

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE PERIODISMO

*Seminario de Investigación
Tesis para optar al grado de
Licenciado en Comunicación Social*

JAPOANIMACIÓN

Una travesía semiológica de la película 'Sailor Moon'.¹

Profesor Guía: Rafael Del Villar M.

Ingrid Medel Valdivia

Dic. 1999

¹ El título original de la tesis era "El erotismo como vínculo comunicacional y sus alcances en la programación", referido a un estudio de la animación japonesa 'Sailor Moon'. Debido a los rumbos que la investigación tomó, se justifica la nueva denominación.

A Mis Padres

Para Alex

INDICE

<i>I.</i>	<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>5</i>
<i>II.</i>	<i>HIPÓTESIS</i>	<i>7</i>
<i>III.</i>	<i>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</i>	<i>11</i>
<i>IV.</i>	<i>CONSIDERACIONES TEÓRICAS</i>	<i>14</i>
	<i>A. EL CÓMIC Y LOS MASS MEDIA</i>	<i>14</i>
	<i>B. SÍNTESIS DEL CONSUMO TELEVISIVO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS</i>	<i>27</i>
	<i>C. NOCIÓN DE SUJETO ORIENTE/ OCCIDENTE</i>	<i>39</i>
	<i>D. CONCEPTUALIZACIÓN DE ESTRUCTURAS NARRATIVAS</i>	<i>54</i>
	<i>E. CONCEPCIÓN DE GÉNERO</i>	<i>64</i>
<i>V.</i>	<i>CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS</i>	<i>78</i>
<i>VI.</i>	<i>ANÁLISIS</i>	
	<i>A) ESTRUCTURAS NARRATIVAS</i>	<i>79</i>
	<i>B) ESTRUCTURAS DISCURSIVAS</i>	<i>94</i>
	• <i>APROXIMACIONES A UNA LECTURA DE GÉNERO</i>	
<i>VII.</i>	<i>CONCLUSIONES</i>	<i>103</i>
<i>VIII.</i>	<i>ANEXO</i>	<i>109</i>
	• <i>RESUMEN DE LA PELÍCULA "SAILOR MOON"</i>	

I. INTRODUCCIÓN

En una época caracterizada por una tendencia que ha desarticulado los modos tradicionales de acción y relación entre las personas y los objetos, es decir, el nuevo mapa que se está dibujando en la cultura mundial, modelado como 'globalización', es el marco referencial para nuestra propuesta de estudio: la *japoanimación*.

El 'manga' o cómic, cuya derivación es la animación en formato audiovisual, es una expresión relativamente nueva como manifestación globalizada, ya que recién en las décadas del setenta y ochenta se dio a conocer masivamente como expresión cultural enraizada en el Japón de 1814.

El gran éxito alcanzado por este tipo de animación, ha desatado una inquietud que se ha visto reforzada por los sectores tradicionales de la sociedad, que ven en esta expresión altos contenidos de violencia, sexo y ambigüedad sexual, fundamentalmente.

De este modo, se ha creado un nuevo campo de estudio que pretende ahondar en los 'efectos' de estas animaciones, especialmente en los niños y jóvenes. Pero la investigación aun se encuentra en un estado incipiente, tanto en nuestro país como en el resto del continente.

Este gran *boom*, que ha afectado principalmente a niños y jóvenes -sin dejar de lado la alta penetración que también se ha manifestado en el sector adulto de la sociedad-, es un fenómeno que podemos percibir cotidianamente y sólo encendiendo nuestro televisor: la alta programación y sintonía que alcanzan programas como *Sailor Moon*, *Los Caballeros del Zodíaco*, *Ranma y Medio*, *Dragon Ball*, etc. Es más que una pincelada que está emitiendo señales para dar cuenta del fenómeno.

Además, toda la industria que se desarrolla al amparo de éstas seriales, es inmensa. El *merchandising* produce grandes cantidades de dinero, lo que refuerza la promoción del manga y su posterior animación.

La presente investigación pretende ser un estudio que contribuya a develar aspectos como el contenido de la *japoanimación*, los discursos que entre líneas se dibujan. Todo ello para, en investigaciones posteriores, dar respuestas de la alta sintonía e interés que ha desatado esta expresión cultural en nuestro país.

De este modo, el interés de este trabajo será crear un cuerpo teórico capaz de entregar una aproximación científica al mundo de investigación de la animación japonesa.

Por ello, las herramientas de que se vale esta exploración son las que entrega la Semiótica. Ésta nos permite un acercamiento más integral al objeto de estudio, y es precisamente este grado de complejidad lo que nos permite dar cuenta de la entidad como construcción articulada de sentido.

Nuestra intensión última es poder mirar y construir esta cosmogonía oriental, desconocida, ajena, a través de las herramientas y conceptos que nos permite nuestro mundo posible, nuestro mundo occidental.

II. HIPÓTESIS

El presente trabajo pretende realizar un análisis formal, en cuanto a delatar su estructura narrativa y a la vez establecer un estudio de los contenidos de la animación japonesa desde el punto de vista de describir su conceptualización de género. Se trata de un diseño descriptivo, por lo que no se plantea una hipótesis específica, sino que solamente una problemática a captar a partir de textos concretos que se analizarán. De este modo, se tratará de obtener un conocimiento que contribuya a develar a la japoanimación, para ello, se cruzarán los aspectos narrativos (códigos de lenguaje), y las temáticas tratadas (discursos).

Primeramente se realizará un análisis del cómic como fenómeno globalizado, y se estudiará como una expresión inserta en los Medios de Comunicación de Masas.

En definitiva, debemos recalcar que la presente investigación carece de una hipótesis en los términos tradicionales, ya que nuestras conjeturas irán tomando cuerpo a medida que se vaya desarrollando el estudio. Nuestro escudriñamiento estará a la base de la exploración, por tanto, los resultados estarán señalados por las preguntas que se plantean:

- ¿Cómo es la estructura del relato, de la narración?

- ¿Qué códigos se vehiculizan?
- ¿Qué contenidos se plantean, y específicamente, cuál es la conceptualización de género que allí se establece?

De este modo, planteamos desde ya que será difícil comprender a cabalidad las implicancias culturales de la *japoanimación* por nuestra cultura occidental, ya que ella está enraizada en la tradición e idiosincrasia nipona, desconocida para nosotros.

Para el estudioso del fenómeno manga, Frederik L. Schodt, quien a comienzos de los años ochenta señaló una propuesta semejante respecto de las implicancias y alcances específicos del *animé*, esta manifestación sólo es posible entenderla por individuos que compartan la misma tradición conceptual, es decir, que existan códigos comunes entre el creador y el lector-espectador. Y es este desconocimiento de patrones orientales lo que según Schodt plantea una limitante para los sujetos de cosmovisiones distintas a la oriental.

"Todavía hoy la comunicación se desarrolla no tanto en forma de sentencia verbales, de términos declarativos y portadores de significados, sino más bien por vía de mutuas alusiones y lenguaje gestual, casi una especie de 'transmisión de pensamiento', como dando por supuesto que la claridad es consecuencia de una relación entre los participantes del diálogo".²

²Frederik L. Schodt, citado por Bernt, Jaqueline, en "El Fenómeno del Manga", Ediciones Martínez de Roca, Barcelona, 1996. Pág. 86.

De la misma opinión es Jaqueline Bernt, quien plantea:

"No son pocos los japoneses que interpretan el manga, sin mayores alharacas, como el tercer sistema jeroglífico junto a los dos que constituyen la escritura textual japonesa, el ideográfico y derivado de sistema de escritura chino kanji, y el silábico japonés Kana".³

Por lo tanto, el aspecto formal, entendido como un código visual, estaría indicando una primera aceptación del *animé* por parte de nuestra cultura occidental. Bernt, ratifica esta aseveración puntualizando:

"Por su asombrosas difusión y variedad, pero también y sobre todo por su lenguaje icónico diferente, el manga ha suscitado finalmente el interés de los extranjeros."⁴

Pero, este código visual, entendemos, siguiendo los planteamientos de Bernt y Schodt, a la vez entrama una interpretación cultural o de mundo. De modo que, *la verdadera importancia del manga está referida en su contenido*, resaltando sus características de fondo, es decir, *su por qué*.

En definitiva, este trabajo pretende develar como ya hemos señalado - tomando en cuenta eso sí las dificultades que entrama profundizar en una episteme desconocida a la occidental-, los contenidos que la japoanimación manifiesta.

³ Bernt, Jaqueline. Op. Cit. Pág. 29.

⁴ Bernt, Jaqueline. Op. Cit. Pág. 9.

A este respecto, algunos académicos plantean que la esencia del manga es la historia narrada y no los artilugios de que esta se vale para señalarse (códigos visuales).

"La fórmula manga es simple: está basada en la solidez de la historia, en general el dibujo viene en un segundo lugar, aunque ahora muchos mangas han cedido al aspecto artístico: Akira y Appleseed, son un ejemplo".⁵

"La verdadera esencia del manga está en una idea, en la advertencia y la crítica, la ironía y la sátira".⁶

De este modo, nuestra intención será descifrar, indagar y explorar esta vertiente, la que creemos engloba los aspectos formales que delatan el punto de vista, la cosmogonía en la cual estas narraciones fueron creadas, para así poder llegar a una respuesta tentativa y aproximada que de cuenta de este fenómeno que se inserta en el complejo cuadro de la globalización.

⁵ Rojas Mix, Miguel. "Los Héroes están Fatigados: El cómic cien años después". Editorial de la Universidad de Costa Rica. 1998. Pág. 66.

III. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es descriptivo. Se estudiará la película de "Sailor Moon", de Naoko Takeuchi editada en 1992, y se buscará allí una interpretación narrativa y además una conceptualización de las categorías de género.

Para tematizar los conceptos establecidos, se contextualizará empíricamente:

- a. *El cómic y los Mass Media*: lo que nos permitirá tener un marco referencial del significado del cómic en la posmodernidad.
- b. *Síntesis del consumo televisivo de los dibujos animados*: se evidenciará un mapa de las actitudes, costumbres y asiduidad del consumo de este medio de comunicación, que se señala como una de las vertientes más importantes de la inserción de la japoanimación.

⁶ Ishiko, Jun. "Historia del manga japonés", nueva edición revisada. 1988.

- c. *Concepción de sujeto Oriente/ Occidente*: señalará las características de concepción de mundo de las diferentes vertientes epistémicas, de manera de bosquejar las cosmogonías que las soportan, y establecer de acuerdo a ello criterios de equivalencia cuando correspondan.
- d. *Conceptualización de estructuras narrativas*: se indicarán los saberes adquiridos sobre los conceptos de estructuras narrativas, posibilitando establecer los niveles en que dicho entramado opera.
- e. *Concepción de género*: se establecerán los alcances del término, lo que permitirá realizar un análisis a la película inscrita como japoanimación.

Dichos conceptos teóricos nos darán un marco interpretativo del texto cultural analizado. Serán fuentes de hipótesis analíticas, pero insertados en una perspectiva semiótica no constituyen conceptos teóricos a operacionalizar, y después probar, a través de cuestionarios específicos, sino que serán sólo un marco intelegibilizador matriz de hipótesis semiótica que a partir de los datos construirán un esquema interpretativo.

El cómic y los *mass media* fijarán el contexto en que se desarrolla la generación del texto cultural analizado. El mismo sentido, pero desde la perspectiva del consumo, es el que se resume en 'síntesis del consumo televisivo de los dibujos animados'. La noción de sujeto oriente/ occidente y la conceptualización de las estructuras narrativas, nos permitirán ver la diferenciabilidad que el saber acumulado de la semiótica y las ciencias sociales cognitivas plantean respecto al relato.

Como la investigación se centra en los contenidos de la japoanimación, es vital tener un marco conceptual que permita detectar las posibles diferencias entre los dos tipos de relato (oriental/ occidental). Ello se constituye, entonces, en una pieza fundamental en el análisis, donde, en definitiva, se tratará de probar si se correlaciona o no a las estructuras narrativas clásicas de la narratividad occidental estudiada por Greimas y Fontanille (Semiótica de las pasiones).

Las consideraciones teóricas sobre género, permitirán enfrentar mejor la búsqueda semiótica de un modelo interpretativo de los contenidos puestos en actos en el texto estudiado.

Estatuido el marco teórico, que nos proveerá de hipótesis respecto al mirar analítico, desarrollaremos consideraciones metodológicas respecto a especificar cuál es la metodología concreta de raigambre semiótica que estudiaremos. Posteriormente, analizaremos el film detectando la pertinencia o no de los dos tipos de episteme oriental y occidental, planteados en el marco teórico y la descripción de las categorías de género, específicamente manifestadas en el texto audiovisual investigado, para finalmente, plantear conclusiones de nuestra investigación, cuyos alcances se nutren de los dos puntos primeros de las consideraciones teóricas, entendidas no como comprobaciones explicativas, sino como un camino para complejizar lo que queda por investigar en este campo.

Luego, el diseño de la investigación es semiótico y descriptivo. Aunque desde el punto de vista de la lógica de la investigación científica tradicional,

estaríamos frente a lo que se denomina 'estudio exploratorio de índole cualitativa'.

IV. CONSIDERACIONES TEÓRICAS

A. EL CÓMIC Y LOS MASS MEDIA

Definitivamente se ha dado vuelta una página en la historia, una hoja que viene cargada de reformulaciones al orden cultural -en el sentido holístico de la palabra-, y que está dibujando un complejo mapa de relaciones que todavía nos es difícil de comprender a cabalidad.

En una época señalada por el fenómeno de la modernidad, vemos una nueva configuración del sistema económico mundial que ha derivado en la manera que la sociedad se entiende y se define. Es el auge de nuevos

conceptos, de terminologías que indican la nueva cartografía cultural que se ampara en la masividad, la globalización, y a la vez, el descentramiento y la fragmentación.

Es en este escenario donde situamos el presente estudio cultural de la *japoanimación*, como un fenómeno derivado y constitutivo de la etapa señalada.

De este modo, hablamos de la permeabilidad de las cosmovisiones, determinadas por la globalización del aparato comunicacional, lo que ha planteado una dificultad para mantener una identidad estable, asociada al territorio o nación de pertenencia. Es la complejidad que nos identifica.

El teórico social Martín Hopenhayn, ya bien lo ha señalado:

*"No es fácil evaluar el impacto que ejercen sobre los proyectos compartidos, fenómenos como la relocalización de actividades productivas más allá de las fronteras de los países, la simultaneidad planetaria en el intercambio de información, y el desplazamiento -a la velocidad de la luz y con destinos incontrolables- de los productos simbólicos mutantes y de rápida obsolescencia en las pantallas de televisión. La globalización de los mercados y comunicaciones induce una permeabilidad creciente y a una porosidad de los imaginarios que nadie es capaz de racionalizar."*⁷

⁷ Hopenhayn, Martín. "Ni apocalípticos ni integrados", Fondo de cultura económica, Santiago, 1995, pág. 21.

Aunque para algunos esta cultura de masas es la "anticultura" ⁸, dado que su presencia como figura clave en la vida social trastoca el histórico poder y acción del 'hombre culto' -constituido por una elite-, pervirtiendo el estatuido orden, es sin lugar a dudas el nuevo actante que jalona los hilos del poder.

Estamos hablando, precisamente, de un panorama que es nuestra contingencia, que es la visión que señala la adquisición y goce de los productos culturales con sólo alzar la mano y coger, o bien, con sólo apretar el botón y encender los aparatos electrónicos que nos conectan con el mundo y la inmediatez.

En este sentido, Eco, ya en 1968, en 'Apocalípticos e integrados', nos proveía sin globalización, una premonición implícita del futuro, que según Hopenhayn, son principios que hoy delatan pertinencia.

"El universo de las comunicaciones de masa -reconozcámoslo o no- es nuestro universo; y si queremos hablar de valores, las condiciones objetivas de las comunicaciones son aquellas aportadas por la existencia de los periódicos, de la radio, de la televisión, de la música grabada y reproducible, de las nuevas formas de comunicación visual y auditiva". ⁹

Y agrega a modo de conclusión que, *"Cultura de masas, se convierte entonces en una definición de índole antropológica, apta para indicar un*

⁸ Eco, Umberto. "Apocalípticos e Integrados", Editorial Lumen, Tusquets, España. 1995. Pág. 28. Una relectura de Eco de la edición original de 1968.

⁹ Eco, Umberto. Op Cit. Pág. 30.

período histórico preciso".¹⁰ Afirmación que se nos torna conocida y cotidiana.

Precisamente, el cómic se ha desarrollado durante este período que se ha denominado 'Cultura de Masas'. Así, este fenómeno manga ha ido abriéndose camino y tomando cada vez más relevancia y lugar en nuestra cultura habitual. Un ejemplo de ello, son los video juegos, los estampados de las camisetas, los llaveros, la publicidad televisada, en general, el *merchandising* de cada día...

Pero, esta nueva cotidianeidad, modelada a través del complejo de informaciones otorgado por la red globalizada, es el campo de lo inmediato. Y como dice Martín Hopenhayn es "*también el sustrato de repetición que nos prolonga circularmente en el tiempo y en el espacio, donde se desenroscan las esperanzas y las frustraciones, los pálpitos y los desencuentros. Es el reino de la necesidad en su expresión más tangible, pero también es el continuo conjuro de la necesidad: a través del juego, de las promesas de cambio, de los sueños, del erotismo o del fervor mítico*".¹¹

Es el viaje, sin lugar a dudas, es la promesa de alcanzar lo inalcanzable. Las imágenes virtuales -como todo el aparato globalizado- invitan y auguran a un supuesto goce, que pretende hacerse manifiesto, concreto y real para nuestra moderna racionalidad.

¹⁰ Eco, Umberto. Op. Cit. Pág. 34.

¹¹ Hopenhayn, Martín. "Ni apocalípticos ni integrados", Fondo de cultura económica, Santiago, 1995. Pág. 22.

*"¿Qué promesa extática para el cuerpo y para el espíritu se augura a partir de las imágenes virtuales que nos prometen, por un par de monedas, viajes sinestésicos en submarinos, naves espaciales o por el túnel del tiempo?".*¹² Cuestiona Hopenhayn.

La diversidad, en este sentido, traería consigo una proliferación de imágenes y sensaciones. La consciencia estaría modelada de una forma más visual, más cinematográfica, ya que el entorno se desplaza y modifica a un ritmo más parecido al del cine que al de la anquilosada realidad, creemos.

Luego, el proceso de conocimiento, de la mano con la creciente importancia del saber, se ve reducido a información y a procesamiento de ésta. Ya no se trataría de la cultura como una mercancía neutralizada en el consumo, se plantea al conocimiento como un *'bit'*.

