

UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA DE PERIODISMO

Seminario de investigación  
Tesis para optar al grado de Licenciado en Comunicación Social :

**SEMIÓTICA DE LA JAPOANIMACIÓN**  
(Análisis de contenido Dragon Ball Z)

Profesor guía : Rafael Del Villar M.

Luciana Lechuga  
Lorena Letelier  
Patricia Poblete  
José Miguel Labrín

## INDICE

I. Fundamentación	3
II. Hipótesis	6
III. Marco teórico y Metodología	9
a. Estructura narrativa	
b. Visión de mundo y noción de sujeto Oriente/Occidente	
c. Semiología del manga	
d. Análisis de contenido	
IV. Protocolo de lectura y análisis visual	43
V. Conclusiones	81
VI. Anexos	88
a. Conceptualización de la historia y cultura japonesas	
b. Mitología y simbolismo oriental	
c. Resumen visto : la historia de Dragon Ball	
d. El “Dios del manga” , Osamu Tezuka	
VII. Bibliografía	123

## I. FUNDAMENTACIÓN

Para iniciar este trabajo debemos partir de la base de que la japoanimación como fenómeno globalizado es relativamente nuevo. Recién durante las décadas del setenta y ochenta comenzaron a llegar a los países occidentales las primeras muestras de una expresión cultural que tuvo sus orígenes en el Japón de 1814.

El éxito masivo alcanzado por este tipo de animación, y la controversia por el contenido de ellos (violencia excesiva, ambigüedad sexual, etc.) han generado un amplio campo de estudio, que suele centrar el foco de atención en los efectos que estos dibujos causarían en los telespectadores, principalmente en los niños. Sin embargo, este campo de estudio se encuentra en un estado incipiente de desarrollo, tanto en nuestro país como en el resto del continente.

De hecho, hoy somos testigos de una suerte de “boom” de las series animadas japonesas — como **Dragon Ball**, Sailor Moon, Los Caballeros del Zodíaco, por nombrar algunos — que acaparan los *peaks* de rating en televisión y generan ganancias millonarias por conceptos de *merchandising*. Paralelamente, en nuestro país el Consejo Nacional de Televisión y asociaciones de padres han venido expresando su preocupación por los contenidos inmediatos de estas series, exhibidas por televisión abierta en horario infantil.

Este trabajo pretende ser un primer acercamiento teórico acerca del fenómeno de la japoanimación y sus implicancias culturales. Asimismo, pretende sentar una base para el estudio futuro del impacto en los receptores, al dilucidar las líneas guía y los referentes narrativos sobre los que se desarrollan estas series de animación, más allá de los contenidos inmediatos que éstos entregan. Por este motivo, es importante considerar el entorno cultural en el que se enmarca y se nutre la japoanimación.

En el último tiempo, comunicólogos, sociólogos y en general todos aquellos relacionados con el área de los estudios sociales, se han visto envueltos en la polémica acerca de los efectos que producirían estas caricaturas en los receptores, principalmente en niños. Sin embargo, esta discusión no es la que nos preocupa ahora. Nuestro interés está en crear un cuerpo teórico que permita una aproximación concreta hacia el estudio de la animación japonesa desde su propio referente, su contexto último y su mundo posible.

Desde nuestra perspectiva, es la semiótica la herramienta que nos permite tal acercamiento de forma más integral, pues provee de referencias teóricas para dar cuenta del objeto como construcción articulada de sentido. A partir de las proposiciones de distintos autores en cuanto a diferenciación de nociones de sujeto, mundo interior-exterior, culturización, tipificación de códigos cromáticos y de lenguaje, se nos abre un nuevo campo de exploración y estudio, que con características globales nos permite introducir el mayor número de variables, es decir: lenguaje y narración, línea y forma, colorido, estructuras de sujeto, entre otros.

Además, la semiótica mantiene un nivel de coherencia entre sus niveles y variables en análisis que facilita — a través de sus métodos de fragmentación de los textos culturales, de los códigos, entendidos como la materialidad significativa del texto audiovisual — una investigación que descompone el todo para recomponerlo y obtener una visión completa, holística, de los distintos matices que toma cada lectura en los ojos de quién la hace. Es decir, permite a los ojos occidentales mirar hacia Oriente, comprenderlo y reconstruirlo en la episteme blanca.

