentado. Téngalo en mente
17. ¡Acabaron con Zagato! Zagato ya no está. Ustedes lo destruyeron, ustedes fueron las que mataron a Zagato ¡Yo lo amaba!
18. Mis Guerreras Mágicas no... soy yo de verdad, no tienen que ir a ningún lado. Yo estoy dentro de este genio. Esta es la figura ignorante de mí misma, que ha escogido vivir por el ser que ama en lugar de ser el Pilar de Céfiro (*)
19. ¿No fue por culpa de Zagato que te convirtió en su prisionera que no pudiste orar y Céfiro se volvió inestable? Y a causa de eso Céfiro se empezó a llenar de criaturas indeseables. ¿No es cierto?

20. El corazón es el único que decide todo en Céfiro, y el Pilar es lo único que sostiene, razona y ordena en el mundo de su propia fuerza interna. El Pilar solo debe de continuar con sus oraciones por la estabilidad y felicidad de este mundo... Yo no pude porque me enamoré de mi guardián Zagato
 21. No está permitido que un Pilar se quite la vida, ni nadie vivo en Céfiro se atreve a lastimar a un Pilar
 22. Guerreras Mágicas, por favor cumplan el verdadero deseo de la princesa Esmeralda
 23. Se los pido, cumplan el deseo más grande que tengo, quiero irme pensando solamente en Zagato
 24. ¡Muchas gracias, Guerreras Mágicas!
 25. Princesa Esmeralda, yo quiero que regresemos a Céfiro, quiero que regresemos y que esta vez hagamos algo por Céfiro de lo que tú te hubieras sentido orgullosa, por ese Céfiro que mantuviste con tanto amor ¿Están de acuerdo conmigo? (*)
-

CUADRO PARA VACIADO DE DATOS DEL ANÁLISIS DE ESTRUCTURAS BÁSICAS DE PRIETO CASTILLO

Discurso (texto número)	Ideas núcleo	Sintagma	Modos de predicación	Grado de Referencialidad	Lo dicho(+) y No dicho(-)	Complementariedad	Oposición	Tipificación	Isotopía
1 (1)	Salvar a Céfitro Solicitud	Apelativo suplicante	Acción	Baja	(+)deseo (-)por qué	Ayuda: otorgada	Desconocida	Céfitro Héroe	Salvadora
2 (3)	Presenta, explica y justifica la llegada a Céfitro	Referencial indicativo, descriptivo, explicativo	Acción	Alta	(+)explica (-)riesgos y sacrificios	Heroínas	Desconocida	Céfitro, héroe	Salvadoras
3 (7)	Armas, su desarrollo y la personalidad del dueño	Referencial indicativo, explicativo y descriptivo	Acción Cualidad	Alta	(+)ventajas y desventajas (-)costo de las metas	Desarrollo de la persona	Falta de desarrollo	Desarrollo de las heroínas	Habilidad Poder
4 (12)	Crear para tener la victoria, dardivoso, decisivo	Expresivo, referencial indicativo, explicativo y valorativo, apelativo	Aclaración Acción	Alta	(+) rivalidad vencer (-)cómo	Victoria	Guerreras Mágicas, derrotar	Batalla, derrota, bien y el mal	El ganador decide
5 (18)	Aclara a las personas, acepta la situación y la explica	Referencial indicativo valorativo explicativo y poético	Aclaración	Alta	(+)el por qué de la situación (-)origina todo	Amor ante todo	Princesa Esmeralda, ella misma	Céfitro	Responsabilidad
6 (25)	Suplica, dolor, redimirse, consenso, poder	Referencial explicativo apelativo expresivo poético	Acción cualidad aclaración	Distorsionante	(+)reivindica (-)cómo conseguirlo	Lograr deseo	Hechos pasados	Princesa Esmeralda Céfitro	Regreso
7 (9)	Prueba dignidad exigencia	Apelativo poético expresivo	Cualidad	Baja	(+)deseo (-)aclara	Bien	No ser fuertes ni dignas	Bien valor	Poder

El discurso dentro del relato nos permite contextualizarnos a la trama general, ya que es de un alto carácter referencial, poético y expresivo, muestra un mayor juego del lenguaje –digno de una historia épica–, pero no hace mención de los costos por las acciones, rompen los esquemas tradicionales y coloca circunstanciales

CUADRO PARA EL VACIADO DE DATOS CON BASE EN EL LENGUAJE TELEVISIVO

Personajes	tomas	movimientos	Palabras clave	Frases clave	Diálogos clave
Lucy	Close up, medium close up, big close up, medium shot, full shot, long shot, tight shot	Paneo, tilt	Amigo, podemos, lograr	Alcance de sus objetivos, amistad	Solidaridad, dolor, desesperación, egoísmo
Anais	Close up, medium close up, medium shot, full shot, long shot, tight shot	Paneo, tilt	Racional, sentido común	Alcance de sus objetivos, amistad, amor	Solidaridad, amor, humildad
Marina	Close up, medium close up, medium shot, full shot, long shot, tight shot	Paneo, tilt	Impaciencia, resignación	Alcance de sus objetivos, amistad	Solidaridad, compañerismo
Princesa Esmeralda	Close up, long shot, full shot	Tilt	Súplica, amor	Súplica, dolor, rencor	Dolor, explicativa
Zagato	Big close up, close up, medium shot, full shot, long shot	Tilt	Decisión	Decisión, seguridad	Asombro, incredulidad
Guruclef	Close up, medium close up, long shot, full shot, tight shot	Tilt	Aliento	Aliento	Duda, respeto, seguridad, aliento
Nikona	Full shot, long shot, tight shot	Tilt	Optimismo	Optimismo	Optimismo

Utiliza las tomas para marcar momentos de dramatismo o confrontación, mientras que los movimientos suelen remitirnos a un plano descriptivo y contextual. Los ángulos de toma son picada, contrapicada y de frente. Las palabras, frases y diálogos se complementan con la personalidad del actor