Entonces, los actuales procesos de culturización serían una forma de re-sintetizar nuestras identidades por medio de las relaciones dinámicas que nos plantean los *Mass Media*, con miles de otras identidades (globalidad).

"El actual complejo cultural industrial tampoco conoce límites territoriales o nacionales. El efecto combinado de transnacionalización y dinamismo tecnológico en la industria cultural tienden a consagrar una era de la cultura descentrada. Allí la heterogeneidad cultural no alude a la diversidad de expresiones locales y nacionales, sino a la participación

¹² Hopenhayn, Martín. Op. Cit. Pág. 27.

*segmentada en un mercado globalizado de mensajes que todo lo penetra y lo define. La proliferación de bienes, servicios y consumo culturales socava las fronteras convencionales entre cultura pesada y liviana, alta y baja, ilustrada y popular, nacional y exógena. La cultura se hace parte de un mercado -el mercado de mensajes, o de intercambio simbólico- en que el grueso de los bienes y servicios pasan de una mano a otra al compás de la innovación tecnológica e informativa".*¹³

La televisión sería una de estas formas de vínculo social, al igual que el formato impreso de las historietas de *animé o manga*. El lector-espectador está sumido en la estructura comunicacional que lo conecta con el mundo, con otras cosmogonías que se van haciendo homogéneas en el proceso mismo de transferencia. El comunicólogo, Edison Otero, resalta esta central injerencia de los *mass media*, que él puntualiza a través de la televisión:

*"...el espectador, al mirarla (la televisión), se asocia a ese público potencialmente inmenso y anónimo que también la mira simultáneamente, y de ese modo mantiene con él una especie de vínculo invisible. Es una especie de 'common knowlwdgw', vínculo doble y anticipación intercambiada... Se trata entonces de una especie de vínculo especular y silencioso".*¹⁴

De este modo, al estar la *japoanimación* modulada por dicha estructura masiva de comunicación, que se ha denominado '*Media Mix*', es decir:

¹³ Hopenhayn, Martín. Op. Cit. Pág. 111.

¹⁴ Otero, Edisón. "Teorías de la comunicación", Editorial Universitaria, 1997, pág. 196.

manga, animaciones, videojuegos, o juegos de rol, es un claro ejemplo que refuerza la idea de mercado global, de información expresada por todos los flancos posibles a un destinatario universal.

Es el caso de la serie 'Sailor Moon', de Naoko Takeuchi, de la cual ha surgido una línea de animaciones televisivas, videojuegos, y hasta obras de teatro musicales, por no hablar de los discos, muñecos, llaveros, postres, etc.

Para el investigador español, Trajano Bermúdez, el abanico de representaciones que modela a esta industria es la respuesta de un público ansioso por consumir de cualquier forma y a cualquier precio estos productos culturales.

*"Lo que el público consume masivamente son personajes, más que historias. Iconos. Y una vez creado uno de ellos con la suficiente rentabilidad comercial, no se puede decir que su vida pertenezca a este reino o al otro, sino a los tres (manga, animación o videojuego). En esa mesa de tres patas, los cómic japoneses se han asegurado no sólo la persistencia en el futuro previsible, sino además el crecimiento, desarrollo y prominencia como una forma destacada de ocio popular".*¹⁵

Aunque desde principios de siglo Japón va teniendo algunas experiencias en el campo de la animación, el gran emporio cómic-dibujos animados no surge hasta el advenimiento de Osamu Tezuka. Cuando éste

¹⁵ Bermúdez, Trajano. " Manga Visión: Guía del cómic japonés", Ediciones Glénat, 1995, pág. 105.

hubo logrado éxito, no tardó en fundar un estudio, Muchi, con el que comenzaría la historia reciente de la animación japonesa.

Era el año 1961 y Tezuka aprovechó personajes e historias ya desarrolladas sobre el papel para realizar muchas de las series pioneras de la animación japonesa: Tetsuwan-Atom, Jungle Tatei, Ribon no Kishi. La adaptación de un manga de éxito a los dibujos animados se convierte en norma a partir de entonces, y no hace falta mencionar que cuando una serie de cómic alcanza la popularidad, su versión animada también existe. Para Jaqueline Bernt, este desarrollo de la japoanimación, por todos los medios (gráficos, visuales) es una realidad.

"Junto a la televisión, el video y los diferentes soportes de audio, el manga se ha convertido en uno de los más importantes medios de comunicación de masas en el Japón. Algunos reparan ya en una 'manganización' de los medios impresos y también de la televisión, atendiendo que se programan semanalmente unas sesenta películas de dibujos para las pequeñas pantallas (en España). Es práctica corriente que los mangas más populares emprendan una segunda carrera en forma de imágenes animadas. Recordemos el mítico 'Kimba, el león blanco', de Osamu Tezuka".¹⁶

De la misma opinión se manifiesta el español Miguel Rojas Mix, quien agrega que la modalización de estas historias también ha contribuido a su operatividad en los *mass media*:

¹⁶ Bernt, Jaqueline. Op.Cit.. Pág. 28.

"Pero si el cine y la televisión están renovando hoy el interés por los cómics y sus héroes, la interacción entre ellos es una historia antigua. En efecto, poco tardaron los medios audiovisuales en darse cuenta del valor comercial de los cómics y la facilidad con que se adaptaban a su lenguaje. Que en la televisión los personajes de cómics sean populares corresponde casi a las características del relato: 'continuará', se apuntaba a la última viñeta de cada historia para indicar que había una próxima entrega".¹⁷

En occidente, la animación ha funcionado como avanzada de la fiebre por el cómic japonés que hoy se vive. Series como Heidi, Marco, Meteoro, Mazinger Z, o Candy Candy, cautivaron a niños que, veinte años después, se están convirtiendo en los principales consumidores de manga en Europa y América.

Otra característica que señala a la *japoanimación* como un producto masificado, es su producción misma. Esto atañe tanto al manga como a sus derivados (animaciones).

En Japón una tirada de manga modesta representa medio millón de ejemplares, en tanto, que una producción *'top'* puede llegar a los seis.

La forma de producción de los manga, también está cruzada por la serialidad, lo masivo, es decir, que los dibujantes célebres para poder mantener el ritmo de trabajo que se les exige recurren a toda una empresa, la

¹⁷ Rojas Mix, Miguel. "Los Héroes están fatigados: El cómic cien años después", Editorial de la Universidad de Costa Rica, 1998, Pág. 10.

que realiza el trabajo en cadena, que va más allá de la simple complicidad del guionista, dibujante a lápiz, entintador y colorista.

Incluso, podemos agregar, que en esta industria también ejercen un grado de influencia los espectadores, es decir, existe una *recursividad* entre los creadores o emisores del mensaje y los receptores, lo que significa que *el espectador interviene en el desarrollo argumental de las historias, eso sí, todo depende del grado de penetración que el manga haya logrado.*

De este modo, en una época globalizada, la historieta y la animación se han transformado en un claro ejemplo de producto cultural masivo. Convirtiéndose en una de las principales formas de comunicación en la cultura de la imagen.

"No cabe duda que la historieta ha sido uno de los grandes factores de comunicación en el proceso de globalización cultural que el mundo está viviendo. ¿Quién en el planeta no conoce a Superman?, quién no sabe del Pato Donald?", sentencia Rojas Mix.¹⁸

En definitiva, el éxito televisivo es muy importante porque repercute en la difusión y venta de las aventuras en cuadernillos, así lo prueban la expansión del cómic japonés y la estrecha relación que se ha establecido entre dibujo animado y el soporte en papel.

¹⁸ Rojas Mix, Miguel. Op. Cit. Pág. 8.

En el Japón esta infiltración es más fuerte aún, ya que el manga se encuentra en las pantallas de los cajeros automáticos, y en los teléfonos públicos de tecnología ultramoderna, también muchos bancos emiten chequeras con ilustraciones de estas animaciones.

Hace sólo treinta años los dibujantes de manga eran considerados como marginales, hoy en cambio, muchos de ellos figuran como personalidades influyentes.

Así se va dibujando la trascendencia de esta manifestación cultural, la que ha sido utilizada como medio de expresión para signar los contenidos de la más variada índole.

En Occidente, el desarrollo del manga se ve íntimamente relacionado con la aparición de los héroes. Puntualmente nacen el mismo año de la crisis, y se multiplican en los siguientes. En 1929 aparecen Tarzán de los monos, adaptación de Hal Foster de la novela publicada por Edgard Rice Burroughs en 1912, y Buck Rogers in the year 2429, de Calkins, primer héroe de ciencia-ficción.

Hasta antes del crash de 1929 los personajes son los prototipos de los modos de vida de los comienzos del siglo y miran hacia el interior de una sociedad en la que se consolida el capitalismo, los de la década del '30 salen a conquistar el mundo. Representan los valores del 'sueño americano', la idea del 'hombre de buena fe y de buenas intenciones', cuya misión es defender el 'mundo libre' y el modo de vida estadounidense.

En general, los cómics de los Estados Unidos están asociados a los avatares políticos del período: una primera etapa de afirmación del *american-way-of-life*, un momento culminante con la crisis del '29 y la depresión económica, otro esfuerzo de guerra en la que participan como cabeza de fila los súper héroes, quienes se alistan y los *cartoons* participan en el esfuerzo bélico que se les solicita a los ciudadanos. Finalmente, con la crisis que provoca Vietnam, la disolución de los valores puritanos y del "sueño americano", que los cómics no solo resienten profundamente, sino que incluso habían anticipado al reaccionar contra el puritanismo del Cómico-code (que establecía como regla que en todos los casos el bien debía triunfar sobre el mal y que el criminal debía ser castigado).

En definitiva, *"El cómic representa hoy una de las formas de la modernidad y hasta de la posmodernidad. Sus imágenes persistentes han servido como vehículos a los mensajes más diversos, comenzando por la difusión del american-way-of-life y pasando por todas las ideologías, defendiendo, recomponiendo o desmantelando prejuicios raciales o sexistas, valores sociales o políticos"*.¹⁹

Pero el fenómeno manga, no se limita a dar cuenta de su época, sino que va más allá, constituyéndose en un referente creativo y de la expresión cultural.

Así podemos señalar que, muchos autores (literatos), se han inspirado en este medio. El autor de ciencia-ficción, Azusa Noa, confesó haber adaptado

¹⁹ Rojas Mix, Miguel. Op. Cit. Pág. 8.

literariamente una historieta manga de Marino Satô cuando la revista SF Magazine le solicitase un relato breve para su publicación.

También el manga ha sido inspiración de películas (con actores reales). 'El Jardín de los cerezos', de Sakura no Sono, dirigida por Shun Nakahara y basada en el manga del mismo nombre, obra de Akimi Yoshida. Otro ejemplo es la opera prima de Jôji Matsuoko 'Pez dorado remando con los pies', procedente del primer manga de Minetarô Mochizuki.

Así, esta expresión cultural, el manga, y su par la animación, como fieles representantes de la cultura mass mediática, podemos clasificarlas en el siguiente espectro, a modo pedagógico para entender su diversidad de alcances:

- Cartoon, caricatura o manga de viñeta única.
- Cómico-strip o 'komamanga', que basado en la típica secuencia de cuatro viñetas evoluciona hacia las tiras de ocho y doce.
- Manga narrativo, que se desglosa en varios géneros según el público lector al cual va dirigido. A su vez, este prototipo de manga se subdivide en:
 - a. Para chicos y adolescentes.
 - b. Manga para chicas.

- c. Manga para adultos (que incluye al porno).
- d. Lady's -cómic.
- e. Dôjinshi manga.

El tema de los contenidos y supuestos efectos que el manga y las animaciones producen es un asunto de importancia, ya que es una de las preocupaciones de los sectores 'formadores' de la sociedad, la que ha transferido su intranquilidad a los intelectuales.

Uno de los principales argumentos que estos grupos esgrimen es el relacionado con los contenidos de violencia y sexo que estos sectores señalan en las animaciones.

Las críticas a los contenidos del manga datan ya de 1986, cuando la investigadora Eva Bachmayer, abrió una puerta al Japón actual, señalando un estudio sobre el manga pornográfico. Todo esto contribuía a un acercamiento específico del medio.

En 1993 y 1994 aparecieron tres estudios sobre el padre de la historieta del manga: Osamu Tezuka. Heinrich Koechlin, describió con gran detalle su vida y obra; Eveline Einholz, ensayó una valoración histórico artística de la obra temprana, y Susanne Philips desarrolló un instrumental semiótico que permitió interpretar la figuración visual y verbal del tiempo en los manga de Tezuka.

En definitiva, pareciera que el manga como manifestación de cultura marginal, en un primer momento, se vio afectado por una suerte de menosprecio que podemos atribuir al temor que señalaban los representantes de la cultura tradicional. Un rechazo por reservas ideológicas frente un manga, entendido en su génesis como instrumento de contracultura. ¿Quién diría la relevancia y alcances que lograría esta manifestación que cabalga ágilmente en los medios masivos de comunicación?

B. SÍNTESIS DEL CONSUMO TELEVISIVO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS²⁰

La televisión es uno de los principales medios por los cuales se promociona la *japoanimación*, por lo tanto, creemos vital señalar un análisis que detalle las características de su consumo.

El siguiente apartado es una síntesis de las ideas más relevantes que se desprenden del último estudio realizado por el Consejo Nacional de Televisión, respecto del quehacer infantil en cuanto a usos de su tiempo libre y cómo éste se relaciona en gran medida con este *aparatito* audiovisual.

²⁰ Estudio realizado por el Consejo Nacional de Televisión: 'La Televisión y los niños en Chile, percepciones desde la audiencia infantil', 1999.

Para la comunidad infantil (muestra de 1.176 niños de diversos niveles sociales, etáreos, y de sexo), ver televisión o videos es la principal actividad que realizan en su tiempo libre, y es también una de las más preferidas (ideales).

Un 65,4 por ciento del total encuestado indicó que ver televisión o videos era la principal actividad que realizaba; en segundo lugar hacer las tareas o estudiar, con un 48,2 por ciento; y jugar, como tercera alternativa de preferencia, con un 43 por ciento respectivo. En tanto, actividades como participar en grupos o leer sólo se mencionaron como las menos recurrentes (0,1 y 5,8 por ciento respectivamente).

Hay que destacar que el consumo televisivo va en aumento respecto de la edad de los auditores, esto es, que las cifras que señalan un consumo de un 54,5 por ciento en los niños de siete y ocho años crece a niveles que superan el 70 por ciento en el rango de once a catorce años.

Las razones esgrimidas para ver televisión, en forma mayoritaria, son dos:

- Entretención, indicada en un 68,2 por ciento, y
- Para pasar el tiempo o por que no hay nada mejor que hacer, mencionada en un 20,9 por ciento.

Las diferencias entre estas dos variables se observan de acuerdo a la edad. Los niños de ocho años manifiestan que el principal motivo para ver televisión

es la entretención, en tanto, que este factor aumenta se acentúan las ideas de aburrimiento y la información como razones para el consumo (esta última sólo refleja el 7,7 por ciento de los intereses).

Un tema importante es el relativo a las conversaciones que los niños realizan con sus padres o amigos respecto a la televisión. Un 70 por ciento del total conversa con sus padres sobre lo que ve en televisión, pero sólo un 20,9 por ciento dice hacerlo siempre y un 49,4 por ciento, sólo a veces. Cabe destacar que los menores de ocho años señalan en mayor porcentaje que no hablan con sus padres sobre su consumo televisivo.

En cuanto a la variable sexo, las mujeres conversan más con sus ascendientes de este tema que los hombres. Y los niños de colegios municipales conversan con mayor frecuencia (24,3 %), que los niños de colegios particulares subvencionados (19,3 %) y de los pagados (15,8 %).

Respecto de los temas que se dialogan un 67,6 por ciento señaló comentar temas en general (sobre la historia, los personajes, las características, lo interesante del programa, etc.), y un 10,1 por ciento mencionó hablar de noticias. Cifras muy bajas indican asuntos como control o regulación de los niños, sugerencias o prohibiciones de los padres o explicaciones que exijan los niños frente a los contenidos de la televisión (4,1; 4,5 y 7,4 por ciento respectivamente).

Los comentarios sobre televisión entre los pares infantiles son significativos, más de 75 por ciento de los niños dicen conversar estos temas con sus compañeros o amigos, cifra que va en aumento a medida que sube el

nivel de escolaridad. En cuanto al tipo de colegio al que los niños asisten, no se registraron grandes diferencias.

En cuanto a las diferencias según sexo, los hombres indicaron conversar más sobre temas como los dibujos animados (54,7 %), en tanto que las niñas dialogan más sobre temas en general (28,4 %). *Siendo el tema de los dibujos animados el asunto más recurrente de intercambio de opiniones entre los niños (38,9 %).*

Respecto a los hábitos de consumo podemos establecer que la mayoría ve más de dos horas de televisión por día. El nivel de consumo es mayor en los alumnos de colegios municipales, ellos presentan un promedio de 143 minutos diarios, en tanto que en el caso de los niños de colegios particulares subvencionados esta cifra desciende a 129 minutos, y los alumnos de colegios particulares pagados ven 119 minutos diarios de televisión promedio.

Por otra parte, no se observan diferencias de acuerdo a la variable sexo: niños y niñas muestran un nivel de consumo promedio prácticamente igual (132 minutos para las mujeres y 134 para los hombres). Tampoco se presentan diferencias en el consumo promedio entre los niños que tienen TV cable en su hogar (136 minutos) y los que no la tienen (131 minutos).

Respecto a los horarios, la mayoría de los infantes afirmó ver televisión por la tarde. Un 48,4 por ciento dijo ver televisión en la noche y alrededor de un 27 por ciento en la mañana.

Los programas preferidos por los niños, lejos son los dibujos animados (63,6 %), seguidos por las telenovelas (18,3 %) y las películas (9,6 %).

"Los resultados del análisis cualitativo muestran que los niños de segundo y quinto básico prefieren mayoritariamente dibujos animados, especialmente aquellos de animación japonesa: Dragon Ball y Sailor Moon. En esta elección se distinguen claramente las opciones de hombres y mujeres: los hombres prefieren mayoritariamente Dragon Ball y las mujeres Sailor Moon".²¹

Otros dibujos animados mencionados, aunque en menor grado son Tom y Jerry, Los Picapiedras, Aventuras en Pañales y Popeye.

Las razones que los niños señalan para la preferencia por los programas son la entretención y la enseñanza (72, 5 y 14,3 por ciento respectivamente).