Así, se logra una comprensión bipolar a partir de las dos grandes temáticas fundamentales en este tipo de investigaciones: análisis de contenido y análisis de las formas.

## II. HIPÓTESIS

Como en todo estudio semiótico, no es posible plantear una hipótesis sin elaborar un diseño descriptivo previo, en el que se aborde un punto de vista específico. En este caso, un análisis de contenido de la animación japonesa.

Sin embargo, es factible interpretar la existencia de una hipótesis de investigación en la medida en que se prefigura, para investigaciones científicas posteriores, una determinada opción analítica. En este sentido, proponemos para investigadores futuros, que las implicancias culturales detrás del fenómeno de la japoanimación difícilmente serán comprendidas a cabalidad por la cultura blanca occidental, ya que se encuentran enraizadas en siglos de tradiciones y procesos de formación de la idiosincrasia local. El estudio del carácter japonés de la japoanimación es el objetivo de este trabajo.

Desde esta perspectiva, quizás el éxito que este tipo de manifestación ha conseguido en nuestra sociedad tendría más relación con sus características plásticas, esto es : puesta en escena, narrativa, colorido. Es decir, la forma estaría primando más que el fondo.

Este planteamiento se relaciona con los estudios del antropólogo Frederick Schodt, en el sentido de que sólo dentro de cierta cultura — la japonesa — los códigos de la japoanimación, el manga o el animé, funcionan al cien por ciento, ya que tanto el emisor (creador del manga) y el receptor (lector/espectador) pertenecen al mismo círculo cultural, que genera y modifica significados y otorga sentidos a través de la interacción

diaria y el mismo lenguaje:

**"El aislamiento cultural que ayudó al Japón a desarrollar una cultura tan rica del cómic es el factor limitativo que afecta la capacidad para entenderla y disfrutarla por los individuos de otras naciones". "Lo importante es que lo más difícil de los mangas para los occidentales son los contenidos y temas, junto con la identificación con sus personajes. Los héroes del manga son generalmente víctimas de grandes fracasos, no superhombres positivos, a diferencia de los cómic occidentales".<sup>1</sup>**

Si bien puede argumentarse que el contenido es el fin analítico último, el objetivo concreto de esta investigación es describir la forma de funcionamiento de la japoanimación desde el punto de vista de sus formas de manifestación visual, de la visión de mundo y de las estructuras narrativas específicas.

Esto ya que el presente estudio se basa en la premisa de que en el fenómeno de la japoanimación existirían estructuras culturales inherentes en el proceso de análisis, que al ser privativas de un mundo posible distinto a la episteme occidental, serían de algún modo inaprehensibles para la cultura blanca.

Resulta, entonces, imperativo recalcar que esta primera aproximación tiende a develar las implicancias y relaciones de la producción masiva de caricaturas al interior del Japón

---

<sup>1</sup> Berndt, Jacqueline. "El fenómeno manga", Pág 32-34.

— cuyas bases artísticas y de contenido están ligadas a la tradición histórica — con las diversas estratificaciones culturales imperantes en el Japón de hoy. Con este estudio intertextual, se intentará continuar el análisis con el fenómeno de la transculturalización japonesa en y con Occidente, y sus implicancias en la recepción de los productos de animación japoneses.

Asimismo, es importante señalar que nuestro estudio no pretende ser una investigación exhaustiva del fenómeno de la japoanimación, ni tampoco establecer un análisis de éste desde la perspectiva oriental, ya que dadas las profundas diferencias culturales y referenciales entre las sociedades oriental y occidental — diferencias que, por lo demás, quedaron expresadas en nuestra hipótesis de trabajo — ésta sería una misión virtualmente imposible para un sujeto ajeno a la idiosincrasia y a las tradiciones del Japón.

Por lo anterior, este trabajo fue concebido como un intento de interpretación del proceso de génesis y masificación del manga, donde se cruzan tanto las características netamente japonesas de este producto cultural, como las influencias occidentales, que han terminado de convertir al cómic japonés en un fenómeno masivo y en una industria gigantesca.

---

### III. MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Los contenidos y las formas que adopta la japoanimación serán estudiadas como texto cultural, lo que implica estatuir protocolos descriptivos tanto de las formas de manifestación visual como de los contenidos culturales de la japoanimación.