GUERRERAS MÁGICAS
FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: HIKARU SHIDOU (El Rayo)
Significado en japonés: Luz del templo del León
En México se llama: Lucy
Edad: 14 años Signo: Leo Sexo: femenino
Fecha de nacimiento: 8 de agosto
Transformación: su genio Rayearth
Uniforme: una especie de armadura ligera sobre su traje escolar (marinera), de color rojo y blanco
Nombre de su ataque: Rayos rojos, Flecha de Fuego
Armas de batalla y/o talismanes: espada de kendo, guante, fuego, su genio Rayearth
Nombre de batalla: Guerrera Mágica

Personaje: Lucy

Personaje mítico: **Guerrera Mágica / Genio Rayearth (Krimson, del templo de fuego, del volcán o flamas)**
Valoración ética: confianza, alegría, remordimiento
Antecedente superior humano: Vulcano, vírgenes vestales
Valoración filosófica: bondad, responsabilidad, templanza, libertad
Móvil de acción: salvar a Céfiro, regresar a Tokio, la amistad
Simil humano: Amazonas,
Antecedente correlato principal humano: Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco
Antecedente occidental humano: Tres Mosqueteros, los Cruzados, Rapunzel
Valoración humano/animal: remordimientos, baja autoestima
Antecedente superior animal: león, lobo
Entorno físico: Tokio, Céfiro
Valoración humano/existencial: rescatar a la princesa, la amistad, sentirse útil
Acción humano animal: armadura, genio
Instrumentos: espada, guante, magia -fuego-
Valoración humana: solidaridad
Antecedente mítico: Camelot, Volcán
Orden del saber: seleccionar su arma, desarrollarse, encontrar a los genios
Orden del poder: Nikona, magia, fuego, espada, genio
Orden del sentir: amistad, perseverancia, confianza
Orden de la madurez: egoísta
Móvil hedónico (M) (L): ayudar, por diversión
Móvil pragmático (M) (L): salvar Céfiro, no sentirse sola, ser útil
Móvil ético (M) (L): solidaridad
Ser: temerosa, apocada, amigable, sensible, ingenua, confiada
Parecer: sociable, optimista
Lo que se dice de ellos: valiente, fuerte, segura, infantil, inocente
Lo que dicen de sí mismos: solidaria, puede sola, es necesaria su presencia, alcanzará sus metas
Lo que hacen: apoya a los demás, consigue sus metas, defiende a sus amigos, acaba con el enemigo
Relación complementaria: Anais, Marina, Nikona, Guruclef, Genio Rayearth
Relación antagónica: Zagato y sus esbirros, Esmeralda
Bando al que pertenecen: Bien / Mal
Relación neutral: habitantes de Céfiro, Hikari -mascota-
Objeto: ser Guerrera Mágica, salvar Céfiro, rescatar a la princesa, conseguir el escudo, despertar al genio, regresar a Tokio, volver a ver a Hikari
Eje del deseo: Hikari, amigas, Nikona
Eje del querer: ser Guerrera Mágica, salvar Céfiro
Eje del saber: autoestima, egoísmo, magia
Eje del poder: amistad, guerrera mágica, genio
Apropiación: amistad, paz, Céfiro, remordimiento
Atribución: tiempo, ser
Renuncia: vida normal, baja autoestima, Hikari
Desposesión: concepto sobre el bien y el mal
Rasgos físicos: jovencita de 14 años, rasgos occidentales triangularizados, ojos grandes rojizos, largo cabello rojo recogido en una trenza, estatura baja, porta uniforme de marinera roja
Rasgos psicológicos: amigable, conciliadora, optimista, infantil, débil de carácter, oculta sus temores
Colores representativos: rojo y blanco
Instrumentos: espada, guante, armadura, magia, genio

Frase característica: Ser Guerrera Mágica, Juntas lo lograremos
 Ambientes: Torre de Tokio, Céfiro
 Situaciones: conflicto personal, lucha, toma de decisiones, crisis de valores

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Lucy
 Edad: 14 años
 Sexo: femenino
 Tipo de sangre: 0 negativo
 Estado civil: soltera
 Herencia: la menor de cuatro hermanos, siendo ella la única mujer
 Ambientes: Torre de Tokio, Céfiro
 Situación: muerte de Presea, amor por Hikari, amistad, convertirse en una Guerrera Mágica, Nikona

Rasgos:
~~X~~-E Sc-~~D~~
~~MF~~-~~MH~~ ~~Q~~-E
~~AS~~-EE T-~~A~~
~~X~~-D O-~~S~~
~~X~~-S P-~~X~~
~~X~~-A Ssm-~~X~~
 C-~~X~~
 DG-A
 I-~~X~~
~~X~~-T

Gran ansiedad Poca ansiedad

Locus de control: EXTERNO X INTERNO X
 Autoritarismo ____ Maquiavelismo ____ Aceptación de riesgos X

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista ____ Intelectual ____ Social 1 Convencional ____
 Emprendedor ____ Artístico 2

Actitudes: kempo, hikari, altruismo
 Necesidades / Motivos: amistad, subir su autoestima, salvar Céfiro
 Intereses personales: Hikari, demostrar que sí puede, regresar a Tokio, salvar Céfiro
 Experiencia anterior: ----, muerte de Presea, en la segunda serie la destrucción de Céfiro
 Expectativas: ella lo puede logra, se convertirá en Guerrera Mágica, desarrollará su arma, despertará a los genios, salvará a Esmeralda, regresará a Tokio

VALORES: Teóricos ____ Económicos ____ Estéticos 2 Sociales 1 Políticos ____
 Religiosos ____

NIVELES: Reactivo ____ Tribalístico ____ Egocentrismo ____ Conformismo ____
 Manipulativo ____ Socioecéntrico 2 Existencial 1

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica ____ Comprensión verbal ____
 Velocidad perceptual 1 Razonamiento inductivo 2

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ____ Fuerza del tronco ____ Fuerza estática 4
 Fuerza explosiva ____ Flexibilidad de extensión 3 Flexibilidad dinámica 2
 Coordinación ____ Equilibrio ____ Vigor 1

NECESIDADES: Fisiológicas ____ Seguridad 1 Amor 2 Estima 7
 Autorrealización 4 Logros 5 Poder 6 Afiliación 3