El ver televisión para los niños es una actividad que se puede realizar paralelamente o en conjunto con otras actividades. Al respecto un 80 por ciento de los infantes señaló que ve televisión mientras almuerza, cena o come otras cosas. Cerca de 60 por ciento, en tanto, menciona que ve televisión mientras se levanta, y un porcentaje similar indica que ve televisión mientras hace las tareas.

Respecto al *zapping*, más del 70 por ciento de los entrevistados (71,8 %) declaró que cambiaba de canal, mientras un 28, 2 por ciento dijo que nunca lo hacía. Esta actividad va en aumento a medida que la edad de los niños es

²¹ Consejo Nacional de Televisión. "La televisión y los niños en Chile: percepciones desde la audiencia infantil, pág. 42, 43.

mayor. Igualmente, este recurso se presenta con mayor asiduidad entre los niños de colegios particulares pagados y entre aquellos que disponen de TV cable.

En cuanto a la relación de los niños con los contenidos de la televisión, esta queda modulada por el contacto que ellos establecen con otras personas, ya que cuando no entienden algo del tema, lo preguntan a sus padres, a mayores o a hermanos. Del total de la muestra, un 83,3 por ciento plantea que hay programas que le cuesta comprender (cifra que va en descenso a medida que aumenta la edad escolar).

De este modo, un 75,4 por ciento declara consultar cuando no puede discernir alguna cosa, y en un 78,6 por ciento señala que sus preguntas van dirigidas a sus padres y en un muy menor grado a sus hermanos.

De los espacios televisivos considerados difíciles de entender por los entrevistados, los que más se mencionan son programas en inglés (20 %), películas (17,9 %), programas de conversación (16,3 %), científicos (12,3%), dibujos animados (4,8 %) y noticias (4,7 %).

Al contrario, para los niños los programas de más fácil comprensión son los dibujos animados, ítem sindicado con un 47,9 por ciento.

El impacto emocional que produce la televisión fue acotado a través de tres preguntas. Se consultó si algún programa les había producido ciertas emociones: miedo, rabia y pena.

En términos generales, el 81,6 por ciento de los niños de la muestra señaló que algún programa les había producido miedo. El porcentaje varía de acuerdo al curso (edad): casi el 84 por ciento de los niños entre siete y once años dijo reconocer haber sentido miedo frente algún programa, mientras que en los niños de mayor edad, este porcentaje es menor, alcanzando un 74 por ciento.

También hay diferencias según la dependencia educacional. Cerca de un 84 por ciento de los niños de colegios particulares (pagados y subvencionados) reconoce haber sentido miedo con algún programa, respuesta que dio sólo el 70 por ciento de los alumnos de colegios municipales. En cuanto a las diferencias según la posesión de TV cable, un mayor porcentaje de niños sin cable señala que algún programa le ha causado miedo.

Considerando al total de niños que han sentido miedo con algún programa, un 82,3 por ciento menciona que han sentido miedo con las películas o series, un 5,9 por ciento con las noticias, un 4 por ciento con los dibujos animados y un 1,6 por ciento con los documentales o programas científicos, culturales o educacionales.

En cuanto a la rabia, en el total de la muestra se observa que más de la mitad de los niños señala haber sentido rabia ante lo que han visto en la televisión (62,6 por ciento).

Al respecto, hay diferencias notables entre los cursos, los sexos y la dependencia educacional. Así, por ejemplo, mientras que un 51,3 por ciento de niños de segundo básico reporta que algún programa le produce rabia, este

porcentaje asciende a 66,7 por ciento en los niños de quinto básico y a un 76,4 por ciento en los jóvenes de primero medio.

Por otro lado, un 66,4 por ciento de las mujeres dice haber sentido rabia con algún contenido televisivo, reacción que en los hombres disminuye a un 60,6 por ciento.

En cuanto a la dependencia educacional, mientras un 49 por ciento de los niños de colegios municipales señala que algún programa le ha producido rabia, este porcentaje asciende a 66, 2 por ciento en el caso de los colegios subvencionados y a un 67, 5 por ciento en los colegios particulares pagados.

Respecto de los programas que producen rabia, un 31,6 por ciento de los menores entrevistados señaló las telenovelas, un 22,6 por ciento las películas o series, alrededor de un 13 por ciento las noticias y los dibujos animados, y un 7,3 por ciento mencionó los programas deportivos.

Ahora bien, en cuanto al sentimiento pena, se observa que aproximadamente un 85 por ciento de los niños reacciona de este modo frente a lo que ha visto en televisión.

Con relación al curso se mantiene el patrón anterior, en el sentido que mientras mayores son los niños, mayor es el porcentaje que manifiesta haber sentido pena con algún programa de televisión. En efecto, el 92,3 por ciento de los niños de primero medio mencionan haber sentido pena, mientras que entre los niños de segundo básico este porcentaje desciende a un 78,4 por ciento.

Con relación a la variable sexo, las mujeres manifiestan sentir pena con algún programa televisivo en mayor medida que los hombres (90,4 versus 80,1 por ciento respectivamente).

En términos generales, los programas de la televisión más mencionados por los niños como generadores de pena son las películas o series (47,5 %), las telenovelas (19 %) y las noticias (12,5 %).

Un tema que sin duda es una de las grandes preocupaciones de los mayores (padres, educadores y de la sociedad en general) es la violencia como contenido televisivo.

El 87,9 por ciento de los niños de la muestra total señaló que ha visto algo violento en la televisión.

Con respecto al curso, mientras mayores son los niños, aumenta el porcentaje que manifiesta haber visto violencia. En cuanto a la dependencia educacional, los niños de colegios municipales afirman en un menor porcentaje haber visto programas con contenido violento.

Entre los programas que consideran violentos, la mayoría de los niños menciona en primer lugar las películas, luego los dibujos animados y en tercer lugar las noticias.

Es importante destacar, en cuanto a los dibujos animados, que casi la totalidad de estos programas señalados como violentos corresponden a los de

la animación japonesa, entre los cuales los más importantes son Dragon Ball, Caballeros del Zodíaco y Sailor Moon, además de algunas películas de este género como Akira.

Respecto de las películas, los niños en general no mencionan títulos de películas, sino escenas violentas que han presenciado en éstas. En todo caso, las películas referidas son frecuentemente películas de acción y, en segundo lugar, de artes marciales. En lo que respecta a las noticias, en general, se refieren a noticias de asesinatos, maltratos y violaciones.

Con relación al curso, los dibujos animados son considerados como violentos en un mayor porcentaje por los niños de segundo básico. Las películas son consideradas violentas en mayor medida por los menores de quinto básico, y las noticias son consideradas violentas en un mayor grado por los jóvenes de primero medio.

En todos los cursos, el dibujo animado más violento es, según los niños, Dragon Ball, con alrededor de un 55 por ciento de las menciones (sobre el total de los dibujos animados). Le siguen los caballeros de Zodíaco (con un porcentaje promedio de 13 %, aproximadamente), y Sailor Moon (aproximadamente con un 6 %).

En cuanto a la diferencia por sexo, más hombres que mujeres, consideran más violentos los dibujos animados que las películas. Las mujeres, en cambio, señalan como violentas preferentemente las noticias.

También se observaron diferencias entre los niños de acuerdo al tipo de establecimiento educacional al que asisten. En efecto, los dibujos animados son considerados violentos por un 35,7 por ciento de los niños de los colegios particulares pagados y sólo un 21 por ciento de los colegios municipales. En cambio, en un 18,7 por ciento las noticias son consideradas como violentas para los niños de colegios municipales, y en un 11,5 por los de colegios pagados.

Con relación a la posesión de TV cable, sólo se observan diferencias en relación a las películas: éstas son consideradas violentas por un mayor porcentaje de niños que dispone de cable.

La televisión también produce cierta identificación de los niños respecto de los personajes que en ella se encuentran o muestran.

De la muestra total, el 95 por ciento de los niños dice que les gusta algún personaje de la televisión. Al respecto, *los personajes que gustan son preferentemente de sexo masculino (78,7 %) y son personas (65,2 %)*. En cuanto a la edad de los personajes, un 41,1 por ciento son jóvenes y un 32,9 por ciento son adultos. Estos personajes son en un 26,5 por ciento reales, en un 31,3 por ciento ficcionales y en un 40,7 por ciento son fantasiosos.

En relación a la variable sexo, llama la atención que las mujeres prefieran a los personajes masculinos. Otra diferencia entre los sexos es que, mientras los hombres prefieren a los personajes fantasiosos, las mujeres prefieren a los ficcionales, que tienen un mayor nivel de realidad.

En base a un análisis más específico, podemos señalar que las preferencias en los grupos más pequeños (de siete a once años) aluden principalmente a los personajes de los dibujos animados y los de las telenovelas. Entre los dibujos animados destaca Gokú, de una animación japonesa 'Dragon Ball Z'. Lo que no deja de llamar la atención debido a que, como señaláramos anteriormente, estos programas son considerados violentos por los niños.

En términos generales, la principal razón que esgrimen los niños para identificarse con algún personaje son los atributos físicos. En segundo lugar mencionan los atributos sociales (éxito, por ejemplo) y en tercer lugar las habilidades especiales. En este punto resulta interesante tener en cuenta que una alta proporción de esas habilidades especiales, se relaciona con peleas y técnicas de artes marciales, presentes en los personajes de la animación japonesa.

En relación a la diferencia por sexo, las mujeres se identifican con los personajes por sus atributos físicos o sociales, por sus habilidades especiales y por los atributos espirituales o valóricos. En cambio, los niños dan como razones en primer lugar las habilidades especiales de los personajes (muy relacionadas con sus condiciones de lucha) y luego los atributos físicos y sociales, mencionando también la admiración por su estatus o poder.

Respecto al rol de la televisión como medio de aprendizaje, los niños señalaron en un 84,7 por ciento que habían aprendido algo en la televisión. Son los niños de colegios particulares pagados y con TV cable, quienes en mayor medida afirman haber aprendido de la televisión.

Del total de los niños que dicen haber aprendido algo a través de este medio, un 38, 1 por ciento señaló haber aprendido valores, principios, moralejas o reglas de conducta, y un 35, 8 por ciento sobre los animales o la naturaleza.

El mayor porcentaje de los hombres indicó que viendo televisión aprende conocimientos sobre animales o la naturaleza, mientras que en las mujeres la mayoría dijo aprender principios y valores.

En cuanto a la dependencia del establecimiento educacional, la mayoría de los niños de colegios particulares pagados menciona aprender sobre la naturaleza o animales en la televisión, en tanto, que los niños de colegios municipales dicen aprender reglas de conducta.

C. NOCIÓN DE SUJETO ORIENTE/ OCCIDENTE

Al hablar de sujeto es inevitable referirnos a la lengua, ya que es en ella donde encontramos el sentido de este referente. En prácticamente todas las lenguas existe una primera persona del singular.

Ya Descartes (bosquejando en pleno el pensamiento occidental), hacía alusión al término refiriéndose en su *"si dudo, no puedo dudar que dudo, por lo tanto pienso, es decir que soy yo quien piensa"*. Es en este nivel donde aparecería el sujeto, en un primer momento.

Pero debemos hacer un alcance, nuestra investigación al intentar develar la noción de sujeto señala imprescindible asumir los sentidos que va delatando la historia, es decir, nos referiremos a las cosmogonías o paradigmas culturales imperantes a la hora de definir nuestro objeto de estudio.

De esta suerte, podemos hablar en un sentido pre-moderno y occidentalista de la materialidad del sujeto. ¿Existe?, si así fuere ¿dónde está?. Pero en la vida cotidiana "sentimos", percibimos a ese otro como sujeto y a la vez nos advertimos a nosotros mismos.

Al realizar un análisis, tanto fenomenológico como filosófico, existirían dos planos de mundo:

- el de los objetos (la ciencia positivista)
- el intuitivo, reflexivo: el de los sujetos (filosofía, literatura)

Vivimos inmersos en esa oposición, por tanto, no se puede encontrar la noción de sujeto en la ciencia clásica, pero si asumimos el *"cogito"* de

Descartes, nos encontramos ante la presencia de lo fundante, de la verdad posible.

De este modo, para el hombre pre-moderno el asunto de la identidad y de la noción de sujeto era en un sentido de percepción más fija, el hombre (la humanidad) era en un sentido fundacional, es decir, se era de un solo modo, como si un hada madrina nos hubiese tocado con su varita mágica y nos hubiese otorgado la esencia, el don de ser "sí mismo" invariablemente hasta la eternidad.

Pero en el siglo XX se ha producido una mixtura entre la ciencia clásica y las ciencias humanas y sociales. De modo que se ha extirpado al sujeto y se le ha reemplazado por determinismos sociales. Ya Freud establecía: *"ahí donde está el ello (lo social) debe devenir el yo"*.

Así, la noción de sujeto posmoderno, está mediatizada por la vorágine que entrama la modernidad misma. El torbellino de expansión, de construcción, de industrialización, el surgimiento de las ciudades en su sentido actual, plantea una ola de movimiento incesante que cruza a este hombre moderno afectándole en su concepción de sí mismo. La identidad es una conciencia más móvil.

Existe una complejidad con el mundo, se entiende al sujeto como algo no autónomo y autosuficiente, sino que está formado por "otras" personas importantes, que mediatizan para el sujeto los valores, los sentimientos y los símbolos -la cultura-.

De este modo, la identidad - léase también sujeto- está formada en la interacción entre el "yo" y la sociedad. En este sentido, el sujeto aun cuenta en su interior con un núcleo o esencia que es el "yo real", pero es precisamente éste quien es formado y modificado en un diálogo continuo con los mundos culturales (externos) y la identidad que estos mundos ofrecen.

La identidad en esta concepción, hincha el espacio entre el mundo interno y externo (personal y público). El hecho de que proyectamos a nosotros mismos nuestra identidad cultural, y al mismo tiempo que internalizamos sus valores y significados para tornarlos parte de nosotros, contribuye en la alineación de nuestras mentes subjetivas con los lugares que ocupamos en el mundo social y cultural.

*"La identidad, entonces, costura (y parafraseando términos médicos, sutura) al sujeto a una estructura. Estabiliza tanto a los sujetos como a los mundos culturales que ellos habitan, tomándolos a ambos recíprocamente más unificados y productibles".*²²

Se argumenta que son esas cosas las que están mudando. El sujeto propiamente vivido teniendo una identidad unificada, estable, se está tornando fragmentado, compuesto no de una única, sino de varias identidades, algunas veces contradictorias y no resueltas.

Correspondientemente las identidades que componían los paisajes

²² Hall, Stuart. "Aidentidade Cultural Na Post-Modernidade. DP & S.A Editora, Río de Janeiro, 1997, pág. 14. Traducción tesista.

sociales (allá afuera) y que aseguraban nuestra conformidad subjetiva con las "necesidades" objetivas de la cultura están entrando en colapso como resultado de lo que Hill denomina *"mudanzas estructurales e institucionales"*.

El propio proceso de identificación a través del cual nos proyectamos en nuestras identidades culturales se volvió más provisorio, variable y problemático. Ese proceso produjo el sujeto posmoderno, conceptualizado como no teniendo una identidad fija, esencial o permanente.

"La identidad se vuelve una celebración móvil: formada y transformada continuamente con relación a las formas por las cuales somos representados o interpelados en los sistemas culturales que nos rodean". ²³

El sujeto asume identidades distintas en distintos momentos, identidades que no son unificadas alrededor de un "yo" coherente. Dentro de nosotros existen identidades contradictorias, jalonadas en direcciones distintas, de tal modo, que nuestras identificaciones están siendo continuamente dislocadas. Si sentimos que tenemos una identidad unificada, fija desde nuestro nacimiento hasta nuestra muerte es porque hemos construido una cómoda historia sobre nosotros mismos, o bien hemos elaborado una confortable narrativa del "yo", planteamos.

La identidad plenamente unificada, completa es el signo de una fantasía. Al revés de este, a medida que los sistemas de significados y representación cultural se multiplican somos confrontados por una multitud desconcertante y cambiante de identidades posibles, con cada una de las cuales podríamos

identificarnos.

Así, la concepción de sujeto actual o posmoderna, está sindicada por los medios de comunicación. Los alcances, la profundidad y el grado de penetración de ellos nos han hecho retrucar el concepto o conocimiento que teníamos de nosotros mismos. El "yo" se va construyendo en relación a estos referentes externos, que nos señalan, que nos acosan con hordas de información que nos hacen remodelar constantemente nuestra estructura, nuestro conocimiento, que en definitiva es quien nos determina como sujetos. La información nos aporta la manera de actuar respecto de nuestro entorno, y en ese sentido la noción de sujeto posmoderno, la que cruza transversalmente cualquier diferenciación cultural (pensando en la característica oposición entre la cultura occidental y la oriental), nos instala en una reorganización constante, el sujeto es en la medida que la información lo define, y a la vez lo que lo define es el medio, irguiéndose de este modo, la figura de que somos mediatizados y en relación a un "todo", que es fragmentario a la vez.

Pero, retomando la pregunta de ¿quién es el sujeto?, ¿acaso es una ilusión?, nos encontramos con que la idea de éste es factible de deducir de una manera "bio-lógica", como estipula Morin, es decir, a través de las ciencias positivas. El investigador señala que es posible concebir la autonomía, y que es (precisamente) una noción ligada a la dependencia y a la vez ésta es inseparable de la noción de 'auto-organización. Esta auto-organización implica una realización con otro (s), lo que significa que para ser autónomo hay que depender necesariamente del exterior. Es una dependencia energética e

²³ Hall, Stuart. Op. Cit. Pág. 14.

informativa, ya que se extrae esta información para conformar el comportamiento, es decir, el **yo** como sujeto.

Morin también habla de la noción de individuo, y advierte que existe una relación determinante entre especie e individuo. La especie es considerada como un patrón general donde devienen individuos, entes particulares.

Ya, investigaciones en física corroboraban el planteamiento que señalaba que los fenómenos acontecían dependiendo el lugar en el que el observador se posesionase. De este modo, la paradoja detectada por Niels Bohr, respecto de la contradicción entre el corpúsculo y la onda, donde se establecía que la misma partícula podía aparecer según las condiciones de la observación

De la misma forma, podemos establecer que existe complementariedad entre especies e individuos, pero complementariedad en el sentido menos paradójico. El individuo se establece como una producción, como una creación de la interpretación, y en razón de ello, el sujeto se estaría conformando en relación a sus referentes externos.