De allí que el diseño de la investigación planteada apunte a establecer el saber acumulado tanto en el ámbito de la semiología, como en la mitología y la antropología sobre la cultura japonesa en su diferenciabilidad con la occidental, tomando para ello diferentes autores que inteligibilizan fragmentos de dicha materialidad. Intentaremos unificar todos estos conocimientos buscando una coherencia global.

Es por ello que centraremos el análisis en las estructuras narrativas occidentales, rescatando para ello a autores como Greimas, Lacan y Bremond, quienes plantearon una trascendencia imperial de dichas estructuras en la realidad. Sin embargo ellos sólo nos postulan una descripción de la forma de funcionamiento basado en la episteme blanca. Estas concepciones son contrapuestas a planteamientos de investigadores como Francisco Varela o William Lax — quienes centran su interpretación en las culturas orientales — por lo que la comparación entre ambas nos permitirá tener una visión del Oriente como contrapunto de los intereses occidentales respecto a la visión de mundo y la noción de sujeto interior/exterior.

A partir de allí, dicha descripción se nutrirá del saber acumulado pertinente, como la contextualización de la historia de la cultura japonesa, el saber existente sobre la mitología y simbolismo oriental, y el fenómeno concreto del manga en su historia y desarrollo (anexos).

Posteriormente, se establecerán las categorías analíticas con que procederemos al análisis de Dragon Ball Z (serie escrita por Akira Toriyama), descomponiendo su relato, para luego pasar a la etapa de análisis visual y pulsional.

La línea de investigación y análisis que desarrollaremos en el presente estudio se guía por tres principios centrales, todos ellos sustentados por planteamientos semiológicos y antropológicos. Estos puntos guía son:

- a. Estructura narrativa
- b. Visión de mundo y noción de sujeto en Oriente/Occidente
- c. Análisis de contenido.

**a. Estructura narrativa.**

Para comprender las formas que caracterizan al fenómeno de la japoanimación es necesario realizar un análisis del texto que en él subyace. Para esto, la visión de Barbieri, Lacan, Bremond y Greimas proporcionarán las bases necesarias.

Según Daniele Barbieri, para descifrar la narratividad del relato del cómic occidental es necesario mostrar los elementos particulares y específicos que lo conforman, teniendo al uso de las palabras como elemento fundamental. Entonces, para él es absolutamente coherente buscar las relaciones entre el lenguaje del cómic y la literatura, cuya única diferencia — postula — es que el lenguaje literario tiene autonomía propia mientras que en el cómic es sólo uno de sus aspectos, puesto que además necesita de color, gráfica, etc.

“Hasta aquí, por formas hemos entendido siempre una microformas: 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”.<sup>2</sup>

Barbieri sostiene que aunque el cómic occidental no es literatura y los textos no viven una vida propia, son como un edificio en construcción que necesita muchos materiales para su término. **“Los cómic son un lenguaje, no un género, son un ambiente donde se producen discursos y no son un tipo de discurso”**, afirma.

Del mismo modo, Claude Bremond, en su texto “Análisis estructural del relato”, señala que para enfrentar un estudio semiológico del relato o texto narrativo existen dos métodos básicos:

---

<sup>2</sup> Barbieri, Daniele. “El lenguaje del cómic”. Pág. 203

1. Análisis de las técnicas de narración
2. Investigación de las leyes que rigen el universo narrado.

A través de estas herramientas es posible inferir la concepción de mundo que subyace en el relato y que da forma a la historia narrada, indica todos aquellos elementos que hacen característica a una cultura, en tanto literatura, existencia de narrador, etc.

A este respecto es imprescindible una tipificación de los tipos literarios existentes en el medio desde donde proviene el relato. Esto corresponde y coincide a lo planteado por Barbieri, al decir que el lenguaje y los estilos narrativos utilizados en el cómic tienen directa relación con las formas literarias clásicas. Bremond, por su parte, sostiene que “es necesario trazar previamente una descripción de los géneros literarios definidos en el plano de las posibilidades lógicas del relato”<sup>3</sup>

La unidad base de la narración es la **función**, aplicada a las acciones y acontecimientos que, agrupados en secuencias, generan el relato. Existen entonces, secuencias consideradas elementales, que incluyen un acontecimiento a prever; un acto en desarrollo y el resultado alcanzado.

Sin embargo, estas funciones no requieren necesariamente de un orden en la secuencia. Por el contrario, cuando la función que abre la secuencia es introducida, el narrador — en el caso que lo hubiere — conserva siempre la libertad de actualizarla o bien de

---

3 Bremond, Claude et al. “Análisis Estructural del relato”, página 87.

mantenerla en estado virtual.