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **FUU HOUOJI (El Viento)**

Significado en japonés: Viento del templo del Fénix

En México se llama: **Anais**

Edad: 14 años Signo: sagitario Sexo: femenino

Fecha de nacimiento: 12 de diciembre

Transformación: su genio **Windows**

Uniforme: armadura sobre su uniforme de marinerit, color verde

Nombre de su ataque: **Huracán Verde, Viento Curativo**

Armas de batalla y/o talismanes: arco y flecha, armadura, guante, espada, magia- viento-, su genio Windows

Nombre de batalla: **Guerrera Mágica**

Personaje: **Anais**

Personaje mítico: **Guerrera Mágica –Genio Windown, guardián del cielo**

Valoración ética: responsabilidad, sabiduría, inteligencia

Antecedente superior humano: Eolo

Valoración filosófica: paciencia, relatividad, libertad

Móvil de acción: salvar Céfiro, regresar a Tokio, entregar sus deberes

Simil humano: Amazonas

Antecedente correlato principal humano: Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: tres Mosqueteros, Cruzados

Valoración humano/animal: egoísmo

Antecedente superior animal: águila, ave, búho

Entorno físico: Tokio, Céfiro

Valoración humano/existencial: rescatar a ala princesa, atracción por Paris (sic), amistad

Acción humano animal: armadura, genio

Instrumentos: arco y flecha, espada, guante, armadura, magia –viento-

Valoración humana: respeto, prestigio

Antecedente mítico: Camelot, aire

Orden del saber: seleccionar su arma, desarrollarse como Guerrera, encontrar el eskudo, despertar a los genios

Orden del poder: magia del aire, espada, guante, genio

Orden del sentir: análisis –inteligencia- viento curativo

Orden de la madurez: sensible, emotiva

Móvil hedónico (M) (L): confianza

Móvil pragmático (M) (L): curiosidad, regresar a Tokio

Móvil ético (M) (L): confianza, democracia, legalidad

Ser: tímida, solitaria, cordial

Parecer: fría, respetuosa en exceso

Lo que se dice de ellos: inteligente, ingenua, educada

Lo que dicen de sí mismos: analiza la situación, es curiosidad

Lo que hacen: ayudan a los demás, consigue sus metas

Relación complementaria: Lucy, Marina, Nikona, Guruclef, Paris (sic)

Relación antagónica: Zagato y sus esbirros, Esmeralda, Paris (sic)

Bando al que pertenecen: Bien / Mal

Relación neutral: habitantes de Céfiro

Objeto: regresar a Tokio, Paris (sic), Céfiro, ser Guerrera Mágica, encontrar el eskudo, despertar al genio

Eje del deseo: ella misma, Paris (sic), amigas

Eje del querer: regresar a Tokio, entregar sus deberes, ser Guerrera Mágica

Eje del saber: humildad, compañerismo, magia, amor

Eje del poder: estudio, Guerrera Mágica, genio

Apropiación: prestigio, paz, Céfiro

Atribución: orgullo, tiempo

Renuncia: prestigio, vida normal

Desposesión: orgullo, finalidad, seguridad

Rasgos físicos: jovencita de 14 años, rasgos occidentales triangularizados, cabello corto café –a la semejanza nipona-, ojos

grandes verdes, usa lentes, porta un uniforme de marinerita de color verde

Rasgos psicológicos: analítica, racional, educada

Colores representativos: verde, blanco

Instrumentos: arco y flecha, espada, armadura, guante, genio y magia –viento-

Frase característica: buenas costumbres, racional

Ambientes: Torre de Tokio, Céfiro

Situaciones: toma de decisiones, conflicto interno, lucha y análisis

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Anais
Edad: 14 años
Sexo: femenino
Tipo de sangre: A positivo
Estado civil: soltera
Herencia: buena educación -especializada-, hija menor
Ambientes: Torre de Tokio, mundo de Céfireo
Situación: conocer a Paris (sic), ser una Guerrera Mágica

Rasgos:

X -E	X -De	X -I	X -E
MI - MI	O - A	X -I	De -A
AS - AS	X -A	X -A	I - A
X -D	O - X	Sam - A	R - X

Locus de control: EXTERNO ___ INTERNO X
Autoritarismo ___ Maquiavelismo 1 Aceptación de riesgos 2

Gran ansiedad Poca ansiedad

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista ___ Intelectual X Social ___ Convencional ___
Emprendedor ___ Artístico ___

Actitudes: escuela, tiro con arco, intelectual

Necesidades / Motivos: saber la verdad, regresar a Tokio, salvar Céfireo

Intereses personales: buen desempeño escolar, regresar a Tokio, salvar Céfireo

Experiencia anterior: -----

Expectativas: ella quiere conocer, convertirse en Guerrera Mágica, despertar a los genios, desarrollarse, regresar a Tokio

VALORES: Teóricos 1 Económicos ___ Estéticos 2 Sociales 3 Políticos ___
Religiosos ___

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico 2 Egocentrismo ___ Conformismo ___
Manipulativo ___ Sociocéntrico 1 Existencial ___

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica X Comprensión verbal X
Velocidad perceptual X Razonamiento inductivo X (TODAS)

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ___ Fuerza del tronco ___ Fuerza estática 1
Fuerza explosiva ___ Flexibilidad de extensión ___ Flexibilidad dinámica ___
Coordinación 2 Equilibrio 3 Vigor 4

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad 3 Amor 6 Estima 4
Autorrealización 1 Logros 2 Poder 7 Afiliación 5

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: UMI RYUZAKI (El Mar)
Significado en japonés: Mar del Capullo del dragón
En México se llama: Marina
Edad: 14 años Signo: piscis Sexo: femenino
Fecha de nacimiento: 3 de marzo
Transformación: su genio Seres / Ceres
Uniforme: armadura que protege su uniforme de marinera color azul
Nombre de su ataque: Tornado azul, Dragón de agua
Armas de batalla y/o talismanes: esgrima, espada, guante, armadura, genio Seres / Ceres, magia -agua-
Nombre de batalla: Guerrera Mágica

Personaje: Marina

Personaje mítico: Guerrera Mágica -Seres /Ceres, guardián de las aguas

Valoración ética: belleza, prestigio, respeto

Antecedente superior humano: Neptuno

Valoración filosófica: verdad, libertad

Móvil de acción: regresar a Tokio, salvar Céfiro, despertar a los genios

Simil humano: Amazonas

Antecedente correlato principal humano: Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: Tres Mosqueteros, Cruzados