En este sentido, la sociedad sería un producto de interacciones entre individuos. *"Esas interacciones, a su vez, crean una organización que tiene cualidades propias, en particular en lenguaje y la cultura. Y esas mismas cualidades retroactúan sobre los individuos que desde que nacen al mundo,*

dándoles lenguaje, cultura, etc. Esto significa que los individuos producen la sociedad, la que produce a los individuos", advierte Morin. ²⁴

La noción de individuo-sujeto implica, como se ha señalado, las nociones de autonomía y dependencia. Ellas están íntimamente ligadas a la organización viva. Para entender acabadamente esta sentencia nos referiremos a los aportes que ha realizado en la materia la biología molecular y la genética. Estas disciplinas han detectado en los genes, en el ARN, algo equivalente a información, a memoria, es decir, algo cognitivo. De ello podemos deducir que esta función cognitiva posibilita el funcionamiento y procesos de la organización viva, los procesos que permiten la acción, y planteamos, que también los que conforman eso que llamamos subjetividad.

Y precisamente esta organización viviente es un ser y a la vez una máquina, indistinguibles. Es en palabras de Morin un ser "*computante*", que emplea signos y datos: información, y son estos quienes actúan a nivel interno y externo. De este modo, el "ser viviente" computa por su propia cuenta, por y para sí mismo, está animado por la *autofinalidad*. Podríamos decir parafraseando a descartes "*computo, luego existo*". Y es aquí donde surge la noción de sujeto: en el acto en que se es la propia finalidad de sí mismo y a la vez se es autoconstitutivo de la identidad.

"El individuo es un producto, es el producto del encuentro entre un espermatozoide y un óvulo, es el resultado de un proceso de reproducción. Pero este producto es él mismo productor en el proceso que contiene su

²⁴ Morin, Edgar. "La noción de sujeto", en "Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad", Dora Fried Schmitman (Compiladora). Editorial Paidós, Buenos Aires, 1994. Pág. 72.

progenitura; somos productos y productores en este ciclo rotativo de la vida".²⁵

De esta manera podemos avizorar la noción de sujeto posmoderna (entendida por los cánones occidentales), como un ente que se define en relación a otros, y que es a la vez generador de esos otros que lo puntualizan. Es la dialéctica entre individuo y sociedad.

A esta relación de información que el "sujeto" recibe del exterior o de la sociedad, podemos interpretarla como que la subjetividad está mediatizada por otros "yo" diferentes a este sujeto. Nuestra subjetividad es más colectiva, esta señalada por un "nosotros".

Esto es en oposición a la noción de sujeto oriental que es en relación al exterior, pero ese afuera, medio, es en verdad un todo, una integración absoluta.

Para los investigadores Francisco Varela, Evan Thomson y Eleonor Rosch, las diferencias entre el pensamiento occidental y el oriental, estriban en los estados de conciencia. Ellos señalan que en el mundo occidental existiría una conciencia denominada "*Intencional*", que indica que todos los estadios de pensamiento del hombre occidental tienden hacia la dirección de un objeto.

En tanto, establecen que en la episteme oriental existiría una actividad mental diferente, a la que ellos denominan "*Presencia Plena*",²⁶ la cual dice

²⁵ Morin, Edgar. Op. Cit. Pág. 71.

²⁶ Francisco J. Varela, Evan Thompson y Eleonor Rosch. "De cuerpo presente". Editorial Gedisa, Barcelona, 1992.

relación con un conocimiento y percepción holística de las cosas, el conocimiento no está sesgado, sino plenamente abierto. El individuo puede ser reflexivo y a la vez automático.

Para el semiólogo Roland Barthes, la concepción oriental de mundo también es diferente a la occidental (en el sentido pre-moderno), el estudioso quién realizó un viaje a través del Japón, donde pudo establecer que la noción de espacialidad, totalmente universalista o no individual de las cosas, se detalla, por ejemplo, en la conformación de una casa japonesa. *"No existe ningún lugar que designe la menor propiedad: ni sillas, ni cama, ni mesa, en donde el cuerpo pueda constituirse en sujeto (o dueño) de un espacio: el centro está negado"*.²⁷

Barthes realiza también un símil de entre la comida y la concepción de mundo (de sujeto) que los japoneses practican. De este modo, plantea la fragmentación y por ende, la carencia de centralidad en un plato de comida como el *sachimi*.

"...la comida de allá dice no ser profunda: la sustancia comestible carece de corazón precioso, de fuerza enterrada, de secreto vital: ningún plato japonés está provisto de un centro (centro alimentario constituido entre nosotros por el rito de ordenar la comida, rodear o encorsetar los manjares); todo en ella es ornamento de otro ornamento: en primer lugar, porque sobre la mesa, sobre el plato, la comida siempre es una colección de fragmentos, ninguno de los cuales parece privilegiado en un orden de ingestión: comer no es respetar un orden de ingestión (un itinerario de platos), sino tomar, con un

*ligero toque los palillos, ya un color, ya otro, a merced de una especie de inspiración que aparece en toda su lentitud como el acompañamiento desligado, indirecto, de la conversación (que puede ser muy silenciosa); y en segundo lugar, porque esta comida -y he aquí su originalidad- une en un solo tiempo, el tiempo de la preparación y el de su consumición... no hay ya momentos o lugares distintivos: se vuelve descentrado, como un texto ininterrumpido".*²⁸

Asimismo, el concepto de ciudad también delata esta descentralidad manifiesta. Ello en oposición a la mentalidad constructora occidental, dotada de vástagos cuadrangulares, confusos, enredados, que demandan que *"todo espacio urbano tenga un centro a dónde ir, a dónde volver, un lugar completo con el que soñar y al cual dirigirse o retirarse, en una palabra inventarse"*, arguye Barthes.

Este centro que señala el filósofo francés, sería el lugar de verdad para la racionalidad occidental, un espacio siempre lleno, *"un lugar marcado, es en el que se conjuntan y condensan los valores de la civilización: la espiritualidad (con las iglesias), el poder (con los ministerios y las oficinas), el dinero (con los bancos), el comercio (con los grandes almacenes), la palabra (con los ágora: cafés y paseos): ir al centro es reencontrar la 'verdad' social, es participar de la soberbia plenitud de la realidad"*.²⁹

²⁷ Barthes, Roland. "El Imperio de los signos", Editorial Mondadori, Madrid, 1991, Pág. 149.

²⁸ Barthes, Roland, Op. Cit. Pág. 35-36.

²⁹ Barthes, Roland, Op. Cit. Pág. 48.

En tanto, la cosmogonía oriental concibe a la ciudad, estableciendo un paralelo entre su concepción de vida y ésta, como un ente descentrado, perdido y místico. *"Una de las dos ciudades más poderosas de la modernidad (Tokio) está, pues, construida alrededor de un anillo opaco de murallas, de aguas, tejados y árboles, cuyo centro no es más que una idea evaporada, subsistiendo allá no para irradiar poder alguno, sino para dar a todo el movimiento urbano el apoyo de su vacío central, obligando a la circulación a un perpetuo desvío. De esta manera. Se nos dice, el imaginario se desplaza circularmente, a través de idas y venidas a lo largo de un sujeto vacío"*.³⁰

Otro ejemplo que delata esta idea de sentidos abiertos, de una realidad en construcción, y por ende, de carestía de concepciones de sujeto y objeto (en cuanto a un análisis de sensibilidad occidental), es el Haikú o escritura espontánea y algo fantasmagórica, en cuanto a que delata impresiones a través de una brevedad suprema y de una simplicidad que se nos hacen eternas. Así, en el Haikú, *"el símbolo, la metáfora, la lección no cuentan casi nada; apenas algunas palabras, una imagen, un sentimiento"*, diría Barthes.

Llego por el sendero de la montaña.

¡Ah! ¡Esto es maravilloso!

¡Una violeta!

El Haikú, plantea la fundación, es decir, la frase (cualquiera que fuere)enunciará una lección, una narrativa que delatará un símbolo, el que

³⁰ Barthes, Roland. Op. Cit. Pág. 49.

alcanzará la profundidad eterna con costo leve, de modo que la escritura estará llena. El todo a través de la nada aparente.

En definitiva, las concepciones de sujeto para estas dos cosmogonías, son diferentes. Para el pensamiento occidental (en un primer momento, que denominamos pre-moderno), la construcción del sujeto está basada en la creencia en que la vida es permanencia, de que poseemos un sí mismo coherente y permanente al que podemos aferrarnos en todo momento. Se persigue lo placentero a través de las posesiones y las relaciones, marginamos la muerte y la vejez porque no queremos ver el sufrimiento que nos espera a cada uno de nosotros. En tanto, que para el pensamiento oriental, ya develado por Buda hace 2.500 años, el camino que debemos recorrer se llama 'Vía Intermedia'. Este sendero que neutraliza el planteamiento occidental que se entroniza en la dualidad 'esto/ o aquello', propone una actitud del tipo 'ni esto/ ni aquello', que entrama a la meditación como método para observar los movimientos cognitivos de los pensamientos y a reconocer, de este modo, la no permanencia. A este respecto, William Lax, señala:

*"A medida que se profundiza en la práctica de la meditación, empieza a producirse una fusión entre observador y observado, en la que sólo acontece un flujo continuo de fenómenos. El límite entre el adentro y el afuera también se diluyen, mientras que la distinción entre el sí mismo y el otro se hace menos pronunciada".*³¹

³¹ Lax, William, "Construcciones de la experiencia humana". Marcelo Pakman (Compilador). Editorial Gedisa, Barcelona, 1997. Pág. 150.

Así, comprendemos que en el pensamiento budista no existe el concepto de un sí mismo limitado y dominante, ni el de un ego, ni tan siquiera el de un inconsciente, pues todas las ideas de un sí mismo son consideradas apegos. Y esta es precisamente la práctica en que incurre el pensamiento occidental, ya que *"nuestro sí mismo se crea a partir de nuestros procesos de pensamiento y de hábitos de aferrarnos a la mente"*, advierten Goldstein y Kornfield.³²

En definitiva, el texto mental que nuestra episteme blanca articula está basado en agregados o *skandas* (término budista), que delatan forma, sentimiento, percepción (que incluye la memoria), formaciones mentales (que incluyen la volición) y la conciencia. Estos elementos cambian continuamente y los diferentes estados aparecen y desaparecen, luego nosotros llegamos a creer que en este proceso de cambios entre estos agregados, es lo que somos, con un inicio, un desarrollo y un final.

En tanto, que la perspectiva narrativa oriental sostiene que el proceso de desarrollo de una historia respecto de la propia vida llega a convertirse en la base de toda identidad, desafiando así cualquier concepto de un yo unificado subyacente. *"Esta narrativa, o sentido del sí mismo, no sólo surge a través del discurso con los otros, sino que es nuestro discurso con los otros. No hay un sí mismo oculto a ser interpretado. Nosotros nos 'revelamos' en cada momento de la interacción a través de la continua narrativa que mantenemos con los otros"*.³³

³² Goldstein y Kornfield citados por William D. Lax, Op. Cit. Pág. 150.

³³ Lax, William. Op. Cit. Pág. 152.

³³ White citado por William Lax. Op. Cit. Págs. 158-159.

Sólo nos queda interpretar al sí mismo como una ficción. Pero como una ficción constituida según la cultura dominante. De modo, que estas historias culturales según lo establece White, conducen a construcciones de una visión normativa, que generalmente reflejan las especificaciones de la cultura dominante, a partir de las cuales las personas se conocen a sí mismas y con las cuales se comparan.³⁴

En definitiva, las historias culturales son las que determinan cómo deben ser las personas. Historias elaboradas junto con otros por medio de la interacción social, y el sí mismo sería, entonces, el resultado de una "comunidad de autores" (White). De modo, que el sujeto se desdibuja en el sentido de estar constituido por una multiplicidad de variantes que lo determinan, pero que a la vez, le señalan que su finalidad es mutante, que es el cambio para existir y para ser (reflexibilidad).

Pero sobre esta misma afirmación o juicio, nosotros señalamos que si bien estas dos concepciones de mundo son diferentes, ambas se encuentran cruzadas por lo que ya hemos señalado, el pensamiento posmoderno en su noción y construcción de sujeto.

Pues bien, si se examina atentamente, como señala Lax, a estas dos concepciones (posmoderna y el Budismo), es posible entrever lazos de coherencia mutuas. El posmodernismo es una compilación de ideas que reflejan múltiples lugares de origen, y que señalan fragmentación,

desintegración, malestar, falta de sentido, y vaguedad. Y el budismo, en tanto, sólo es posible atribuirlo a los planteamientos de Buda, pero si se realiza una lectura más atenta podemos establecer semejanzas entre dichas filosofías, ya que ambas se caracterizan por "la incertidumbre, la frivolidad y la reflexividad".³⁵

La conexión sería, entonces, la valoración de múltiples voces, puntos de vista, de historias, que establecen un sitio único a nuestra experiencia personal. Así, aunque el budismo adscribe a una cosmogonía específica del mundo, ambas cuestionan la reificación de las verdades globales, las jerarquías o la racionalidad de la interacción humana. En cualquier variante de ambos pensamientos el pensamiento y la acción son valorados con una inversión de las dicotomías usuales y el consiguiente desplazamiento de los discursos dominantes, o del 'sentido común'.³⁶

El sí mismo queda conformado por la indagación, no es sin lugar a dudas una entidad reificada, sino una narrativa que se devela en el hacerse.

Así, el desarrollo de la noción de sujeto en occidente (mediante lo que conocemos como posmodernidad), va en una línea de aproximación a su símil oriental, ya que ésta no estaría buscando actualmente su finalidad en sí misma, sino a través de múltiples puntos de vista. En definitiva sería una concepción polidialógica.

³⁵ Parker, citado por William Lax. Op. Cit. Pág. 152.

³⁶ Lax, William. Op. Cit. Pág. 153.

D. CONCEPTUALIZACIÓN DE ESTRUCTURAS NARRATIVAS

Como una forma de comprender el fenómeno de la japoanimación realizaremos un análisis del texto que en ella subyace. La presente investigación pretende estudiar la estructura narrativa que entrama uno de sus relatos, la película 'Sailor Moon', de Naoko Takeuchi.

De este modo, para descifrar la narratividad del relato del cómic es prioritario señalar los elementos específicos que lo conforman, las palabras. Para Daniele Barbieri, existiría una relación fundamental entre este tipo de relato y el lenguaje de la literatura, cuya única diferencia sería la autonomía, puesto que el cómic requeriría de otros apoyos narrativos como la gráfica y el color.

*"Hasta aquí, por formas hemos entendido siempre una microforma: modos de expresar, de contar, de intercalar y demás. Pero el parentesco entre el cómic y la literatura existen también a nivel de macroformas, las denominadas formas narrativas", puntualiza.*³⁷

Barbieri postula que aunque el cómic no es propiamente literatura, este se vale de una serie de elementos que lo instalan como una forma de relato. ***"Los cómic son un lenguaje, no un género, son un ambiente donde se producen discursos y no son un tipo de discurso"***.³⁸

De este modo, Barbieri apunta a que el lenguaje y los estilos narrativos utilizados en el cómic tienen directa relación con las formas literarias clásicas.

³⁷ Barbieri Daniele. "El lenguaje del cómic", Editorial Paidós, Buenos Aires, 1993. Pág. 203.

³⁸ Barbieri Daniele. Op. Cit. Pág 207.

De la misma opinión es Raúl Bendejú, quien sostiene que todo universo semántico se organiza a partir de una primera articulación fundamental, aquella que se establece entre lo estable (permanencia) y lo que se modifica o se transforma (cambio), lo que hace posible la comprensión de nosotros mismos y de lo circundante, *"es el paso de un estadio a otro, lo que nos ofrece una primera percepción sobre el sentido de las cosas"*, afirma.

Esa es precisamente la base sobre la que se entiende el 'relato', es la transformación entre dos estados sucesivos, reversivos y diferentes, fundado en la oposición *estatismo/ dinamismo*.

En definitiva, todo texto establece y reproduce un modelo de relaciones que mantiene sus signos entre sí y un modelo de una experiencia vivida que posibilita otorgar grados de realidad al texto. Por tanto, leer un texto involucra no sólo entender los signos, sino que entender las relaciones entre ellos, y por ende el modelo de realidad que estos soportan.

"En el caso del audiovisual, la significación es producto de la relación entre los signos que componen la imagen y el sonido. Significación que aparece como 'secuencias cargadas de 'emoción' o 'imágenes impactantes' o 'una historia que nos hará pensar'. ³⁹

³⁹ Bendejú, Raúl, citando a Aljirdas Greimas en "Elementos de Semiótica narrativa", material de estudio de Universidad ARCIS, Santiago, 1997, Pág. 1.

PROGRAMA NARRATIVO

Un análisis de la estructura de inteligibilidad de un texto, es decir, su estructura narrativa, se formula a la base de preguntas claves: ¿quién está en relación con quién o con qué?, ¿quién posee qué?, ¿quién carece de qué?, ¿quién pretende a quién o a qué?. Así, un relato se modula a través de la relación entre un alguien que quiere (sujeto activo) y algo que es deseado (sujeto u objeto pasivo). El primero se denomina '*actante sujeto*' y al segundo '*actante objeto*'. Esta relación dibuja la relación básica del posible relato, es lo que Greimas denomina '*enunciado de estado*'.⁴⁰

La representación de dicho enunciado se realiza a través de la *función*, que da cuenta de cómo existen ese sujeto y ese objeto en su dimensión semiológica.

Se puede establecer, además, el principio de la *transformación*, que altera un estado u otro, que es ejecutado por un sujeto operador o transformador.

Para Greimas, existen dos modos para pasar de la 'virtualización' o transformación que opera la *disjunción* entre sujeto y objeto, a la transformación que opera la *conjunción* entre sujeto y objeto o realización semiótica: son los modos reflexivo y transitivo.

⁴⁰ Greimas, Algirdas. J. "Sémantic Structurale". Ediciones Larrousse, París, 1966. Traducción tesista.

Estos plantean, en un plano figurativo, la adquisición de los objetos de valor: *apropiación* (cuando el sujeto ensaya adquirirlos por sí mismo) y la *atribución* (cuando le son conferidos por otro sujeto).

Pero, si en el relato se presenta una *virtualización* luego de una *realización*, se observan dos modos de privación de los valores:

- la *renuncia* (cuando es el propio sujeto quien se separa de los objetos de valor adquiridos).
- y la *desposesión* (cuando el sujeto es privado por otro).