De acuerdo a lo propuesto por Bremond, también existen secuencias complejas que son combinaciones de distintas variables que entran en juego. En este sentido, Bremond define al **relato** como el “ discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción”.<sup>4</sup> En otras palabras, si no existe sucesión no existe relato, por lo que el uso de las secuencias — aunque no se imponga un orden entre ellas —es imprescindible para generar un texto-relato.

Los acontecimientos del relato pueden clasificarse en dos grupos fundamentales:

- 1) mejoramiento a obtener
- 2) degradación previsible.

Estas categorías generalmente se entrecruzan en el desarrollo del texto de la narración, que necesita de una evolución de las conductas y acciones de los personajes que involucra la historia.

Los **procesos de mejoramiento** se pueden dar de modo tal que no es necesario que el narrador los explicita. Sin embargo, debe estar presente la perspectiva del beneficiario. Su estado “deficiente” inicial implica la existencia de un obstáculo que es eliminado gracias al correcto uso de los medios disponibles, o por la intervención de agentes o factores externos que ayudan a la causa.

---

<sup>4</sup> Bremond, Claude et al. Op. cit 91.

Bremond señala que estos procesos de mejoramiento están dados por la secuencia elemental que corresponde a tres fases:

- a) función que abre la posibilidad del acontecimiento a prever
- b) función que lleva el acontecimiento o acto
- c) función de cierre del proceso, que comunica el objetivo alcanzado.<sup>5</sup>

Cuando el proceso de mejoramiento llega a un estadio de equilibrio es posible marcar el fin del relato. Sin embargo, si el narrador decidiera continuar con él, necesitará recrear una nueva tensión con renovadas fuerzas opositoras que le permitan dar suspenso a la acción. Es aquí cuando comienza el **proceso de degradación**, el que puede generarse a partir de agentes o factores externos.

La narrativa es la parte del discurso que expone los hechos. El desarrollo de la narración del individuo se construye en conjunto con los otros componentes del sistema, y este es un proceso recursivo, pues una conducta o hecho incide en el siguiente. El individuo crea su propia "realidad" en un mundo de otros. Los límites de la narración están establecidos por la cultura en la cual existe, y dentro de contextos determinados, por lo tanto es limitada. Sin embargo, es importante considerar algunas características propias de la forma narrativa oriental.

---

<sup>5</sup> Bremond, Claude. Op. cit. Pág.87

"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" <sup>6</sup>. El individuo, a lo largo del tiempo, llega a identificar la narrativa construida socialmente con su sí mismo.

En contrapartida, la tradición oriental, y en especial el budismo, cuestionan las verdades globales, las jerarquías o la racionalidad de la interacción humana, poniendo énfasis en la propia experiencia. Como expresó Trungpa Rinpoche, maestro tibetano de la meditación "el budismo no dice lo que es falso ni verdadero, sino que alienta a descubrirlo por uno mismo".<sup>7</sup>

Desde esta perspectiva, la construcción de la experiencia se basa en la narrativa predominante del momento, al mismo tiempo que la experiencia influye sobre la narrativa. De igual modo, en consistencia con las leyes orientales del *karma* (factor causal que guía lo que es posible que suceda a continuación) la narrativa actual (que ha sido modelada por las preexistentes) influye sobre el porvenir del sujeto. El lenguaje también juega un papel importante al moldear las experiencias, aunque nunca llegue a representarlas verdaderamente.

De esta forma, lo que el individuo "ve" — condicionado por su experiencia y su bagaje cultural — no es lo que realmente "está allí", sino el resultado de sus estructuras narrativas. Por esto el budismo enseña a contemplar el mundo con el reconocimiento de

---

<sup>6</sup> Lax, W. "Narrativa, construccionismo social y budismo". Pág. 152.

que es el propio individuo el que lo construye según sus deseos y temores.

Del mismo modo, la configuración del **sí mismo** está determinado por las interacciones que los hombres establecen con la cultura a la que pertenecen. Según White esto da origen a una "comunidad de coautores".<sup>8</sup>

Así, los individuos tienen delimitada su narrativa por la cultura dominante en la cual se encuentran insertos. Esta influye en la manera en que conducen sus vidas, lo que no significa que existan narrativas buenas o malas.