Valoración humano/animal: egoísmo, soberbia

Antecedente superior animal: dragón serpiente

Entorno físico: Tokio, Céfiro

Valoración humano/existencial: rescatar a la princesa, la amistad

Acción humano animal: armadura, genios

Instrumentos: armadura, espada, genio, magia -agua-

Valoración humana: riqueza, poder

Antecedente mítico: Camelot, mar, Atlántida

Orden del saber: seleccionar su arma, desarrollarse, encontrar el escudo, despertar a los genios

Orden del poder: magia del agua, espada, genio

Orden del sentir: decisión

Orden de la madurez: humilde, serena

Móvil hedónico (M) (L): orgullo

Móvil pragmático (M) (L): regresar a Tokio, salvar Céfiro

Móvil ético (M) (L): lástima

Ser: decidida, consentida, realista

Parecer: orgullosa, vacía, frívola, egoísta

Lo que se dice de ellos: hermosa, insolente

Lo que dicen de sí mismos: no está segura de..., quiere regresar a Tokio, Es la verdad

Lo que hacen: ayuda a sus amigas, consigue sus metas

Relación complementaria: Lucy, Anais, Nikona, Guruclef, genio

Relación antagonica: Zagato y sus esbirros, Esmeralda, Guruclef

Bando al que pertenecen: Bien / Mal

Relación neutral: habitantes de Céfiro, padres

Objeto: regresar a Tokio, la esgrima, Céfiro, ser Guerrera Mágica, el escudo, despertar su genio

Eje del deseo: comodidad, lujo, padres, amigas

Eje del querer: regresar a Tokio, competir en su torneo de esgrima, ser Guerrera Mágica

Eje del saber: humildad, comprensión, magia

Eje del poder: dinero, estatus, comodidad, ser Guerrera Mágica, su genio

Apropiación: estatus, paz, Céfiro

Atribución: soberbia, tiempo, decisión

Renuncia: comodidad, vida normal

Desposesión: soberbia, seguridad

Rasgos físicos: jovencita de 14 años de rasgos occidentales triangulados, alta, tez blanca, de largo cabello azul, atractiva, porta un uniforme de marinera de color azul

Rasgos psicológicos: autoritaria, presunciosa, convenenciera, altanera, decidida

Colores representativos: azul, blanco

Instrumentos: espada, armadura, guante, genio, magia -agua-

Frases características: desconfianza, resignación

Ambientes: Torre de Tokio, Céfiro

Situaciones: toma de decisiones, lucha, conflicto interno

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Marina
Edad: 14 años
Sexo: femenino
Tipo de sangre: A positivo
Estado civil: soltera
Herencia: hija única, alto nivel socioeconómico, independiente, caprichosa
Ambientes: Torre de Tokio, mundo de Céforo
Situación: amistad, conocer a Guruclef, ser Guerrera Mágica

Rasgos:

R - X	X -De	C - X	X -E
MI - M	O - X	X -I	Dg - X
AS - X	T - X	X -A	I - X
S - X	X -S	Sym - A	R - X

Gran ansiedad Poca ansiedad

Locus de control: EXTERNO ___ INTERNO X
Autoritarismo 2 Maquiavelismo 1 Aceptación de riesgos 3

Extrovertido X	
Introvertido	

Realista 1 Intelectual ___ Social ___ Convencional ___
Emprendedor 2 Artístico ___

Actitudes: esgrima, vida social

Necesidades / Motivos: regresar a Tokio, amistad, salvar Céforo

Intereses personales: padres, torneo de esgrima, regresar a Tokio, salvar Céforo

Experiencia anterior: ----

Expectativas: Ella tiene la razón, convertirse en Guerrera Mágica, despertar a los genios, regresar a Tokio

VALORES: Teóricos ___ Económicos 1 Estéticos 2 Sociales 4 Políticos 3
Religiosos ___

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico ___ Egocentrismo 1 Conformismo ___
Manipulativo 2 Sociocéntrico ___ Existencial ___

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica ___ Comprensión verbal 1
Velocidad perceptual 2 Razonamiento inductivo ___

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ___ Fuerza del tronco ___ Fuerza estática 5
Fuerza explosiva ___ Flexibilidad de extensión 4 Flexibilidad dinámica 3
Coordinación 2 Equilibrio 1 Vigor ___

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad 5 Amor 7 Estima 2
Autorrealización 4 Logros 1 Poder 3 Afiliación 6

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **ESMERALDA HIME**

Significado en japonés: desconocido

En México se llama: **Princesa Esmeralda**

Edad: desconocida Signo: desconocido Sexo: femenino

Fecha de nacimiento: desconocida

Transformación: por el dolor de la muerte de Zagato, genio

Uniforme: porta un vestido largo corte imperio de color blanco, además de portar joyas