El concepto de valor en semiótica narrativa es la relación que establecen los significantes al interior de un sistema de signos (un texto desde la perspectiva semiolingüística), que en el modelo narrativo intenta dar cuenta a través de un producto de una relación orientada de tipo significativa, pues depende de la secuencialidad narrativa y del tipo de relación significativa manifestada en la superficie textual.

En este sentido, es posible distinguir dos tipos de valores:

- Los valores objetivos
- Los valores subjetivos

Los valores objetivos son producidos con la ayuda de enunciados conjugados por el verbo haber o tener.

Los valores subjetivos son producidos por enunciados con los verbos ser o estar.

Entonces, todo discurso narrativo se presentará como una circulación de objetos de valor. Para la semiótica estructural-generativa (nuestro modelo de análisis), esta noción es un criterio descriptivo a partir de la relación en que la instancia narrativa establece a los actantes sujetos con los actantes objetos, es decir, el valor será el modo en que se ha textualizado el sentido.

De este modo, Greimas plantea una perspectiva de conocimiento sobre el sentido que producen los textos, pero no se limita a la superficie de ellos (signos), sino que señala el ambiente o la cultura donde estos se producen.

*"Para poder captar y describir a éste (texto), hay que adentrarse en lo que hace posible esa superficie, de ahí que la perspectiva inmanente (quedarse en el texto sólo en el texto) sea condición para bucear en aquello que hace posible que estos signos funcionen".*⁴¹

Greimas señala además que en el interior de todo texto es posible identificar estructuras fundamentales de significación. Esta estructura versaría sobre un sujeto y un objeto que establecen entre sí relaciones de **conjuntividad** (el sujeto consigue o recupera el objeto) y **disjuntividad** (el sujeto desea al objeto o lo ha perdido). *Esta es la interpretación que hacemos*

⁴¹ Greimas, Aljirdas, citado por Raúl Bendejú, OP. Cit. Pág. 1

como sujeto occidental al interpretar un relato, cualquiera que sea su origen cultural.

En términos generales el Programa narrativo, es un modelo semiótico que da cuenta de los cambios de estado. Es un modelo que permite describir las distintas formas de acción en su devenir y dar cuenta de ello equivale a conocer las diferentes formas que constituyen el 'actuar', como universos semióticos manifestados en los discursos.

En definitiva, da cuenta de las transformaciones de una relación dada entre un sujeto de estado (S1) y un objeto de valor (O), ya sea este descriptivo o modal, en cualquier tipo de relación. Esta transformación es ejecutada por un sujeto operador (S2) distinto, desde el punto de vista operativo del sujeto de estado. Entonces, el programa narrativo es un modelo jerárquico que actúa en dos niveles complementarios: de estado y de transformación (dinámica de sujeto operador, sujeto de estado y sujeto valor).

La dimensión narrativa se complementa además, con los siguientes conceptos descriptivos: el modelo actancial el esquema narrativo.

MODELO ACTANCIAL

El Modelo Actancial, alude a la participación de sujetos en el texto, estos participan como funciones particulares que pueden ser intercambiadas a lo largo del discurso, ellos son los actantes.

Como actantes se entienden a los roles fundamentales y puramente relacionales que se presentan en la escena de la historia contada.

La semiótica narrativa va a distinguir tres relaciones fundamentales y por consiguiente seis actantes de la narración (o roles actanciales).

- **Relación Sujeto/ Objeto:** relación de intención, de búsqueda; crea la tensión necesaria para la puesta en marcha del relato.
- **Relación Destinador/ Destinatario:** es una relación de comunicación del objeto, también es una reflexión sobre las circunstancias de la acción y de los personajes que sostiene la acción.
- **Relación Ayudante/ Oponente:** son confrontaciones y pruebas que oponente y ayudante realizan en el relato. Es una relación dual, de dependencia entre el héroe y el traidor.

El relato es una circulación de objetos entre sujetos, de modo que cada estado, o etapa lógica se define por medio de una conjunción o una disjunción. Sujeto de estado (disjunto o conjunto) v/s sujeto del hacer (sujeto que realiza el paso de un estado a otro).

También toda estructura narrativa tiene valores asociados que Greimas llama "Modalización", que es lo que guía la conducta de los sujetos. Estos pueden ser:

- **Virtuales.** Querer y Deber, que son potenciales del sujeto y motivan su acción.
- **Actualizantes.** Poder y Saber, que sumándose a las virtuales constituyen la acción misma.

Cuando el sujeto ha pasado por estos estadios se dice que está *realizado* o en conjunción con el objeto.

En la cultura occidental el sujeto es un sujeto del hacer, lo que plantea una diferenciación entre mundo interno y externo (el sujeto debe salir de sí para obtener algo). El sujeto es un *operador de fuerzas de transformación*, y *el objeto es un conjunto de propiedades que éste desea alcanzar*.

En Greimas es importante la idea de deseo, basada en los planteamientos de Lacan. Así establece:

- **deseo de lo otro:** satisfacer una carencia pulsional, que plantea mantener el equilibrio.
- **deseo del objeto:** es un objeto concreto que la sociedad ofrece como *sustituto* de lo otro que nunca será alcanzable.

ESQUEMA NARRATIVO

El esquema narrativo, en tanto, es el principio organizador de las acciones, no tanto por su secuencia temporal, sino por el cumplimiento de algunas etapas o condiciones que hacen posible que las acciones se den. Intenta definir tanto la acción, definida como una relación entre los personajes, como el personaje mismo, definido por sus acciones y sus relaciones (constituido por tanto en actante).

Estos relatos muestran secuencias de acciones que se pueden justificar por su simultaneidad temporal, o como condición para ejecutar la siguiente acción, y muchas veces se puede ver o leer, y en algunos casos se dejan implícitas para ser deducidas por el propio accionar, a ello se le conoce como 'Proyecciones paradigmáticas' (Greimas). La constatación de estos 'emparejamientos' en el relato va a permitir postular semióticamente la existencia de estructuras narrativas. Así un relato avanza y supone la acumulación temporal de una serie de acontecimientos que pueden ser ejemplificados como señala Greimas:

/salida/ y /retorno/

/creación de carencia/ y /liquidación de carencia/
 /establecimiento de la prohibición/ y /ruptura de la prohibición/, etc.

De este modo, estos emparejamientos o proyecciones paradigmáticas van dando cuenta de la transformación o, de la transición de estados que van dando cuenta del relato.

Se señalará a través de un esquema para así dar cuenta de del modelo narrativo contenido y actualizado por un discurso.

El esquema de constantes se compone de la siguiente manera:

1. **Contrato:** establece un sistema de valores como cuadro de referencia para el inicio de las acciones.
2. **Competencia:** fase correspondiente a la adquisición de la aptitud para realizar un programa (querer, deber, poder, saber, creer, haber, tener).
3. **Performance:** es la acción propiamente dicha, se presenta como la realización del programa. Equivale al desempeño completo de acciones.
4. **Sanción:** es la fase concluyente respecto de las acciones efectuadas. Es la comparación del programa realizado con el contrato a cumplir. Producto de dicha comparación el sujeto es reconocido y calificado en su competencia y su performance frente a lo realizado, y

correlativamente su valoración social es vista como premio o castigo.

E. CONCEPCIÓN DE GÉNERO

"Figuras juncas y esbeltas, de piernas largas y rectas nada japonesas, en exóticas habitaciones de estilo occidental. Largos cabellos ondulados, rubios para la protagonista buena, negros para la mala, a veces invadiendo todo el encuadre como una ornamentación modernista del 1900. Ojos inmensos, en cuyas pupilas se encienden diminutas estrellas. Cielos constelados, hojas marchitas o motivos florales como contrapuntos que marcan sosiego y censura. Encuadres alargados, composiciones diagonales, primeros planos de los personajes que se salen de las viñetas, decorativismo en la composición de la página. Efebos de aspecto afeminado, muchachitas andróginas, amores platónicos, homofilia adolescente". En éstos términos define el manga para jovencitas, Jacqueline Berndt⁴², en el que se enmarca nuestro objeto de estudio: la animación japonesa "Sailor Moon", de Naoko Takeuchi.

Hasta finales de los años setenta, el manga para niñas estuvo dominado por la ambientación europea, que provenía de la idealización del mundo occidental, con su correlato en los cánones de bellezas de ojos grandes y cabellos claros. De este modo, dichos "detalles", como los denomina la Berndt, se convirtieron en requisitos y marca del género.

La tonalidad del cabello es importante, ya que generalmente esta pigmentación es utilizada como recurso expresivo, denotando así a los buenos y a los malos. Usualmente las heroínas son de cabellos claros y los antagonistas de cabellos oscuros.

El manga para señoritas se estableció como género a partir de los años cincuenta, con sus propias publicaciones, sus propias temáticas y su lenguaje icónico peculiar, diferenciándose del manga para niños o el manga para adultos o erótico.

Uno de los primeros antecedentes es "El Caballero del laso", de Osamu Tezuka (1953). Este story-manga introduce algunos elementos formales que con el tiempo se revelarían como constitutivos del género: la exagerada longitud de las piernas, los ojos brillantes sombreados por largas pestañas.

En esta *opera prima* encontramos uno de los temas que han predominado y casi, creemos, definido el manga para señoritas: esto es la *"ruptura de las rígidas normas sexuales como estrategia contrapuesta a las*

⁴² Berndt, Jaqueline. "El Fenómeno manga". Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1996. Pág. 93.

normas de realidad".⁴³ La protagonista principal, la princesa Zafiro, se hace pasar por un muchacho para asegurarse la sucesión al trono, reservada a los herederos masculinos. Además de la indumentaria externa de pantalón dispone de una androginia íntima, síquica, debido a que está dotada de dos corazones, uno femenino y 'afectuoso' y el otro masculino y 'valeroso'.

Otra característica es que al final, luego de una lucha entre las fuerzas del bien y las del mal (que transgreden el código ético tradicional, y en el caso de las mujeres éstas trastocan el usual concepto de lo femenino), los buenos triunfan y el orden queda nuevamente restablecido.

Ahora, en cuanto a la ambivalencia sexual, ya sea esta por la representación del o la protagonista en actitudes o roles de su contrario, es decir, si una chica usa pantalones o tiene una personalidad muy fuerte (atributos masculinos), o bien, se presenta una declarada relación homoerótica, esto se debe a lo que Berndt denomina 'concepto de los gemelos', *"un símbolo del proceso de entrada en la edad adulta, en el que el niño o la niña se desprenden de la vinculación simbólica con la madre creando un 'alter ego', un hermano gemelo en cuya compañía retirarse durante la fase de transición (...) Con la 'muerte' ritual del hermano dióscuro, y sólo con ella, termina la fase muchachil, término muchas veces señalado por el paso del amor platónico al amor sexual"*, puntualiza.⁴⁴

De la misma opinión son la historiadora del arte Hiroko Takahashi y el dibujante de manga para chicas, Moto Hagio, para quien el sentido de su

⁴³ Berndt, Jaqueline, Op. Cit. Pág. 98.

⁴⁴ .Berndt, Jaqueline, Op. Cit. Pág. 100.

propuesta es, precisamente, ayudar a las jovencitas a superar ese periodo, de modo que expresa dichos conflictos en forma de imágenes, figuras y narraciones, *"hasta que superen la limitación inherente, y al mismo tiempo adquieran conciencia de ella"*.⁴⁵ Takahashi, va un poco más allá y postula que esta expresión presenta semejanzas con la pintura europea de finales del siglo XIX, donde los temas de moda eran el lesbianismo y la androginia que simbolizaba la liberación femenina y a la mujer como sexo fuerte.⁴⁶

Para la publicista Eiko Kakimuna, esta temática del manga para jovencitas es una transposición de la relación hombre-mujer, y también es una crítica al predominio masculino en la sociedad. *"Es un campo de experimentación donde se anticipa el juego de las relaciones humanas en general, y que elige como protagonistas a unos chicos en razón de la mayor libertad de que estos disponen para actuar"*. Asimismo señala, las temáticas de homofilia (de estos seres híbridos), las mujeres gatas, los vampiros, como medios de expresión que delatan los conflictos más internos de este grupo etéreo.⁴⁷

Estas temáticas, como la androginia, son uno de los temas que han desatado los estudios sobre las teorías del género. Sólo nos basta recordar a una de las impulsoras de la teoría feminista. Wiginia Woolf, a quien se la señala (su obra) como dotada de androginia, es decir, su propuesta como un equilibrio y dominio total del rango emocional, que incluía elementos masculinos y femeninos. *"Mito que le ayudaba a evitar un enfrentamiento con*

⁴⁵ Moto Hagio, citado por Berndt. Op. Cit. Pág. 100

⁴⁶ Hiroko Takahashi, C itada por Berndt, Op. Cit. Pág 100.

⁴⁷ Eiko Kakimuna, citada por Berndt, Op. Cit. Pág. 113.

su propia feminidad desgraciada y que le impedía apagar y reprimir su ira y su ambición". ⁴⁸

Se ha teorizado mucho desde la publicación de obras como las de la Woolf (*A Room of One's Own*, 1927), que para algunos teóricos representaban la división de la personalidad humana en un sector público y un sector privado, lo que contribuía a una *"mutilación de la esencia del hombre"*.
49

De este modo, tanto a la Woolf como a otras escritoras (Doris Lessing, por ejemplo) que se sindicaron feministas al señalar a la mujer como un sujeto "otro" (diría Simone de Beauvoir), fueron señaladas por la crítica como rupturistas, ya que socavaron radicalmente la idea de persona unitaria, concepto básico del humanismo occidental.

"Pero este ser integrado es de hecho un ser fálico (...) En esta ideología humanista, el ser es el único autor de la Historia y del texto literario: El creador humanista es potente, fálico y masculino". ⁵⁰

La ruptura se aprecia, entonces, en la oposición a los cánones que vitorean al padre o al falo como significante trascendental. ¿Qué puede ser esta identidad (única) si todo significado es un juego interminable de la

⁴⁸ Elaine Showalter, citada por Toril Moi, "Teoría Literaria Feminista". Ediciones Cátedra, Madrid, 1988. Pág. 16.

⁴⁹ Georg Lukács, citado por Toril Moi, Op. Cit. Pág. 19.

⁵⁰ Moi, Toril, Op. Cit. Pág. 22.

diferencia, si tanto *ausencia* como presencia son el fundamento del lenguaje?, se pregunta Moi.

Así, la lucha feminista puede ser interpretada en tres corrientes, que podemos señalar de la siguiente manera:

1. Las mujeres reivindican igualdad de acceso al orden simbólico. Feminismo liberal.
2. Rechazo a un orden simbólico masculino en nombre de la diferencia sexual. Feminismo radical.
3. Negación de la dicotomía metafísica entre lo masculino y lo femenino. (En esta posición se sitúa Virginia Woolf).

Esta tercera posición es la que destruye la antítesis entre masculinidad y feminidad, por tanto pone en duda la noción de identidad. *"En la tercera posición, la que yo defiendo -¿la que yo imagino?- la misma dicotomía hombre/ mujer como oposición entre dos entidades rivales puede analizarse como perteneciente a la metafísica. ¿Qué sentido puede tener el término 'identidad' o incluso 'identidad sexual' en un espacio teórico y científico nuevo en el que la misma noción de identidad está amenazada?,* inquiera Julia Kristeva.⁵¹

En definitiva, esta androginia manifiesta es la huida y rechazo a las eternas posiciones binarias de masculinidad y feminidad. Lo que se plantea, parafraseando a Kristeva, es una deconstrucción de la identidad sexual. Deconstrucción, ya que las características del 'yo', es decir, su

coherencia como sujeto viene dada por factores socio-culturales. No podemos asumir lo que se ha entendido como 'histórica diferencia' en cuanto a términos meramente sexuales (anatómico-biológicos), y es aquí, precisamente, donde surge el concepto de *género*, que se define como "*el sexo socialmente construido*".⁵²

En otras palabras, los sistemas de género/ sexo son conjuntos de símbolos, representaciones, prácticas, normas y valores sociales que las sociedades elaboran a partir de la diferencia sexual anátomo-fisiológica y que dan sentido a la satisfacción de los impulsos sexuales, a la reproducción de la especie humana y en general al relacionamiento entre las personas.⁵³

Recapitulando podemos establecer, como ya hemos indicado, los puntales de la teoría feminista, que tiene su correlato actual en las investigaciones de género. De este modo, se señalan como bases de la investigación los trabajos de Virginia Woolf, "Una habitación propia" (1927); Simone de Beauvoir, "El segundo sexo" (1949); Mary Ellmann, "Thinking about Women" (1968); y Kate Millett "Sexual Politics" (1969).

El aporte fundamental de Kate Millett es sobre la naturaleza de las relaciones de poder entre los sexos. Ella define la esencia de la 'política' como un poder que trata de probar que por muy apagado que pueda parecer, el dominio sexual prevalece como la ideología más influyente de nuestra cultura y condiciona sus principales conceptos de poder. Y puntualiza su teoría como

⁵¹ Julia Kristeva, citada por Moi. Op. Cit. Pág. 26.

⁵² De Barbieri, Teresita, "Sobre la categoría de género". Una introducción teórico- metodológica". En Revista Debates en Sociología, N° 18, 1993. Pág. 149.

⁵³ De Barbieri, Teresita. Op. Cit. Pág. 149-150.

"el proceso en el que el sexo dominante (léase masculino) trata de mantener y ejercer su poder sobre el sexo débil (entiéndase femenino)".⁵⁴

Esta tesis se ve avalada por el sentimiento machista, que señala el deseo de mantener a la mujer sometida al hombre. Postulado que ha sido señalado en estudios sobre misoginia como el principal factor de esta subordinación.⁵⁵

Los planteamientos de Mary Ellmann, en tanto, arguyen que el mundo occidental está impregnado de un fenómeno que ella denomina 'pensamiento por analogía sexual'. Según Ellmann, éste puede describirse como nuestra tendencia general a "*comprender todos los fenómenos, por muy distintos que sean, desde el punto de vista de nuestras diferencias sexuales originales y sencillas; y (...) clasificar toda nuestra experiencia mediante analogías sexuales*".⁵⁶ Hábito intelectual que determina profundamente nuestra percepción de mundo.

De tal forma, la investigadora señala una serie de estereotipos que definen los roles o características de lo que se ha entendido por atributos sexuales, como por ejemplo que el hombre es más fuerte y activo, y la mujer más débil y pasiva. La siguiente es una lista de los estereotipos de la feminidad:

1. Indecisión
2. Pasividad
3. Piedad

⁵⁴ Kate Millett, citada por Moi en "Teoría Literaria Feminista", Págs. 39-49.

⁵⁵ Rogers, Katherine, citada por Moi. Op. Cit. Pág. 40.