Por su lado, Greimas, en "La Semiótica de las Pasiones", a través de una categorización de los instrumentos para realizar un análisis sintáctico y narrativo, trasluce una visión de sujeto propia de la cultura occidental.

Para Greimas la base más obvia de todo análisis semiológico es que al interior del texto es posible identificar estructuras fundamentales de significación. De este modo, la estructura de todo texto cultural versaría sobre un SUJETO y un OBJETO que establecen entre sí relaciones de CONJUNTIVIDAD (el sujeto consigue o recupera al objeto) y DISJUNTIVIDAD (el sujeto desea al objeto o lo ha perdido). En otras palabras, todo texto es una sucesión de conjunciones y disjunciones. Esta sería la modalidad que aplicamos — como sujetos occidentales — al estudiar todo relato, ya sea escrito o audiovisual, no importa su procedencia cultural.

---

<sup>7</sup> Lax, W. Op.cit. pág. 153.

Toda estructura narrativa tiene valores asociados, en lo que Greimas y Fontanille llaman la “Modalización” (lo que guía la conducta de los sujetos). Estas son :

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

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

De esto podemos deducir que para la cultura blanca, el sujeto es un **Sujeto del Hacer**, ya que debe movilizarse para conseguir su objeto de deseo. Esto también implica una separación tajante entre el mundo externo y el interno (el sujeto debe salir de sí para obtener algo que requiere para ser considerado un individuo socialmente completo). Así, el SUJETO no sería más que un operador de fuerzas de transformación, y el OBJETO un conjunto de propiedades que el hombre quiere alcanzar. A los valores asociados al objeto se les llama VALENCIAS.

Un Sujeto es un ACTANTE en la medida en que asume roles, como el Héroe o Actante ; Antiactante o Antihéroe ; Negación del Actante (ayudan a que el actante no logre lo que quiere) y Negación del Antiactante (ayudantes del héroe). Estos sujetos parten su

---

<sup>8</sup> White (1993) citado por W. Lax, op. cit., Pág. 159

relación desde un Contrato, que puede ser de los siguientes tipos :

- **Colusión** : varios sujetos se unen en una tarea.
- **Conciliación** : la unión sobre una tarea está sucedida por un pacto.
- **Discordia** : unos se pelean con otros.

Dentro de todo esto sobresale el concepto de OBSTINACIÓN, donde el sujeto se mantiene en un estado de “continuar haciendo”, aún si el éxito de la empresa se encuentra comprometido. Los dispositivos modales de este estadio son :

- **Saber-no-estar** el sujeto sabe que se encuentra disjunto de su objeto.
- **Poder-no-estar** o **No-poder-estar** el éxito de la empresa está comprometido.
- **Querer-estar** el sujeto, sin embargo, insiste en estar conjunto a su objeto, y hará todo para lograrlo.

Entre estas modalidades pueden aparecer confrontaciones, que se traducen en contradicciones internas del sujeto. Estas últimas pueden ser de dos clases : la modalidad rectora es afectada por otras (entonces el dispositivo modal es “*Paradójico*”, ya que es un imposible y el querer obstinado se convierte en resistencia). La otra es cuando la modalidad rectora no es afectada por las demás, entonces el dispositivo modal sólo es “*Conflictivo*”, ya que el querer desesperado no cambia en nada la conciencia de la imposibilidad.

Este tipo de sujeto funciona como las memorias de PC : los archivos se guardan comprimidos, y así son ilegibles e inútiles, pero hay un comando que los restaura y los vuelve accesibles. El Dispositivo modal se asemeja a la versión comprimida y no accesible, la modalidad rectora es el comando de restauración y la disposición es el resultado finalmente legible.

Finalmente, para Greimas al convocar en el discurso todos estos dispositivos estereotipados, también se están convocando las codificaciones de las disposiciones, o sea el modo en como fueron concebidas por el autor.

En la teorización de Greimas subyace la idea de Deseo elaborada por Lacan, aunque para aquél su formulación está alejada del psicoanálisis. Sin embargo, las categorías de sujeto y objeto tienen en Greimas objetivamente una lectura psicoanalítica imposible de sobremontar. Para Lacan, el Deseo dentro de una cultura adopta dos formas posibles :

- **Deseo de Lo Otro** : de satisfacer una carencia pulsional. Es la fuerza que guía el sentido de la vida, homóloga al instinto, y no es detectable. Apunta a mantener el equilibrio.
- **Deseo de Objeto (a)** : es un objeto concreto, que la sociedad ofrece como sustituto de Lo Otro, que nunca será alcanzable.