Nombre de su ataque: desconocido

Armas de batalla y/o talismanes: la magia, su genio y una espada

Nombre de batalla: **Genio de la princesa –o el lado oscuro de ésta-**

Personaje: **Princesa Esmeralda**

Personaje mítico: **Pilar de Céfiro**

Valoración ética: legalidad, responsabilidad

Antecedente superior humano: Helena de Troya, Perséfone

Valoración filosófica: fortaleza, fe, esperanza

Móvil de acción: salvar Céfiro, Zagato

Símil humano: diosa, princesa

Antecedente correlato principal humano: Athena Saori, de Caballeros del Zodiaco

Antecedente occidental humano: Rapunzel, Julieta

Valoración humano/animal: egoísmo, venganza, remordimientos, lujuria

Antecedente superior animal: abeja u hormiga reina, ostra

Entorno físico: Céfiro

Valoración humano/existencial: amor, armonía

Acción humano animal: genio

Instrumentos: espada, genio, magia –voluntad-

Valoración humana: amor, ira

Antecedente mítico: Camelot

Orden del saber: ~~sólo las Guerreras Mágicas pueden salvar Céfiro~~

Orden del poder: magia, Zagato, Guruclef, la corona del Pilar

Orden del sentir: emociones que controlan Céfiro, la magia

Orden de la madurez: egoísta

Móvil hedónico (M) (L): amor por Zagato

Móvil pragmático (M) (L): salvar Céfiro, unirse a Zagato

Móvil ético (M) (L): verdad, egoísmo

Ser: atormentada, enamorada, fuerte y decidida

Parecer: débil

Lo que se dice de ellos: está prisionera, sometida

Lo que dicen de sí mismos: necesita ayuda, está fuera de su alcance

Lo que hacen: busca salvar a Céfiro y su muerte para estar con Zagato

Relación complementaria: Zagato, Guruclef, Genio, las Guerreras Mágicas

Relación antagonónica: Zagato, Céfiro, Guerreras Mágicas, Alanis

Bando al que pertenecen: Bien / Mal

Relación neutral: Paris (sic) –es su hermano-

Objeto: Céfiro, Zagato, su propia muerte

Eje del deseo: Zagato, Céfiro

Eje del querer: salvar Céfiro

Eje del saber: el futuro es su responsabilidad

Eje del poder: Guerreras Mágicas

Apropiación: amor de Zagato, estabilidad de Céfiro

Atribución: vida

Renuncia: título, vida

Desposesión: vida y Zagato

Rasgos físicos: joven de rasgos occidentales triangulares, no muy alta, de larga cabellera rubia, de aspecto aniñado, porta

un largo vestido blanco, además de una corona y joyas

Rasgos psicológicos: sumisa, resignada, rencorosa

Colores representativos: amarillo, oro, blanco, azul

Instrumentos: magia –voluntad-, genio, espada

Frase característica: Por favor... Salven a Céfiro

Ambientes: Céfiro

Situaciones: lucha interna, sumisión, rebeldía

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Princesa Esmeralda

Edad: desconocida

Sexo: femenino

Tipo de sangre: desconocido

Estado civil: soltera

Herencia: la tradición del Pilar de Céforo

Ambientes: Tradición de Céforo

Situación: conocer a Zagato, la muerte de éste, el desequilibrio de Céforo, invocar a las Guerreras Mágicas

Rasgos:

~~R-E~~

~~MI-MN~~

~~AS-EE~~

~~X-D~~

~~Xc-Dc~~

~~O-X~~

~~T-X~~

~~O-S~~

C-S

P-I

F-A

Ssm-X

~~X-E~~

~~Dg-A~~

~~I-C~~

~~R-T~~

Gran ansiedad Poca ansiedad

Locus de control: EXTERNO X INTERNO ___

Autoritarismo 1

Maquiavelismo ___

Aceptación de riesgos 2

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista ___ Intelectual ___ Social ___

Convencional X

Emprendedor ___ Artístico ___

Actitudes: rezar por la pza de Céforo

Necesidades / Motivos: equilibrio de Céforo, amor por Zagato

Intereses personales: Amar a Zagato, salvar a Céforo

Experiencia anterior: ----

Expectativas: Sólo las Guerreras Mágicas pueden salvar a Céforo

VALORES: Teóricos ___ Económicos ___ Estéticos ___ Sociales 2 Políticos 3

Religiosos 1

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico 1 Egocentrismo ___ Conformismo 3

Manipulativo ___ Sociocéntrico ___ Existencial 2

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica ___ Comprensión verbal 1

Velocidad perceptual 2 Razonamiento inductivo ___

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ___ Fuerza del tronco ___ Fuerza estática ___

Fuerza explosiva 1 Flexibilidad de extensión ___ Flexibilidad dinámica ___

Coordinación ___ Equilibrio ___ Vigor 2

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad 3 Amor 1 Estima ___

Autorrealización 2 Logros ___ Poder 4 Afilación ___

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **SHINKAN ZAGATO**

Significado en japonés: Gobernador Zagato

En México se llama: **Zagato**

Edad: desconocida Signo: desconocido Sexo: masculino

Fecha de nacimiento: desconocido

Transformación: desconocido

Uniforme: vestimenta negra

Nombre de su ataque: desconocido

Armas de batalla y/o talismanes: magia

Nombre de batalla: desconocido

Personaje: **Zagato**

Personaje mítico: **Guardián personal de la princesa Esmeralda**

Valoración ética: responsabilidad, fidelidad

Antecedente superior humano: Paris (sic), Hades

Valoración filosófica: libertad, fortaleza, democracia, legalidad

Móvil de acción: salvar a Esmeralda

Simil humano: guardián consejero

Antecedente correlato principal humano: consejero

Antecedente occidental humano: Romeo

Valoración humano/animal: egoísmo, lujuria

Antecedente superior animal: cuervo, oso

Entorno físico: Céfiro

Valoración humano/existencial: amor

Acción humano animal: magia y sus aliados

Instrumentos: magia

Valoración humana: amor, fidelidad

Antecedente mítico: Camelot

Orden del saber: que Esmeralda lo ama, sólo las Guerreras Mágicas pueden impedir la destrucción de Céfiro

Orden del poder: magia, sùbditos

Orden del sentir: magia, decisión

Orden de la madurez: egoísta

Móvil hedónico (M) (L): ama a Esmeralda

Móvil pragmático (M) (L): destruir el sistema del Pilar, unirse a Esmeralda

Móvil ético (M) (L): egoísmo, amor

Ser: enamorado, mago guardián, sufre

Parecer: traidor

Lo que se dice de ellos: malo, carcelero, desalmado

Lo que dicen de sí mismos: va a desaparecer a las Guerreras Mágicas, no le ganarán

Lo que hacen: protege a su amada

Relación complementaria: Esmeralda, Innova, sus esbirros

Relación antagónica: Céfiro, las Guerreras Mágicas, Guruclef

Bando al que pertenecen: Mal / Bien

Relación neutral: habitantes de Céfiro, Nikona

Objeto: la princesa Esmeralda, desaparecer a las Guerreras Mágicas

Eje del deseo: princesa Esmeralda, Innova

Eje del querer: salvar a Esmeralda

Eje del saber: su futuro es inesperado, trasgrede la ley

Eje del poder: Esmeralda

Apropiación: Esmeralda, amor

Atribución: honor

Renuncia: vida, amor

Desposesión: vida

Rasgos físicos: hombre excesivamente alto, de rasgos occidentales triangulares, ojos algo rasgado color violeta, cabello

largo negro, porta joyas y viste de negro

Rasgos psicológicos: decidido, firme, líder, confiado, enamorado

Colores representativos: negro, violeta, rojo

Instrumentos: magia, aliados

Frase característica: No lo conseguirán, Yo tengo la razón

Ambientes: Céfiro

Situaciones: confrontaciones, discusión, protección

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: **Zagato**
Edad: desconocida
Sexo: masculino
Tipo de sangre: desconocido
Estado civil: soltero
Herencia: tradición de Céfiro
Ambientes: Céfiro, la tradición del Pilar
Situación: conocer a Esmeralda, ser su guardián personal, la llegada de las Guerreras Mágicas