⁵⁶ Mary Ellmann citada por Moi. Op. Cit. Pág. 45.

4. Materialidad
5. Espiritualidad
6. Irracionalidad
7. Complicación
8. La figura de la 'Bruja'
9. La figura de la 'Arpía'

Ellmann adiciona además, otras características como que los hombres dan credibilidad a las afirmaciones, mientras que las mujeres se la quitan; que a las mujeres se las ha relegado a la esfera de la sensibilidad y que la mujer otorga al hombre, en desmedro de ella, la autoridad.

El aporte de Simone de Beauvoir, en tanto, está señalado por la publicación de su libro "El Segundo sexo" (1949), donde se manifestaba convencida de que el advenimiento del socialismo bastaría para poner fin a la opresión de la mujer, pero sólo cuando formaba parte del Movimiento para la Liberación de la Mujer (MLF), declaró, públicamente y por primera vez, ser feminista. Explicó esta tardía conversión al feminismo aludiendo a la radicalización que planteó este nuevo movimiento de la mujer. *"Al final de El segundo sexo, dije que yo no era feminista porque creía que los problemas de la mujer se resolverían automáticamente en el contexto de una lucha socialista. Por feminista entendía una lucha orientada a combatir problemas específicos de la mujer, independientemente de la lucha de clases. Sigo siendo de la misma opinión hoy. (...) En este sentido, diría que soy feminista hoy,*

*porque he comprendido que tenemos que luchar por la situación de la mujer, aquí y ahora, antes que nuestros sueños de socialismo se hagan realidad".*⁵⁷

La tesis fundamental de Beauvoir es que a lo largo de la historia, las mujeres han quedado reducidas a meros objetos de los hombres. Es lo que ella puntualiza como el "Otro" del hombre, una especie de sombra a la que se le ha negado su propia subjetividad. De modo que, las mujeres han interiorizado estos cánones en su vida social, cultural y política de tal forma que han caído en un estado de inautenticidad, como diría Sartre. La frase que define plenamente los postulados de la Beauvoir es aquella donde señala que *"no se nace mujer, llega uno a serlo"*, de modo que dibuja el mapa donde, como anteriormente indicábamos, que las categorías de género son meros atributos socio-culturales, más que determinantes biológicos.

Otro gran aporte que se ha realizado a la teoría feminista es el realizado por Hélène Cixous, que se enmarca en la tradición francesa de la década de los '70. Cixous estableció lo que se podría denominar 'pensamiento binario machista' donde enumera la siguiente lista de oposiciones binarias:

1. actividad/ pasividad
2. sol/ luna
3. cultura/ naturaleza
4. día/ noche
5. padre/ madre
6. cabeza/ corazón
7. inteligible/ sensible

⁵⁷ Simone de Beauvoir, citada por Moi.Op. Cit. Pág. 101.

8. logos/ pathos

Estas oposiciones están claramente señalando a la polaridad hombre/ mujer que entiende el canon machista o falocentrico. En este sentido podemos interpretar a las categorías atribuidas a las mujeres como el polo negativo y débil.

Pero, este esquema de pensamiento binario, es posible de comprender mediante el concepto de *diferencia*. Ya muchos de los primeros estructuralistas como A.J. Greimas (Semántica Estructural), habían argumentado que el significado se producía mediante las oposiciones binarias. De modo, que en la oposición masculino/ femenino, cada término obtiene su valor mediante su relación estructural con el otro, lo masculino adquiere su sitial en el sentido que se es el opuesto de lo femenino, y viceversa. Así, todos los significados se producirían de esta manera.

Pero existe una categoría o concepción que cruza estas terminologías opuestas, como ya hemos anticipado, se trataría de la conceptualización de género. Aunque para la totalidad de las personas habría un 'único' género al cual se pertenece, o más bien, al que se señala como el atributo esencial al que una persona dice corresponder, es precisamente aquí donde el caudal de investigaciones feministas claman que el género es (ni más ni menos) la interpretación cultural del sexo o que el sexo está construido culturalmente.⁵⁸ Entonces, nos preguntamos ¿cuál es la manera o el mecanismo de esta construcción? Si el género es construido, ¿puede ser construido diferentemente,

⁵⁸ Moore, Henrieta, "Antropología Feminista, nuevas aportaciones", Ediciones Isis Internacional, 1992, Pág. 15

o su constructividad implica alguna forma de determinismo social, cerrando la posibilidad de la acción y la transformación? ¿Es que la "construcción" sugiere que ciertas reglas generen diferencias de género a través de ejes universales de diferencia sexual? De cierta manera, la noción de que el género es construido sugiere un cierto determinismo en los significados del género inscritos en cuerpos anatómicamente diferenciados, donde esos cuerpos son entendidos como recipientes pasivos de una ley cultural inexorable. Entonces, parece que el género es tan determinado y fijado como lo fue bajo la formulación de destino biológico.

Por otro lado, Simone de Beauvoir sugiere en "El Segundo Sexo" *que "uno no nace mujer, pero, que se convierte (llega a ser) una"*, planteamiento que daría inicio al concepto de género⁵⁹. Para Beauvoir, el género es "construido", pero implicada en su formulación es un agente, quien de alguna forma toma o se apropia ese género y que podría, en principio, tomar algún otro género. Esto nos plantea que éste puede ser un acto volitivo, pero siempre bajo una compulsión cultural. Y claramente, la compulsión viene del "sexo". No hay nada en su opinión que garantice que ese "uno"(alguien) que llega a ser una mujer sea necesariamente 'hembra'. Si "el cuerpo es una situación", como ella señala, no existe recurso para un cuerpo que siempre ha sido interpretado por significados culturales.

"El concepto de género como una concepción de la sexualidad humana - asumida por el nuevo feminismo- no dictada por la naturaleza, sino

⁵⁹ Franco, Jean. "Género y sexo en la transición hacia la modernidad", en Revista Nomadías N°1. Editorial Cuarto Propio, Santiago, 1996, Pág. 34.

determinada por la sociedad y, por tanto, modificable, relativa y donde cabe la interpretación de roles", corrobora Franco.⁶⁰

Dentro de esos términos, "el cuerpo" aparece como un medio pasivo en el cual los significados culturales están inscritos o como el instrumento a través del cual un deseo apropiativo e interpretativo determina un significado cultural por sí mismo. *"En cada caso el cuerpo es representado como un mero instrumento o medio por el cual un set de significados culturales son relatados externamente. Pero 'el cuerpo' en sí mismo es una construcción, como lo son las miríadas de 'cuerpos' que componen el dominio de los sujetos engendrados (con género)⁶¹.* De esta forma, entendemos, los cuerpos no pueden ser signados (identificados/llamados) a tener existencia valedera anterior a la marca del género.

Para investigadoras feministas como Judith Butler el género es una función del discurso, el cual, se sugerirá, busca instaurar ciertos límites para analizar o salvaguardar ciertos principios del humanismo falocentrista como presupuestos a cualquier análisis de género. Estos límites son siempre instalados dentro de los términos de un discurso cultural hegemónico predicado sobre estructuras binarias que aparecen con el lenguaje de la racionalidad universal (anteriormente señaladas).

Dentro de las estructuras binarias ya mencionadas, podemos destacar una figura que creemos resume a todas las categorizaciones que se le atañen a la mujer: es la efigie de la *madre*.

⁶⁰ Franco, Jean. Op. Cit. Pág. 36.

⁶¹ Butler, Judith. "Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity". Rutledge, Londres, 1990, Pág. 9. Traducción tesista.

En prácticamente todas las culturas del orbe, existe una figura de la madre, de la diosa protectora, de la generatriz de vida. Este símbolo ha sido representado mediante divinizaciones a la luna, la tierra, o a las fuerzas de la naturaleza. *"Su sombra protectora se proyecta sobre la cuna del homo sapiens, dando testimonio de su nacimiento hace treinta o cuarenta mil años A.C."*, puntualiza Hilia Moreira.⁶²

Los primeros antecedentes de nuestra cultura occidental los encontramos en las culturas griega y romana. De éstas tenemos vestigios como esculturas de figuras femeninas con enormes pechos y un gigantesco vientre de vida, que son conocidas con el nombre de 'Venus'.

Así, esta madre física, que alimentó a los pequeños Rómulo y Remo (que fundarían Roma más tarde), es también una madre espiritual, capaz de compartir con todos los seres sus misteriosas cualidades.

Pero a la vez, esta diosa-madre, señala una vertiente oscura, que encontramos como una de sus primeras manifestaciones en la serpiente, *"que cambia su piel periódicamente como la madre, que cambia su sangre cada mes"*.⁶³

En algunas culturas de oriente, se han encontrado trazas de poblaciones agrícolas del octavo milenio A.C., estas estatuillas representan a la diosa. En estos santuarios destaca la figura de un 'toro', como representación de la diosa de

⁶² Moreira, Hilia. "Cuerpo de mujer: reflexión sobre lo vergonzante". Ediciones Trilce, Montevideo, 1994. Pág. 17.

⁶³ Moreira, Hilia. Op. Cit. Pág. 19.

la regeneración. De este modo, la diosa es representada con forma masculina, que señala la bisexualidad de la madre, mejor dicho, la ambigüedad o inexistencia de sexo en la progenitora.⁶⁴

Para el psicoanalista Erich Neumann, esta dualidad de la madre se corrobora en una investigación que realizó, publicándola en el libro "La diosa madre". En él exhibe fotografías de estatuas que muestran a la diosa cubiertas de pechos del cuello a la cintura. De esos pechos innumerables reciben alimento todas las especies vivientes. Pero, Neumann recalca que esta expresión de dulzura y entrega también tiene su correlato en la violencia que manifiestan algunas deidades como Diana, a quien le gustaba presenciar los ritos de la caza, a Astarté, quien se bañaba en la sangre de los guerreros.

Un estudio sobre la diosa indú 'Kali', la describe como "*la que da la muerte mientras trae la vida*", es decir, la que destruyendo renueva, portadora de inmortalidad.⁶⁵

⁶⁴ Moreira, Hilia. Idem.

⁶⁵ Estudio realizado por Thomas Mann en su cuento 'Las cabezas trocadas', citado por Moreira. Op. Cit. Pág. 73.

V. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Se analizará el texto aplicando las categorías de Greimas a la descripción de las estructuras narrativas. Se verá si es leíble por dicho aparatage descriptivo, o si es necesario redefinir las categorías teniendo como referencia las tipificaciones propuestas por Lax y Varela.

Lo mismo se hará, respecto a los roles de género, desde el punto de vista de detectar si las descripciones de la sociedad patriarcal occidental son válidas para el texto estudiado. Esto se hará siguiendo la metodología semiótica greimaciana de describir lo narrativo a partir de detectar su equivalencia entre texto empírico y modelo teórico de la narratividad, descrito en las páginas precedentes.

La misma metodología emplearemos respecto al género.

VI. ANÁLISIS

A. ESTRUCTURAS NARRATIVAS

A. PROGRAMA NARRATIVO

A las preguntas ¿Quién está en relación con qué?, ¿Quién posee qué?, ¿Quién carece de qué? y ¿Quién pretende a quién o a qué?, nos plantean que existiría una relación entre un sujeto activo y algo deseado (sujeto u objeto pasivo). Pero este 'enunciado de estado' que estipula Greimas, entrama la existencia de un sujeto y de un objeto, que en la racionalidad oriental no existe (ver apartado 'Noción de sujeto oriente/ occidente). Por tanto estas categorías

quedarían invalidadas en este análisis. Lo que podemos observar en nuestra historia a analizar son fuerzas, entes y no sujetos.

Por tanto, podemos establecer que no existe una transformación de sujetos, éstos no pasarían de un estado a otro, ya que no existiría un sujeto operador o transformador. En este sentido, podemos advertir que las fuerzas en juego son las del bien y las del mal, revestidas de ropajes concretos como personajes (las guerreros o la Flor Xenia y Fiore), pero que al fin y al cabo estos como sujetos no existirían.

De este mismo modo, los cambios como la disyunción, conjunción, la apropiación, la atribución, la renuncia, o la desposesión, quedan inoperantes según los criterios que hemos estipulado.

B. ANÁLISIS ACTANCIAL DE “SAILOR MOON”

Para el semiólogo Algirdas Greimas, uno de los modos para acercarse a develar la estructura narrativa de un texto es a través de las relaciones entre los sujetos que intervienen en el relato. Para ello, señala una serie de preguntas:

- 1) ¿Cuáles son las relaciones recíprocas y el modo de existencia en común de los actantes del microuniverso?

- 2) ¿Cuál es el sentido, muy general, de la actividad que atribuimos a los actantes?

- ¿ En qué consiste esa actividad, y si es transformadora?
- ¿Cuál es el cuadro estructural de esas transformaciones?

3) Analizar categorías:

- Sujeto/ Objeto
- Destinador/ Destinatario
- Adyuvante/ Oponente

1) El común denominador, el nexo que une a todos los actantes del microuniverso es Bunny, o guerrero Luna. Ella es la miga de todas las guerreras, fue ella quien las relacionó e hizo que olvidaran su pasado de soledad. Así Eimy, o guerrero Mercurio, que es lista y de gran corazón, pasó a integrarse al grupo de amigas de las Guerreras, ya nunca más estuvo sola por ser tan inteligente.

Ray, la guerrera Marte, de poderes psíquicos y de mal genio, también se integró dejando atrás la marginación por ser diferente.

Patricia, guerrero Júpiter, buena cocinera y experta en limpieza, al integrarse gracias a Bunny a las Guerreras, comienza una nueva vida. Igual le sucede a la última guerrera: Carola, guerrero Venus.

Así ellas conforman a las “Guerreras del Amor y la Justicia”.

Como hemos dicho todas son amigas de todas, y también tienen el mismo pasado en común: *la soledad y la marginación por algún talento*.

Armando también fue rescatado de la soledad y el abandono por Bunny cuando ambos eran unos niños. Al conocer a Fiore, la guerrero Luna, le rescata también de su amargura y soledad. Esa es su misión: *es la madre y debe proteger a todos del mal y la injusticia*.

Así, las guerreras entablan una relación de amistad y otra a través de sus poderes y misión de salvar al mundo de cualquier acecho.

Bunny, a la vez depende de todos sus amigos y novio, Armando, es esta estructura, este mundo el que le permite existir, ella es para los demás, sin ellos su vida no tendría sentido.

- 2) El sentido general de los actantes queda signado por permitir la existencia de otro. Así las debilidades de uno hacen necesaria la existencia del otro que puede ayudarlo y a la vez el que ayuda sólo puede existir en la medida que alguien lo requiera.

Esta actividad es modificadora, porque siempre nos vamos a encontrar en diversos planos de la acción que nos lleven a otras situaciones posteriores.

La estructura de las transformaciones se grafica en:

Sujeto /Carencia ----- Sujeto/ ayudador
Saciedad a la carencia

La relación es recíproca y básicamente es el único tipo de relación que se da.

3) **Sujeto/**

Objeto.

Fuerzas del Bien

No Existe objeto Concreto

Fuerzas del Mal

Como ya hemos visto, en la cultura oriental no existe la noción de sujeto, ni la noción de objeto, entendida esta última en relación a un sujeto que posee o desea un objeto determinado (ver apartado C. Noción de sujeto Oriente/ Occidente).

De ello establecemos que lo que podemos atribuir a la entidad ejecutora o movilizadora de las acciones son más bien fuerzas: del bien y del mal.

- Destinador/

Destinatario

Las Guerreras
y Xenia

Humanidad

En este mismo sentido, señalamos que el destinatario son las fuerzas del bien, representadas por los guerreros del amor y la justicia, ellas más que personajes, sujetos, simbolizan a dichas fuerzas del bien.

Y a la vez, el destinatario, también sería una globalidad, no un sujeto en específico, es en definitiva la humanidad.

-Adyuvante/

Oponente

Armando o “El Señor del Antifaz”

Flor Xenia

Luego Greimas señala valores asociados a la estructura narrativa, que guían la conducta de los (entre comillas) sujetos, esto lo denomina “Modalización”, y pueden ser:

- **Virtuales:** Querer y Deber, que son potenciales del sujeto y motivan su accionar.

El 'querer' está determinado por el objetivo que se plantean las fuerzas del bien y las del mal. El bien personalizado en las guerreras, pretende

instaurar el orden, el equilibrio que la cultura éticamente entiende como el óptimo, es decir, que tanto las chicas guerreros sean aceptadas por la sociedad (ya no más recibir burlas por ser diferentes, por poseer cualidades que las distancian de la normalidad), y que además su propuesta a la humanidad sea aceptada, planteamiento que conlleva instaurar un orden donde el bien es homologado a la normalidad, vale decir, el amor es aceptado cuando se desarrolla entre hombres y mujeres. El error de Fiore es precisamente amar a otro hombre y por ende su lucha y su propuesta es desvirtuada por anormal, y en definitiva su 'querer' es relacionado al mal.

El 'deber' queda establecido únicamente para el paradigma del bien, ya que es éste el que tiene su correlato de un deber ser, el mal, en este sentido, se somete a una actividad más abierta, sujeta a la espontaneidad y al devenir.

En este sentido, lo que deben realizar las fuerzas del bien es reinstalar el equilibrio, su equilibrio que se ha perdido mediante el accionar de fuerzas ocultas (intervención de la Flor Xenia y de su títere Fiore).

- **Actualizantes:** Poder y Saber, que sumándose a las virtudes constituyen la acción misma.

El 'poder' señala las actitudes y potencialidades de las fuerzas en juego. De modo, que las fuerzas del bien se valen de los poderes que representa la madre, es decir, la guerrero Luna, quien es la fuerza estabilizante del universo. Ella posee armas sobrenaturales que le han sido otorgadas por las fuerzas de la naturaleza, por la Luna, que se traducen en una mayor

sensibilidad y a la vez, en potencialidades belicosas como lanzar a sus oponentes rayos potentísimos y destructores.

De la misma forma, las fuerzas del mal, representadas por la Flor Xenia delatan fuerzas femeninas, pero pervertidas o desequilibradas. Su poder también entrama fuerzas de la naturaleza, ella ataca mediante las potencias vegetales y a la vez utiliza el poder de la seducción o persuasión, históricamente relacionado al ser femenino.

El 'saber', de igual modo, es utilizado por ambas fuerzas antagónicas. Ambas son fuerzas femeninas que articulan los saberes femeninos y de la naturaleza (también femenina) para lograr sus cometidos. La diferencia sólo estriba en lo que la ética del momento señala como lo correcto y lo desviado.