De esta forma, la relación que el sujeto establece con el objeto o finalidad en la conceptualización de Greimas, equivale a la búsqueda de Lo Otro, que es reemplazada

en el ámbito social por el Objeto de deseo (a). En este trayecto de búsqueda del equilibrio, las únicas huellas perceptibles se plasman en la pulsionalidad del sujeto (ver Capítulo IV, apartado E)

Es necesario señalar aquí que las nociones anteriormente planteadas no son universales , sino que emanan de un tipo de pensamiento específicamente occidental. Para la conceptualización propia de oriente, remitirse al punto b.

#### **b. Visión de mundo y noción de sujeto Oriente/Occidente.**

El científico Francisco Varela, junto a Evan Thompson y Eleanor Rosch, identifican en un estudio titulado “Cuerpo Presente, las ciencias cognitivas y la experiencia humana”, las principales características que, para ellos, determinan las diferencias entre el modo de pensamiento oriental del occidental, así como sus respectivas formas de concebir el mundo, sus fenómenos y las relaciones entre éstos.

Los investigadores parten reconociendo el tipo de estructura mental del sujeto de Occidente, el que se caracteriza por la llamada **Conciencia Intencional**, sistematizada por Husserl. Esta plantea que todos los estadios mentales del individuo perteneciente a la episteme blanca tienen dirección hacia algún objeto. Así, nuestro mundo - vida o experiencia de conciencia siempre se orienta hacia un fin práctico, gestándose de este modo las bases para el desarrollo de una conciencia y un trabajo científico.

En contraposición, el sujeto oriental desarrollaría un tipo de actividad mental más abierta, llamada por Varela **Presencia Plena**, que se caracteriza por estar alerta en todo tipo de experiencia corpórea cotidiana, armonizando así el trabajo mental con el psicológico. De este modo, el individuo puede ser reflexivo a la vez que automático ante las acciones, incluso las propias, desaferrándose de prejuicios, pensamientos preconcebidos, sentimientos y conceptos fijados a priori por un tipo de racionalidad social. En este tipo de razonamiento la reflexión (actividad mental) no versa únicamente sobre la experiencia (actividad física), sino que pasa a ser una forma de experiencia en sí misma.

Este cambio en la naturaleza de la reflexión entre Occidente y Oriente podría ser resumido de la siguiente manera:

#### **TRADICIÓN OCCIDENTAL**

Razonamiento abstracto e  
incorpóreo. Énfasis en lo teórico.

#### **TRADICIÓN ORIENTAL**

Razonamiento alerta y  
abierto. Visión global.

Otro punto de diferenciación del que se ocupan estos autores es la concepción de mente y sujeto que se tiene en Occidente y en Oriente.

Mientras que en Occidente ésta es concebida como una sociedad de agentes combinados, una aglomeración desunificada y heterogénea de redes de procesos; en Oriente el entendimiento de los procesos mentales es más integrado y holístico.

De esta forma, mientras la cultura Occidental analiza por descomposición y aislamiento de las partes de un sistema; la Oriental involucra el contexto y la circunstancia: la reflexión no está separada de la vida corporal.

Así, para la cultura blanca las percepciones se dividen claramente en Sujeto/Objeto (lo que implica considerar al mismo sujeto como un objeto más dentro de un sistema mayor que lo contiene), mientras que para las culturas orientales un momento de consciencia se descompone no sólo en Sujeto/Objeto, sino también en los factores mentales que los vinculan indisolublemente, en un proceso interdependiente que deja fuera el concepto individualista de "Yo", propio de la episteme blanca.

Esto se hace claro cuando consideramos que el individuo blanco concibe la Libertad como la capacidad de hacer lo que cada uno desea, impulsado por nuestro Sentido del Yo (que los autores plantean es inexistente y por lo tanto un concepto volitivo en extremo). En Oriente, en cambio, ser gradualmente más libres es ser sensible a las condiciones y posibilidades genuinas de una situación presente, para poder actuar de una manera abierta y consciente.