Rasgos:
~~K-E~~ ~~Se-De~~ ~~C-S~~ ~~C-E~~
~~Mi-Mi~~ ~~D-E~~ ~~P-X~~ ~~Dg-A~~
~~AA-EE~~ ~~T-X~~ ~~F-A~~ ~~I-O~~
~~S-D~~ ~~O-S~~ ~~Ssn-A~~ ~~B-I~~

Gran ansiedad Poca ansiedad

Locus de control: EXTERNO INTERNO X
Autoritarismo Maquiavelismo 1 Aceptación de riesgos 2

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista 4 Intelectual 3 Social Convencional 1
Emprendedor 2 Artístico

Actitudes: defender al Pilar

Necesidades / Motivos: salvar a Esmeralda

Intereses personales: amor por Esmeralda

Experiencia anterior: --

Expectativas: debe salvar a la princesa de sí misma, acabar con las Guerreras o quien se interponga entre él y Esmeralda, eliminar la tradición del Pilar

VALORES: Teóricos Económicos Estéticos Sociales 1 Políticos 2
Religiosos

NIVELES: Reactivo Tribalístico 3 Egocentrismo Conformismo 1
Manipulativo 2 Sociocéntrico Existencial

HABILIDADES INTELLECTUALES: Aptitud numérica Comprensión verbal 2
Velocidad perceptual Razonamiento inductivo 1

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica Fuerza del tronco Fuerza estática 1
Fuerza explosiva 2 Flexibilidad de extensión Flexibilidad dinámica
Coordinación Equilibrio Vigor 3

NECESIDADES: Fisiológicas Seguridad 7 Amor 1 Estima 5
Autorrealización 6 Logros 3 Poder 4 Afiliación 2

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **DOSHI CLEF**

Significado en japonés: Mago supremo de Céfiro

En México se llama: **Guruclef / Guru Clef**

Edad: 745 años Signo: desconocido Sexo: masculino

Fecha de nacimiento: desconocida

Transformación: desconocida

Uniforme: porta una larga bata y una capa, además de un báculo y joyas

Nombre de su ataque: desconocido

Armas de batalla y/o talismanes: magia, seres fantásticos, su báculo

Nombre de batalla: **Guruclef**

Personaje: **Guruclef**

Personaje mítico: **Mago supremo de Céfiro**

Valoración ética: fidelidad, tradición

Antecedente superior humano: oráculo

Valoración filosófica: esperanza

Móvil de acción: salvar a Céfiro y a Esmeralda

Simil humano: mago

Antecedente correlato principal humano: Merlin

Antecedente occidental humano: Merlin, Houdini

Valoración humano/animal: egoísmo

Antecedente superior animal: búho

Entomo físico: Céfiro

Valoración humano/existencial: armonía

Acción humano animal: magia

Instrumentos: báculo, magia, Nikon, Nikona

Valoración humana: fidelidad

Antecedente mítico: Camelot

Orden del saber: relación de Esmeralda con Zagato, las tradiciones de Céfiro

Orden del poder: magia, sabiduría, experiencia

Orden del sentir: fidelidad, controla criaturas fantásticas

Orden de la madurez: más humano y abierto

Móvil hedónico (M) (L): ama su puesto

Móvil pragmático (M) (L): salvar Céfiro, que la princesa sea feliz

Móvil ético (M) (L): verdad, legalidad

Ser: mago supremo y cauteloso

Parecer: gruñón, mandón

Lo que se dice de ellos: tiene mal carácter, no sabe, Es un gran mago

Lo que dicen de sí mismos: es precaución, no tiene el poder necesario

Lo que hacen: guía moral de las Guerreras Mágicas

Relación complementaria: Esmeralda, Zagato, Nikon, Nikona, Presea, las Guerreras Mágicas

Relación antagonista: Zagato, Esmeralda, Alanis

Bando al que pertenecen: Bien

Relación neutral: habitantes de Céfiro

Objeto: salvar Céfiro y a la princesa Esmeralda, ayudar a las Guerreras Mágicas

Eje del deseo: Céfiro y Esmeralda

Eje del querer: salvar a Céfiro y Esmeralda

Eje del saber: tradición del Pilar

Eje del poder: magia

Apropiación: tranquilidad, paz de Céfiro

Atribución: magia

Renuncia: tranquilidad de Céfiro

Desposesión: Pilar

Rasgos físicos: gnomo de rasgos triangulares, de 745 años, con un cuerno –unicornio-, ojos rasgados de color azul, cabello blanco, porta tiara, joyas y un báculo

Rasgos psicológicos: experimentado, analítico, directo

Colores representativos: azul, blanco, dorado, violeta

Instrumentos: magia, báculo, Nikon

Frase característica: Logren convertirse en Guerreras Mágicas, revivan a los genios, enfrenten a Zagato y salven a Céfiro

Ambientes: Céfiro

Situaciones: Apoyo y explicación

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Gurulef

Edad: 745 años

Sexo: masculino

Tipo de sangre: desconocido

Estado civil: soltero

Herencia: papel de mago supremo de Céforo

Ambientes: tradición de Céforo

Situación: descubrir que era inexacto el sistema del pilar, el amor de Esmeralda y Zagato, la llegada de las Guerreras Mágicas

Rasgos:
~~A-E~~ ~~S-De~~ ~~C-X~~ ~~X-E~~
~~MI-VA~~ ~~O-X~~ ~~X-I~~ ~~De~~
~~AS-ES~~ ~~T-A~~ ~~X-A~~ ~~I-X~~
~~S-D~~ ~~O-S~~ ~~S-A~~ ~~X-T~~