Cuando el sujeto ha pasado por estos dos estadios se dice que está REALIZADO o en conjunción con el objeto.

Establecemos que al final de la película o de la historia las fuerzas del bien se presentan realizadas, aunque no logran el objeto (como ya dijimos éste no existe en la concepción oriental), pero sí logran restaurar el orden y la ética que las moviliza. Aquí el bien siempre deberá triunfar por sobre el mal.

Respecto del deseo, idea que Greimas incorpora de los pensamientos de Lacan, podemos establecer que:

El deseo de lo otro si se concilia, ya que las fuerzas del bien logran satisfacer su necesidad pulsional de restablecer el orden, su orden. En definitiva mantener el equilibrio.

En tanto, que el deseo del objeto, en este planteamiento es imposible de realizarse debido a que como anteriormente señalábamos, no existe la noción de objeto en este paradigma oriental, por tanto lo que moviliza a estas fuerzas no ha sido jamás la obtención de un objeto a modo de aplacar el deseo.

C. ESQUEMA NARRATIVO

I.

A.- CONTRATO (MANIPULACIÓN)

Xenia manipula a Fiore, es la única relación que se establece a través de manipulación de un otro. Xenia realiza sus tretas valiéndose de sus recursos femeninos: la belleza, el discurso meloso, el consejo y apoyo casi maternales e incondicionales que promete al chico para lograr que éste realice los cometidos planeados por ella.

B.- COMPETENCIA (SABER / PODER / QUERER)

Xenia se vale de sus conocimientos adquiridos durante el transcurso de su larga vida en la que su historia está marcada por la conquista y dominación de cientos de mundos, a los que les absorbe la energía y por ende la vida.

Ella tiene a su alcance la sabiduría ostentada por su carácter femenino, el que también es delatado por su fisonomía remarcada por un cuerpo sinuoso de destacados y notorios atributos femeninos como senos grandes, un cabello largo y femenino y cintura pequeña.

Su poder está basado precisamente en estos atributos físicos. Además su poder tiene modulaciones exógenas, es decir, su fuerza reside en otro que manipula a través de ardidés, del poder de la palabra de la seducción, pero no de la fuerza bruta.

Su intencionalidad está cargada y cruzada por sus medios y mediaciones, este último término se emplea para graficar que su figura, su presencia, pasaría desconocida si ésta no se valiera de medios externos a su composición para establecer discursos y diálogos.

C.- PERFORMANCE (HACER)

Los sujetos que “actúan”, que realizan acciones transformadoras serían las Guerreros, de modo que cuentan con iniciativa propia (aunque impelidas por una fuerza que ordena el mundo, la fuerza o los valores del AMOR Y LA

JUSTICIA). Entre ellas destaca la Guerrero Luna, quien es la cabecilla y “MADRE” de las demás luchadoras del bien.

En este sentido de ser ACCIONADOR de las cosas, las guerreras serían los únicos personajes que ostentarían este calificativo, pues sólo ellas desarrollan actividades que producen algún tipo de efectos y estas causas son realizadas por su propia voluntad y naturaleza. El resto de los personajes como Xenia, Armando y Fiore, sólo existen y actúan en la medida que son impelidos a hacerlo. En otras palabras carecerían de identidad como sujetos y pasarían a convertirse en verdaderas marionetas movidas por los invisibles hilos de las mentes y voluntades poderosas, que en este caso son femeninas: *las fuerzas del mal y las fuerzas del bien*.

D.- SANCIÓN (SER PARA... / RELACIÓN DESTINATARIO SUJETO OPERADOR/ RELACIÓN DESTINATARIO SUJETO VALOR).

Las relaciones que se dan y que se establecen están mediadas por la satisfacción de alguna necesidad, por esto podemos establecer la existencia de relaciones entre un sujeto operador y otro destinatario. Un ejemplo que podemos mencionar es el tipo de relación que se establece (de dependencia recíproca) entre las guerreros con la Guerrera Luna.

Otro tipo de relación que grafica este tipo de dependencia sería la que establecen Armando con la Guerrera Luna, y este a su vez con Fiore, el pequeño amigo que creyó imaginario en la infancia.

Fiore y Xenia ejemplifican las relaciones de dependencia que se establecen en la película. Uno es el cuerpo, la otra el cerebro motriz. Definitivamente aquí se está haciendo alusión a las propiedades clásicas del hombre y la mujer: la fuerza física, lo externo como fiel reflejo de lo propio del hombre, y lo íntimo, cerebral, propio de lo femenino.

La relación destinatario/ sujeto valor queda especificada en las modalidades relacionales que establece la guerrera luna, ella es el ideal, el sujeto que señala las modalidades de acción.

Los valores indicados en la película son los del bien y los del mal, como antagónicos y opuestos se definen. No puede existir el bien sin el mal, son la lógica de los contrarios y crean a su vez el equilibrio mediatizado por la lucha y el enfrentamiento que delatan.

Como señalábamos es la figura de Bunny o guerrero luna, la que dicta los patrones de comportamiento, aunque su opuesto, la flor Xenia, también delata una corriente a la que seguir, el mal.

El camino es uno sólo, pero ostenta dos bordes, los personajes, los sujetos actantes van oscilando entre estas dos propuestas como meras marionetas que se inspiran y abjurán por una u otra.

Así queda graficado en el comportamiento de Fiore, quien es seducido por los ardides de la flor Xenia, quien lo encamina por la senda oscura, la lucha y el conflicto como herramientas para alcanzar sus fines.

El resto de las guerreras también presentan una relación de proximidad con el rumbo del perjuicio, ya que en un primer momento eran segregadas y menoscabadas por la sociedad que se moviliza a través de los parámetros del bien, del equilibrio y del ideal.

Bunny sería el sujeto que promueve el valor último, es el ejemplo a seguir de modo que el universo en que se desarrolla la historia sea perfecto, ideal. Al final las relaciones que se establecen tienen por objetivo recuperar el equilibrio donde el bien siempre vence al mal.

II. NARRATIVIDAD Y VERIFICACIÓN

Lo verdadero son los valores, que en definitiva se traducen, se modularán hacia lo bueno, hacia el bien, ya que las malas acciones, la maldad es sólo una

expresión equivocada, desorientada. Lo verdadero terminará siendo simplemente lo correcto: el amor, la justicia, el bien, el equilibrio, la normalidad.

VERDADERO

PARECER

SER

El secreto son las identidades últimas de los personajes, la verdadera esencia es siempre ocultada, esto es valido para todos los actantes. Pero lo contradictorio es que esta verdadera personalidad es la que debe primar, es en ella donde se debe forjar el nuevo mundo.

MENTIRA

SECRETO

La mentira es apariencia. Todo lo que parece no es. Armando se camufla como el Señor del Antifaz, las chicas como las guerreras del Amor y la Justicia, Xenia como una dulce e indefensa flor. Fiore disfraza su debilidad de carácter y de sentimientos, de intenciones de vida en la dura coraza y el poder que le otorga la Flor Xenia, en el fondo es simplemente un niño inseguro.

NO SER

NO PARECER

FALSO

Apariencias, la actitud hostil de Fiore (manejado por la flor Xenia), quien al final se redime y reorienta su actitud maléfica. En general lo falso son la apariencias, la maldad disfrazada, travestida, camuflada de delicadeza, de lo femenino, de una flor, de una mujer.

PARECER:

La apariencia es lo trascendental en la historia, las chicas son niñas, pero en realidad tiene la misión, la responsabilidad de salvar la Tierra de cualquier amenaza enemiga, esto reviste gran importancia y hace cambiar la percepción que se tenía de ellas.

Fiore, que pasa de ser un niño huérfano a un hombre poderoso pero a la vez atormentado por la soledad, por la inseguridad.

Xenia que aparenta una delicada e inofensiva flor es sin lugar a dudas la mala de la película, simboliza las fuerzas del mal, las fuerzas destructoras, el caos y la muerte.

Armando se camufla con los poderes de un super hombre, pero en realidad es un chico común y corriente. Lo interesante de su personaje del Señor del Antifaz es que su fuerza, su simbolismo está representado por una flor, una rosa que es un símbolo típicamente femenino.

NO PARECER:

El no parecer está modulado por la noción de las apariencias, la idea de disfraz, todos son pero no parecen lo que realmente son.

SER:

Existe un paralelismo en las historias, en la vida de los actantes. La esencia está camuflada. El ser está velado oculto y abierto a la vez a otro mundo, un mundo que por su rudeza necesita desnudar las personalidades y a la vez, al destruir este mundo caótico fundar con estas fuerzas ocultas un nuevo mundo equilibrado y coherente en el sentido de racionalidad pragmática, del orden social.

NO SER:

El no ser es la negación de la esencia. Es la careta que se colocan los personajes para existir en este mundo imperfecto, continuamente amenazado por fuerzas descolocadoras y nefastas.

B. ESTRUCTURAS DISCURSIVAS: APROXIMACIONES A UNA LECTURA DE GÉNERO

Temáticas:

1. 'ambivalencia sexual', o 'androginia'(plano público y privado que rompe con el concepto de persona unitaria del humanismo falocentrista. El único ser integrado es aquel que posee un falo, la mujer, en tanto, es un ser castrado o un ser con una ausencia). La coherencia en la construcción del sujeto viene dada por factores socio-culturales. Es el concepto de género.

Cómo funciona el concepto de género con los cruces de lo **masculino/femenino** (público/ privado), que delatan la 'androginia'.

Cruces:

- a. Lo Extraño/ Lo Propio.
- b. Sexual/ Asexual
- c. Normal/ Anormal.

Podemos señalar que Fiore representa una fuerza extranjera, extraña. Proviene de un planeta vegetal:

SEMILLA / FLOR

Masculino / Femenino

LO HERMAFRODITA

La semilla es de maldad: convierte a la gente en zombis “controla a los humanos”.

Fiore es el “Emperador Flor”. Es un cruce entre las categorizaciones de lo femenino y lo masculino, ya que él (su cuerpo), es masculino, pero sus dominios y poderes serían un atributo referido al ámbito de la feminidad: las fuerzas de la naturaleza, ejemplificadas o graficadas en la flor.

Xenia, planta maligna, la más peligrosa del Universo, es una flor y es hermafrodita, ya que se auto genera. Andrógina en cuanto a su sexo - femenino- y a las características que la señalan: sus poderes, su fuerza; típicamente sindicadas por el canon patriarcal como exclusivas de lo masculino. Además, gráficamente se reviste de delicada, de lo clásico femenino (larga cabellera oscura, senos generosos, figura esbelta), pero es sólo una careta, un disfraz que esconde su verdadera esencia. Controlar, un poder que delata un accionar considerado como atributo masculino.

.

También, por sí sola es sólo una planta que no puede hacer daño. Posee a una persona de corazón débil: clásico de la posesión femenina, el engatusar.

Engatusa a Fiore para poder realizar sus planes de dominio del mundo y del Universo. Un accionar reservado a la racionalidad masculina.

Xenia absorbe la energía, es una planta vampiro. Característica también señalada a la órbita de lo femenino.

El accionar de 'Las Guerreras', también establece esta ambivalencia entre los atributos de los sexos. Ellas son unas simples chicas, con problemas de adaptación social. Poseen cualidades marcadamente femeninas como cocinar muy bien, ordenar la casa, ser dedicadas con sus cosas (estudio), en definitiva ser sensibles al devenir del mundo. Pero, su tradicional rol es trastocado cuando invocan a los planetas para su transformación, es ahí donde se muestran vigorosas y dotadas de poderes que señalan la violencia y la acción. Aunque este cambio está matizado de *glamour*, entendido como los ropajes de que se vale la mujer para 'engatusar', representado por faldas cortas y ropas sexy, son ahora entonces un símbolo de la potencia masculina. Esta es una de las grandes ambigüedades que delatan su conformación como sujetos.

La figura de Armando, también es un ejemplo de ambigüedad. Él supuestamente es el enamorado de la guerrera Luna (Bunny), y se esperaba que él fuese un 'hombre' en el sentido que le atañen las particularidades signadas como masculinas: fuerza, poder de acción, destreza, etc. . Pero Armando se transforma en un ser 'débil', al que Bunny debe defender y salvar del dominio de las fuerzas malignas.

2. Existe una relación de poder entre los sexos, es una política de poder que ha establecido el patriarcado, en donde la mujer está subsumida y es el sexo débil.

Esta afirmación se resquebraja en la cosmogonía creada por Naoko Takeuchi. Las fuerzas, que como hemos visto, acá se modulan por un ente femenino. La lucha sería, entonces, entre potencias femeninas, las que controlan el devenir del Universo, y esto va en oposición al tradicional paradigma (falocentrista) que establece que son las fuerzas masculinas las que controlan el rumbo de las cosas.

Son, precisamente, las fuerzas del bien y las del mal las que desatan el desarrollo de la historia, pero las energías son representadas por dos 'figuras' que revisten un carácter femenino: La Guerrera Luna (Bunny) y La Flor Xenia.

Bunny desea restablecer el orden en cuanto a sus categorizaciones de valor específicas, esto es, que nadie puede controlar el curso de las cosas y el accionar de las personas. Todo se debe realizar en cuanto sea el BIEN, pero ejecutando una lectura más acabada de esto, podemos establecer que es mas bien *ella* quien DEBE o PUEDE establecer lo que es correcto o no. En tanto, que la Flor Xenia pretende 'manipular' dicho rumbo a través de artilugios velados, oscuros. Y es esta 'seducción' la que es censurada, por cuanto no es aceptada por el canon falocéntrico. De todos modos, existe un aval para el patriarcado, el que Bunny, veladamente defiende a pesar que ella misma manipula los hilos del poder (pero dentro de los márgenes que están permitidos o no reconocidos por esta cosmogonía).

3. El pensamiento por analogía sexual, señala esta binaridad, que es el resultado de nuestra manera de concebir el mundo, es decir, de construirlo. De este modo, se establecen una serie de estereotipos que definen los roles según los atributos sexuales:

- a. actividad/ pasividad
- b. sol/ luna
- c. cultura/ naturaleza
- d. día/ noche
- e. padre/ madre
- f. cabeza/ corazón
- g. inteligible/ sensible
- h. logos/ pathos

En este sentido, para la racionalidad falocentrista, se establecen una serie de atributos característicos del ser mujer:

- a. indecisión
- b. pasividad
- c. piedad
- d. materialidad
- e. espiritualidad
- f. irracionalidad
- g. complicación
- h. la figura de la bruja
- i. la figura de la arpía

Este pensamiento binario es reconstruido en este escenario animado, aunque las mujeres son tributarias de todas las características, o de la mayoría de ellas (pensamos que pasividad sería negada) debido a la posición accionadora que demuestran en la película.

Las guerreras, eso sí, asumen los atributos que el pensamiento 'machista' hace de ellas. Éstas se reconocen en las fuerzas de la naturaleza (la guerrera Luna, invoca a la "Luna Prístina": es la energía tradicional de la noche, de lo romántico, lo oscuro, lo femenino), se valen de la sensibilidad y del corazón para interpretar los signos que delatan la presencia de fuerzas malignas.

Incluso la Flor Xenia presenta estas cualidades. Aunque ella se vale más de las categorías que señalan lo oscuro, lo desconocido, como la noche (oscuridad, pérdida de referencias cuando ella ataca). La naturaleza y la sensibilidad son también sus armas, ella misma es la reencarnación de los poderes de la naturaleza (una flor) que a través de su astucia va leyendo a los corazones débiles y oprimidos para apoderarse de ellos (intuición).

Los encuentros 'bélicos' entre las fuerzas antagónicas, también señalan esta binaridad, una no podría existir sin la otra. Pero llama la atención que cuando éstos se producen siempre es en un territorio confuso, lleno de sombras, sin referentes. Es la noche como estereotipo femenino. Incluso la gresca final se realiza en un planeta distinto a la Tierra, un mundo perdido en medio del Universo.

Las cualidades de la 'arpía' y de la 'bruja' son testimonio de los poderes que las guerreros, tanto como la Flor Xenia, poseen. Xenia declaradamente es la arpía que utiliza a los hombres (o a personas débiles, pero que en este caso - cosmogonía- son hombres: Fiore). Ella se vale de la seducción, del convencimiento, de la astucia, para concretar sus planes. En este sentido, ejemplifica claramente a esta figura, que la guerrera Luna desecha por ética, aunque ella también se vale del convencimiento de sus pares para concretar su orden (claro que lo de ella es aceptado como una invitación a realizar el bien). Es una seducción más abierta, en relación al pensamiento patriarcal, ya que lo perpetúa).

Xenia además, es más 'bruja', porque emplea solapadamente sus poderes mágicos que persiguen el mal. Pero Bunny es asimismo una bruja, puesto que posee facultades extrañas a la normalidad (teletransportación, invoca a la Luna, a la Naturaleza).

Como una extensión de las categorizaciones que se atribuyen a los femenino, podemos establecer que los rasgos físicos como la tonalidad de piel y de cabello están atribuidos al ámbito de lo oscuro, de lo desconocido, de lo anormal. Por ello, el representante del mal está revestido de estas características. La Flor Xenia es una bella y exuberante mujer de cabellera oscura, en tanto que Bunny (la guerrera Luna) simboliza con su pelo rubio el concepto del bien y la normalidad.

4. El género es el sexo socialmente construido, lo que plantea que esta construcción es el resultado del pensamiento imperante en

esa sociedad, el que en la nuestra es el de hegemonía patriarcal. Es aquí donde toma peso y fuerza la frase de Simón de Beauvoir *"Uno no nace mujer, pero llega a ser una"*. Es un acto de volición, por tanto, el cuerpo toma su sentido en cuanto a la marca que realice el género. Pero el género, como ya hemos visto, es una huella pauteada por la cosmogonía imperante (machista).

Este planteamiento queda plenamente establecido con las historias de las chicas guerreras. Ellas en una primera etapa eran meros sujetos rechazados por la sociedad, carentes de su identidad. Más en cuanto entran en relación con Bunny, toman rumbo a su existencia, se definen como guerreros para salvar al mundo de cualquier entidad que ponga en jaque el orden estatuido (creemos que falocentrista al fin y al cabo). Son las 'Guerreras del Amor y la Justicia'.

Del mismo modo, Bunny se va conformando en un ser definido de acuerdo a la relación que establece con ellas. No sería una mujer plena (con todos sus atributos) sino tuviese un marco referencial.

Por tanto, se es mujer en el sentido que una sociedad nos reconoce como tales, esto es aunque sea una sociedad falocentrica. Son buenas cocineras, que ordenan sus casas a la perfección y también controlan las fuerzas naturales para mantener este orden tan 'bien' implementado por el pensamiento patriarcal.