Locus de control: EXTERNO X INTERNO X

Gran ansiedad Poca ansiedad

Autoritarismo ___ Maquiavelismo ___ Aceptación de riesgos X

Extrovertido	
Introvertido	X

Realista ___ Intelectual 1 Social ___ Convencional 3
Emprendedor 2 Artístico ___

Actitudes: tranquilidad de Céforo

Necesidades / Motivos: inestabilidad de Céforo

Intereses personales: retorno de la paz a Céforo

Experiencia anterior: -----

Expectativas: que las Guerreras Mágicas despierten a los genios y cumplan la voluntad de la princesa Esmeralda

VALORES: Teóricos 2 Económicos ___ Estéticos ___ Sociales ___ Políticos ___
Religiosos 1

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico 1 Egocentrismo ___ Conformismo ___
Manipulativo ___ Sociocéntrico ___ Existencial 2

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica ___ Comprensión verbal 2
Velocidad perceptual ___ Razonamiento inductivo 1

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ___ Fuerza del tronco ___ Fuerza estática ___
Fuerza explosiva 2 Flexibilidad de extensión ___ Flexibilidad dinámica ___
Coordinación ___ Equilibrio ___ Vigor 1

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad ___ Amor ___ Estima 2
Autorrealización 1 Logros 3 Poder ___ Afiliación ___

FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

Nombre real: **MOKONA**

Significado en japonés: DESCONOCIDO

En México se llama: **Nikona**

Edad: desconocida Signo: desconocido Sexo: desconocido

Fecha de nacimiento: desconocida

Transformación: desconocida

Uniforme: desconocido

Nombre de su ataque: desconocido

Armas de batalla y/o talismanes: magia y su piedra roja del centro de la frente

Nombre de batalla: **Nikona**

Personaje: **Nikona**

Personaje mítico: ¿? se presume que el creador de Céfiro, pero en el relato del manga, en la segunda etapa

Valoración ética: fidelidad, alegría

Antecedente superior humano: guía, apoyo

Valoración filosófica: esperanza

Móvil de acción: Céfiro

Simil humano: talismán

Antecedente correlato principal humano: Luna y Artemis de Sailor Moon, el búho de Merlín, el conejo de Alicia

Antecedente occidental humano: D'Artagnan

Valoración humano/animal: diversión

Antecedente superior animal: conejo

Entorno físico: Céfiro

Valoración humano/existencial: Céfiro, Lucy

Acción humano animal: magia

Instrumentos: magia

Valoración humana: amistad

Antecedente mítico: el País de las Maravillas, Camelot

Orden del saber: sólo las Guerreras Mágicas salvarán a Céfiro, la tradición del Pilar, la relación de Esmeralda y Zagato

Orden del poder: magia

Orden del sentir: ánimo

Orden de la madurez: desconocido

Móvil hedónico (M) (L): diversión

Móvil pragmático (M) (L): desconocido

Móvil ético (M) (L): desconocido

Ser: ente extraño conejoide, guía, auxiliar mágico

Parecer: una mascota, ayudante, patito

Lo que se dice de ellos: demasiado juguetona, se puede confiar en ella

Lo que dicen de sí mismos: alegre

Lo que hacen: guía, da apoyo moral

Relación complementaria: Lucy, Anais, Marina, Presea, Guructef

Relación antagónica: Zagato y sus esbirros

Bando al que pertenecen: Bien

Relación neutral: habitantes de Céfiro, paris (sic), Esmeralda

Objeto: Céfiro, Lucy, las Guerreras Mágicas

Eje del deseo: Lucy, Céfiro

Eje del querer: alcanzar la meta, las Guerreras Mágicas

Eje del saber: costumbres y los secretos de Céfiro

Eje del poder: magia

Apropiación: paz de Céfiro

Atribución: magia

Renuncia: tranquilidad

Desposesión: Pilar

Rasgos físicos: ente conejoide triangular de color blanco, con una piedra (¿?) roja en el centro de la frente, una especie de tercer ojo

Rasgos psicológicos: alegre

Colores representativos: blanco y rojo

Instrumentos: magia

Frase característica: Pupu-Pupu, Puu

Ambientes: Céfiro

Situaciones: apoyo, guía

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE

Nombre: Nikona
Edad: DESCONOCIDA
Sexo: DESCONOCIDO
Tipo de sangre: DESCONOCIDA
Estado civil: DESCONOCIDO
Herencia: convivencia con Presea
Ambientes: tradición de Céfiro
Situación: la aparición de Lucy en su vida, inestabilidad de Céfiro

Rasgos:

R - ~~X~~
MI - ~~X~~
X - ~~EE~~
S - ~~D~~

Sc - ~~D~~
X - ~~E~~
T - ~~X~~
O - ~~S~~

X - ~~S~~
P - ~~X~~
F - ~~X~~
Som - ~~A~~

C - ~~A~~
Dg - ~~X~~
X - ~~C~~
X - ~~T~~

Locus de control: EXTERNO _____ INTERNO X
Autoritarismo _____ Maquiavelismo _____

Gran ansiedad Poca ansiedad

Aceptación de riesgos X

Extrovertido	X
Introvertido	

Realista _____ Intelectual _____ Social X Convencional _____
Emprendedor _____ Artístico _____

Actitudes: jugar

Necesidades / Motivos: amistad

Intereses personales: hacer amigos

Experiencia anterior: ----

Expectativas: todo se arregle en Céfiro, se conviertan en Guerreras Mágicas y despierten a los genios

VALORES: Teóricos _____ Económicos _____ Estéticos _____ Sociales 1 Políticos _____
Religiosos 2

NIVELES: Reactivo _____ Tribalístico _____ Egocentrismo _____ Conformismo _____
Manipulativo _____ Sociocéntrico 2 Existencial 1

HABILIDADES INTELECTUALES: Aptitud numérica _____ Comprensión verbal 1
Velocidad perceptual _____ Razonamiento inductivo 2

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica _____ Fuerza del tronco _____ Fuerza estática _____
Fuerza explosiva _____ Flexibilidad de extensión _____ Flexibilidad dinámica _____
Coordinación _____ Equilibrio _____ Vigor X

NECESIDADES: Fisiológicas _____ Seguridad _____ Amor 2 Estima 1
Autorrealización _____ Logros _____ Poder 4 Afiliación 3

GUERRERAS MÁGICAS

FICHA PARA EL VACIADO DE DATOS A NIVEL REFERENCIAL DE LAS CANCIONES

FUNCIÓN DE LA CANCIÓN:

TÍTULO DE LA CANCIÓN: LAS GUERRERAS MÁGICAS

COMPOSITOR: NO SE LOCALIZO EL DATO

INTÉRPRETE: DESCONOCIDO

GÉNERO: Épico

LETRA DE LA CANCIÓN

(Voz en off)

Existe una leyenda que cuenta de tres niñas que lucharán y lograrán salvar a este mundo. Ellas despertarán a los genios, y con la ayuda de sus poderes mágicos lograrán vencer al enemigo

De acuerdo a la leyenda, tres chicas cambiarán nuestro destino
¡Las Guerreras Mágicas!

Ellas lucharán y lograrán vencer al enemigo

Con el poder que ellas van a obtener, lograrán vencer a la magia de Zagato, el futuro de Céfiro, ellas decidirán.

Lucy, Anaís y Marina vencerán,

Lucy, Anaís y Marina lograrán salvar a Céfiro del mal.

Luchando juntas, nadie las podrá derrotar.

SITUACIÓN PRESENTADA: Descripción de una leyenda, los beneficios de que ésta sea real y lo que se puede obtener con ello

ACTORES: Lucy, Anaís, Marina = Las Guerreras Mágicas, los Genios, Zagato y el mundo de Céfiro

ACCIONES: Cuenta (leyenda) Cambiarán (destino) Vencerán (Lucy, Marina y Anaís) Lucharán y lograrán salvar (mundo) Lucharán y lograrán vencer (enemigo) Despertarán (Genios) Lograrán vencer (magia de Zagato) Lograrán salvar (Céfiro) Lograrán vencer (enemigo) Decidirán (futuro) Luchando (juntas)

FINES: Defender al mundo de Céfiro, vencer al enemigo, despertar a los genios

EPÍLOGO: Mientras estén juntas, logran su objetivo

FICHA DE VACIADO DE DATOS COMPARATIVOS DE LAS PROTAGONISTAS

Personaje: SERENA / SAILOR MOON Y LUCY / GUERRERAS MÁGICAS

Personaje mítico: Una Guerrera, de la justicia

Valoración ética:

Antecedente superior humano:

Valoración filosófica: libertad

Móvil de acción: Salvar a los habitantes de un lugar (Céfiro / Tierra)

Simil humano: ----

Antecedente correlato principal humano: Caballeros del Zodíaco

Antecedente occidental humano: Rapunzel, por la cabellera

Valoración humano/animal: remordimiento

Antecedente superior animal: ----

Entorno físico: Tokio

Valoración humano/existencial: ----

Acción humano animal: ----

Instrumentos: magia

Valoración humana: amistad

Antecedente mítico: ----

Orden del saber:

Orden del poder: ---

Orden del sentir: ---

Orden de la madurez: ---

Móvil hedónico (M) (L): ---

Móvil pragmático (M) (L): salvar a un sitio "X" (Céfiro, Tokio)

Móvil ético (M) (L): solidaridad

Ser: sensible

Parecer: ---

Lo que se dice de ellos: ---

Lo que dicen de si mismos:

Lo que hacen: apoyan a los demás, defienden a sus amigos, acaban con el enemigo definitivamente

Relación complementaria: amigas

Relación antagónica: ----

Bando al que pertenecen: Bien

Relación neutral: ---

Objeto: encontrar un talismán, desarrollarse, salvar "X" lugar

Eje del deseo: amigas

Eje del querer: heroína

Eje del saber: ---

Eje del poder: ---

Apropiación: ----

Atribución: su vida

Renuncia: vida normal

Desposesión: ---

Rasgos físicos: jovencitas de 14 años, de rasgos occidentales, no muy altas, de ojos grandes, cabello largo de color recogido en un peinado fuera de lo común, portan uniforme de secundaria, no muy buenas estudiantes

Rasgos psicológicos: alegre y amigable

Colores representativos: blanco

Instrumentos: magia

Frase característica: aliento

Ambientes: Tokio

Situaciones: toma de decisiones, conflictos personales, lucha, superación

FICHA DE RASGOS PSICOLÓGICOS DEL PERSONAJE (COMPARATIVO)

Nombre: LUCY / SERENA

Edad: 14 años

Sexo: femenino

Tipo de sangre: O

Estado civil: solteras

Herencia: ---

Ambientes: Tokio

Situación: muerte de un ser querido, la amistad

Rasgos:
 R - E Se - D - S C - E
 MI - MI - E P - A
 AS - EE T - A - C
 - D O Ssm - T

Gran ansiedad Poca ansiedad

Locus de control: EXTERNO INTERNO
 Autoritarismo ___ Maquiavelismo ___ Aceptación de riesgos

Extrovertido	
Introvertido	

Realista ___ Intelectual ___ Social Convencional ___
 Emprendedor ___ Artístico

Actitudes: ---
 Necesidades / Motivos: amistad, salvar "X" sitio
 Intereses personales: ---
 Experiencia anterior: muerte de un ser querido
 Expectativas: ---

VALORES: Teóricos ___ Económicos ___ Estéticos Sociales Políticos ___
 Religiosos ___

NIVELES: Reactivo ___ Tribalístico ___ Egocentrismo ___ Conformismo ___
 Manipulativo ___ Sociocéntrico Existencial

HABILIDADES INTELLECTUALES: Aptitud numérica ___ Comprensión verbal
 Velocidad perceptual ___ Razonamiento inductivo ___

HABILIDADES FÍSICAS: Fuerza dinámica ___ Fuerza del tronco ___ Fuerza estática ___
 Fuerza explosiva ___ Flexibilidad de extensión ___ Flexibilidad dinámica ___
 Coordinación ___ Equilibrio ___ Vigor

NECESIDADES: Fisiológicas ___ Seguridad Amor Estima
 Autorrealización Logros Poder ___ Afiliación