5. La figura de la madre como aunadora de todas las categorizaciones que se le atañen a la mujer. Pero esta efigie, también tiene su correlato en un sentido más oscuro, es decir, que tiene representaciones masculinas, como el poder de acción, la violencia, y por ende la muerte (parodiando con su tradicional poder de vida). En definitiva es la portadora de eternidad, "es la que da la muerte mientras trae vida", diría Thomas Mann.

Bunny “**es la madre**”, lo dicen las propias guerreras, esto simboliza una de las características históricas de la mujer, el ser considerada primordialmente en su rol de madre.

Ella es la MADRE FLOR. Lleva un pendiente, el cristal de plata, que es el símbolo de su máximo poder, y este tiene la forma de una rosa, de una flor, típicamente signado a la esfera de lo femenino.

Todas las guerreras son chicas desadaptadas, “raras”. Sólo a través de la injerencia y relación que establecen con la Guerrero Luna pueden considerarse chicas normales, vuelven a la cotidianidad y a ser aceptadas por el medio. Cumplen y justifican su rol. Es la madre quien encamina, quien las lanza a la vida en esta nueva forma, pero a la vez las mata, ya que para darles un nuevo sentido a sus vidas debe cancelar la antigua determinación que éstas poseían (ser chicas relegadas).

En definitiva, es la MADRE de este orden, donde acoge a Armando (su novio) para que éste encuentre sentido a su vida, y como si esto fuera poco

reorienta además a Fiore, el chico perdido, que vaga por el Universo en busca de amor y de amistad. Ella es la fundadora mediante las fuerzas naturales y a veces oscuras, la que acoge a los descarriados de su mundo para decirles *"siempre estaré a vuestro lado para protegerlos"*.

VII. CONCLUSIONES

- Aunque existe una inaprehensibilidad de ciertos contenidos de la japoanimación, en tanto delatan características propias de su concepción de mundo holística, no predeterminada, creemos que algunos contenidos de esta animación se hacen cercanos a la episteme occidental, en cuanto a las temáticas comunes: la adolescencia. Pensamos que la interpretación que realice el espectador occidental como oriental será similar a esta cuestión. Así lo señalan los realizadores de estas historias quienes pretenden, a través de sus obras, ser un apoyo al adolescente mientras superan dicha etapa, caracterizada principalmente por la ambivalencia sexual. Que creemos es una característica que cruza fronteras culturales, debido al grado de determinismo biológico que dicho cambio entrama.
- Estos contenidos, pueden acercarse en su interpretación debido a las condiciones que la cultura posmoderna manifiesta: cuestionamiento de la reificación de las verdades globales, las

jerarquías o la racionalidad de la interacción humana; típicas de la tradición oriental. En esta línea podemos establecer que para esta episteme no existiría un sujeto propiamente tal, sino fuerzas movilizadoras de las acciones (bien y mal.) Pero, podemos señalar que el desarrollo de la noción de sujeto en occidente, va en una línea de aproximación a su símil asiático (debido a este pensamiento posmoderno), ya que no se estaría buscando actualmente la finalidad en sí misma, sino a través de múltiples puntos de vista. Por tanto, creemos que este acercamiento de concepción de mundo sería una razón para el entendimiento más cabal de estas narraciones, en apariencia tan desligadas de nuestra tradición epistémica.

- La inexistencia de un sujeto en la japoanimación entrama la cancelación de la categoría 'objeto', en cuanto a que estas dos concepciones se desarrollan por su existencia recíproca.
- Aunque el concepto de héroe, en cierta medida se opone a los cánones clásicos de nuestra cultura occidental, debido a que no se presenta como un ser perfecto, sino más bien humano con dudas y errores, se percibe claramente la oposición de fuerzas del bien y del mal (típicas de la narrativa occidentalista). Esta pugna sigue los cánones tradicionales, y es más los avala. (Recordemos la escena Nº9 en que Bunny y las guerreras deciden rescatar a Armando de las garras de Fiore y de la Flor Xenia, de modo de restablecer el orden imperante, donde el bien -representado por ellas- debe doblarle la mano a las fuerzas del mal. Temática que moviliza toda la historia).

- En la japoanimación existe una categorización física entre los buenos y malos. Generalmente los buenos son de cabellos rubios, en tanto, que los malos están representados por los personajes de un prototipo moreno. Esta esquematización corresponde a homologar dicha tipificación con el mundo de lo oculto, de la noche, de lo desconocido o anormal. La figura de Xenia, la mala, está revestida de cabellos oscuros, en tanto que la guerrera Luna es el adalid rubio, y por ende puro.
- La identidad de los sujetos está determinada por la ética del relato, lo que la acerca a la concepción occidental, debido a que los cambios en las actitudes de los personajes se someten a una predeterminación de lo que se debe o no. Los cambios, entonces, son esperables o supuestos según una moral en la que el bien debe derrocar al mal, como fuerza que pretende alterar el orden establecido. Dichas fuerzas opositoras chocan entre sí para finalmente salir triunfante la propaladora de la moral imperante, es decir, el bien. Baste recordar al personaje de Fiare, quien es redimido por las guerreras, sólo entonces acaba la historia.
- Los estereotipos de los roles sexuales se acentúan ya que el mal es representado por las fuerzas de lo femenino, clásica categorización a la mujer, ya que son éstas (según el canon patriarcal) las que desean cambiar el orden de las cosas. Cosmogonía, podemos agregar, que las incomoda y oprime históricamente.
- Existe un supuesto quiebre en el paradigma patriarcal (que señala a

la cultura). Ruptura que se aprecia en que las fuerzas en pugna son representadas por 'sujetos' femeninos, o que se valen de dichos valores para representarse (Xenia y las guerreras). Éstas 'usurpan' cualidades masculinas como la fuerza, la acción, la decisión o el poder. No son 'sujetos' masculinos quienes desatan la historia, ellos están representados como entes más bien pasivos, casi títeres que son accionados por las mujeres o entes femeninos. La inacción de estos 'sujetos' sólo es aceptada por cuanto son catalogados como entidades necesarias (en cierto sentido 'sujetos de deseo' de los individuos femeninos).

- A pesar de la capacidad de acción y resolución de las entidades femeninas, ésta sólo se acepta en un espacio privado. La transformación de las guerreras es un secreto para el ámbito público, por lo que sus potencialidades de ejecución (masculinas) quedan selladas por el secreto, o bien como una verdad velada, que nos recuerda el histórico caudal de atributos femeninos que son acallados o censurados por la visión 'machista'. La mujer sólo se puede desarrollar en casa o en el ámbito doméstico, sus límites de acción.
- El bien, representado por fuerzas femeninas, debe restablecer el orden, perpetuar el esquema que acomoda la binaridad que estipula la supremacía falocéntrica. De este modo, la clásica estructura patriarcal tolera el hacer de las féminas, que a pesar de emplear cualidades restringidas al hombre, finalmente terminan avalando este sistema que las oprime.

- La esfera femenina, a pesar de la restricción masculina que la determina al ámbito de acción más privado, manifiesta su capacidad de fuerza 'en potencia' en este espacio, aunque veladamente va tomando vigor en los círculos públicos. Es una manera de decir a la 'otredad' que ellas también son capaces. El mundo en 'apariencia' es de los hombres, pero son las mujeres las que pelean para cambiar este orden y a la vez mantenerlo.
- La japoanimación como estructura narrativa integra conceptos o modelos éticos. Esto se aprecia en la pugna bien/ mal, donde al espectador se le está señalando que si se tienen actitudes relativas a la esfera de lo bueno, es decir, adscritas al canon imperante, se alcanzará la meta de la felicidad y la empatía con la sociedad. En este curso, encontramos similitudes con la tradición occidental, que estipula a esta expresión animada como un ente detentor del 'deber hacer'. Recordemos la manipulación que estableció la industria estadounidense en periodos de guerras, donde se vio al Pato Donald enlistándose para ir a luchar, o bien, los discursos anti comunistas que pregonaba en el período de guerra fría.
- En la animación japonesa los personajes actúan de acuerdo al bien común y no impelidos por motivaciones personales. Afirmación que cancela una de las características de la visión antropocéntrica de nuestra cultura occidental. La finalidad de las guerreras es sin lugar a dudas salvar la Tierra y al Universo de cualquier amenaza que entrame la alteración de la regularidad imperante, la que es homologada a la esfera del bien. Por ejemplo, el rescate de Armando

(escena N° 10) tiene como objetivo no sólo su rescate para tranquilidad de Bunny (su novia), sino que persigue cancelar las fuerzas malignas que amenazan a todo el planeta.

- La figura de la madre es central en la elaboración del universo ético. Ella es la fundadora, la que da vida, la que acoge y la que mantiene el orden, el equilibrio. Y a la vez, está revestida de cualidades oscuras, que pueden destruir con su poder de naturaleza. Es el bien y el mal reunidos. Xenia es la otra cara de la moneda del imaginario femenino: es la apariencia, la mentira, lo secreto, lo falso, lo malo. En cambio Bunny (la guerrera Luna) simboliza el orden, lo verdadero, la normalidad y el bien. Facetas que se aunan en la MADRE, que desea cambiar el orden que le molesta, que la limita, pero a la vez lo perpetúa porque no sabe vivir en un mundo diferente.

VIII. ANEXO

A. RESUMEN DE LA PELÍCULA "SAILOR MOON".

ESCENA 1.

Un niño en pijama, extenuado por tanto correr, le regala una rosa roja a otro chico. Éste le dice “algún día volveré para traerte montones de flores”, luego desaparece y el niño llora. La voz del chico desaparecido vuelve a repetir: La próxima vez te traeré montones de flores”.

ESCENA 2.

Ahora el chico ya es un joven, estaba recordando esa escena mientras observaba una flor en un jardín botánico junto a su novia Bunny.

Las amigas de Bunny observan el intento de beso entre los dos chicos, la cámara enfoca sus piernas, sus faldas son cortas y provocativas. Finalmente el joven amedrentado por los observadores se va sin darle el beso a Bunny, quien se queda esperándolo.

ESCENA 3.

Armando, el chico, está afuera del invernadero del jardín botánico observando las flores, entonces súbitamente comienzan a caer pétalos en toda la ciudad. Aparece otro joven delante de Armando, cuando esto sucede, los pétalos dejan de caer. “Cuánto tiempo sin vernos Armando”, dice el joven. “Soy yo, siento haberte hecho esperar tanto, pero al fin he encontrado una flor que te gustará”, señala.

Le coge la mano a Armando. Entonces Bunny se entromete y le dice que armando es su novio, el joven le empuja y le dice “vete”.

El chico desaparece en una tormenta de pétalos. Promete que volverá. Armando susurra “Fiore”.

ESCENA 4.

La radio dice que se aproxima un planeta a la Tierra. Las chicas comienzan a especular entre el tipo de relación entre armando y Fiore. Especulan sobre su estado Gay. Una de ellas dice “dos de mis compañeros tienen una relación de esas”.

Bunny , en tanto, recuerda cómo se conocieron con Armando, en el recuerdo éste le dice que ella es su familia, y ella que siempre lo protegerá.

ESCENA 5.

Una espora del cielo cae en la Tierra, se siembra y crece como una hermosa flor.

ESCENA 6.

“Presiento maldad en el aire”, dice una de las sailors, mientras se dirigen por la mañana a la escuela. Entonces se encuentran con un grupo de personas tendidas en el suelo, “les han quitado la energía señalan, pero entonces éstas se levantan y comienzan a atacarlas. Ellas se defienden utilizando sus poderes.

La planta también se convierte en un monstruo y comienza a atacarles,. Pretende robarles la energía.

En la lucha la planta muere. Luego aparece Fiore y se transforma. Aparece la flor Xenia, está adosada al pecho de Fiore. Éste ataca a las chicas.

Entonces aparece “El Señor del Antifaz” (Armando). Fiore le dice “Por qué se conforma con una chica tonta como ella, que lo traicionará y dejará solo”.

Pelean y Fiore hiere a Armando al querer matar a Bunny. Fiore se lleva a Armando a su planeta. Bunny llora desconsolada.

ESCENA 7.

Recuerdos. Los padres de Armando. Los señores Chiva mueren en un accidente carretero. Sólo Armando sobrevive.

Armando niño desconsolado llora, Fiore también niño lo consuela.

ESCENA 8.

Fiore niño iba a la deriva por el espacio. Llegó a la Tierra atraído por Armando. Así nació su amistad.

Fiore quería acabar con la gente de la Tierra porque ésta había dejado solo a Armando, quería venganza. Fiore le dice a Armando en su planeta y este aún herido : “Quiero ser el único que te traiga flores”.

ESCENA 9.

Xenia es una planta maligna que absorbe la energía a todo lo que toca, esto dicen los gatitos de las chicas que son muy inteligentes.

Xenia por sí sola no hace nada, necesita de un cuerpo, de un robot para ejecutar algo. Debe poseer a una persona de corazón débil. Una vez que lo ha poseído a la persona se le llena el corazón de odio y tiene poderes malignos.

Las chicas deciden deshacerse de Xenia.

ESCENA10.

Las chicas de las manos convocan sus poderes de teletransportación, se dirigen al planeta de Fiore para rescatar a armando y salvar la Tierra. Viajan en una burbuja y llegan a este planeta-semilla, este se abre y parece una flor. Está lleno de flores rojas. Cuando observan esta imagen les ataca una flor-monstruo.

Aparece Fiore y hace fertilizar las semillas para que estas se conviertan el monstruos y ataquen a las chicas, éstas se defienden, pretenden “sanear el planeta”.

Fiore quiere absorber toda la energía de Bunny, pero llega Armando y la salva. Las flores desaparecen porque Fiore cree que hasta Armando lo ha abandonado, va perdiendo poder Xenia.

Luego Fiore se da cuenta que la flor que Armando le entregó cuando era niño había sido un obsequio de Bunny, ella no era tan mala como había pensado. Muere la flor Xenia y el desaparece.

Bunny debe usar sus poderes de “Cristal de plata” para volver a la tierra. Las chicas y Armando le ayudan. Bunny puede morir en el intento.

ESCENA 11.

En la Tierra Xibiusa, la hermanita de Bunny junto a los gatitos esperan la llegada de las chicas.

Ya en la Tierra aparece Fiore, quien agradece a Armando u Bunny el haberle despertado de ese odio y soledad en la que se encontraba. Bunny muerta puede revivir gracias al obsequio de Fiore: La Flor de la Vida”. Armando besa la flor y en sus labios contiene el polen que puede devolverle la vida a Bunny, la besa y esta revive. Fiore desaparece.

Al despertar Bunny dice *“Siempre estaré a vuestro lado para protegerlos”*.

XIX. BIBLIOGRAFÍA

- Barbieri, Daniele. "Los Lenguajes Del Cómic". Editorial Paidós, Barcelona, 1993.
- Barthes, Roland. "El imperio de los signos". Ediciones Mondadori, España, 1991.

- Bermúdez, Trajano. "Mangavisión: guía del cómic japonés". Ediciones Glenánt, S.L., Santiago, 1995.
- Bendezú Untiveros, Raúl. "Elementos De Semiótica Narrativa", Material De Estudio De Universidad Arcis, Santiago, 1997.
- Berndt, Jacqueline. "El fenómeno del manga". Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1996.
- Birulés, Fina. "Del sujeto a la subjetividad", en "Tiempo de subjetividad". Manuel Cruz (Compilador), Editorial Paidós, Barcelona, 1996.
- Butler, Judith. "Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity". Rutledge, London, 1990.
- De Barbieri, Teresita. "Sobre la categoría género". En Debates en Sociología N°18, 1993.
- Eco, Umberto. "Apocalípticos e Integrados", Editorial Lumen, Tusquets, España. 1995
- Fajnzylber, Víctor. "El lenguaje de los dibujos: una experiencia en semiótica animada". Tesis de titulación en sociología, Pontificia Universidad Católica de Chile, 1997.

- Franco, Jean. "Género y sexo en la transición hacia la modernidad", en revista Nomadías N° 1. Editorial Cuarto Propio. 1996.
- Gasca, Luis; Gubern, Roman. "El discurso del cómic". Ediciones Cátedra, Madrid, 1994.
- Goolishian, Harold y Anderson, Harlene. "Narrativa y self. Algunos dilemas posmodernos de la psicoterapia", en "Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad, Dora Fried Schmitman (Compiladora), Editorial Paidós, Buenos Aires, 1994.
- Greimas, Algirdas. "Sémantic Structurale". Ediciones Larousse, París, 1966.
- Greimas, Algirdas y Fontanille, Jacques. "Semiótica de las pasiones". Editorial Siglo XXI, México, 1994
- Hopenhayn, Martín. "Ni apocalípticos ni integrados", Fondo de cultura económica, Santiago, 1995.
- Ishiko, Jun "Historia del manga japonés", nueva edición revisada 1988.
- Lax, William D. "Narrativa, construccionismo social y budismo", en "Construcciones de la experiencia humana". Marcelo Pakman (Compilador), Editorial Gedisa, Barcelona, 1997.

- Lechuga, Luciana; Letelier, Lorena; Labrín, José Miguel y Poblete, Patricia. "Semiótica de la japoanimación: Análisis de contenido de Dragón Ball Z". Tesis para optar al grado de Licenciado en Comunicación Social, Universidad de Chile, 1998.
- Moi, Toril. "Teoría Literaria Feminista". Ediciones Cátedra, Madrid, 1988.
- Moore, Heirietta L. " Antropología feminista". Ediciones Isis Internacional, 1992.
- Moreira, Hilia. "Cuerpo de mujer: reflexión sobre lo vergonzante". Ediciones Trilce, Montevideo, 1994.
- Morin, Edgard. "La noción de sujeto", en "Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad", Dora Fried Schmitman (Compiladora), Editorial Paidós, Buenos Aires, 1994.
- Otero, Edison. "Teorías de la comunicación", Editorial Universitaria, Santiago, 1997.
- Oyarsún, Kemy. "Saberes críticos y estudios de género", en revista Nomadías N°1. Editorial Cuarto Propio, 1996.
- Richard, Nelly. "Masculino/ Femenino: practicas de la diferencia y cultura democrática". Francisco Zegers Editor, Santiago de Chile, 1989.

- Rojas Mix, Miguel. "Los héroes están fatigados: el cómic cien años después". Editorial de la Universidad de Costa Rica, 1998.
- Varela, Francisco; Thompson, Evan; Rosch, Eleonor. "De cuerpo presente", Editorial Gedisa, Barcelona, 1992.