Es la misma idea que Roland Barthes enuncia en su estudio sobre la cultura japonesa "El imperio de los signos", donde señala que en Japón "la individualidad no es clausura, teatro, superación, victoria; es sencillamente diferencia refractada, sin privilegios, de cuerpo en cuerpo".<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Barthes, Roland. "El imperio de los signos". Pág. 136.

Para Barthes, esto se hace patente en la distribución espacial de las casas japonesas, donde — a diferencia de nuestra tradición occidental — sus habitantes no se apropian de sus lugares ni de sus objetos, eliminando junto con la idea de "propiedad", la presencia avasalladora del individuo.

"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".<sup>10</sup>

Barthes también plantea esta relación en el plano de la comida japonesa, estableciendo la esencia de ésta no en el alimento en sí (como lo hace la cultura occidental ) sino en su composición armónica, que no inscriben al alimento en el plato de comida, sino en un espacio profundo, que sitúa en diversos planos al hombre, la mesa y el universo.

Así, mientras en Occidente la comida está despojada de todo ritualismo y se orienta a lo grande, lo abundante (asociado al prestigio y la acumulación); Oriente sigue la dirección inversa.

Los japoneses buscan la armonía a través de los palillos, que vienen a ser un símbolo de moderación: no violentan los alimentos, ya que toman, transportan, denotan, eligen en vez de cortar y mutilar. Al hacer de la comida un ritual más que una necesidad fisiológica, la despojan del orden y del carácter mecanicista que tiene en Occidente; revistiéndola en

---

<sup>10</sup> Barthes, Roland. Op. Cit. Pag. 149.

cambio de una fantasía y una connotación casi lúdica.<sup>11</sup>

Un tercer punto importante es el concepto de mundo identificado por estos investigadores.

Para los occidentales, el mundo es definido como algo externo, el No-Yo, lo diferente y ajeno al Yo. En Oriente, al no existir el concepto de Yo, éste tampoco es válido como punto de referencia, y por lo tanto dicha división es inexistente. El organismo y el medio ambiente se pliegan y repliegan mutuamente en la circularidad fundamental que es la vida misma. En otras palabras, las cosas se originan siempre en forma codependiente, y carecen de fundamento "racional". No hay polos objetivos ni subjetivos; tampoco hay concepción de "conocer", ya que al estar todo abierto no hay nada escondido.

En este sentido, la Verdad Relativa es para el oriental el mundo fenoménico tal como aparece (el objeto de estudio de la ciencia occidental). La Verdad Última sería la vacuidad de ese mundo, que carece de fundamentos.

Esta línea de pensamiento explica que en Occidente existe "una cierta mitología de la "persona", compuesta de un "exterior", social, fáctico, falso, y de un "interior" personal, auténtico lugar de la comunicación divina".<sup>12</sup> La cortesía, dice Barthes, es distancia o hipocresía, e incluso huida.

---

<sup>11</sup> Barthes, Op. Cit. Págs. 27 y 28.

Según esta aseveración, continúa Barthes, "la *persona* humana es ese lugar lleno de naturaleza, rodeado, cercado por una envoltura social poco estimada: el gesto educado (cuando se postula) es el signo de respeto intercambiado de una plenitud a otra, a través del límite mundano". Cuando se juzga respetable el interior de una "persona" se niega todo interés por su "envoltura" mundana en una relación pretendidamente franca, brutal, desnuda. Pero al mismo tiempo que el individuo se siente movido a saludar a esa "persona" — con la cabeza, los labios o el cuerpo — explica Barthes, entra inevitablemente en una lucha con la plenitud del otro, en pos de afirmar su propio "interior", esto es, una ineludible relación de competencia.

William Lax, en tanto, relaciona el enfoque posmodernista con el budismo, puesto que — para él — ambos expresan el desplazamiento desde la visión del individuo como la morada del problema hacia la comprensión de que la interacción social e histórica que éste establece, así como la práctica lingüística, son fundamentales tanto para la formación de problemas como para su resolución. De esta forma, el papel del *otro* se desplaza desde el extranjero a la extensión de *sí mismo*, en la medida que el *sí mismo* surge por medio de la interacción entre el *sí mismo* y el *otro*.

Este desplazamiento también ocurre en el budismo. Las prácticas de meditación, con sus interrogantes acerca de "verdades" externas o de un *sí mismo* permanente concuerdan con el cambio posmoderno y su focalización en el sí mismo, la narración, la multiplicidad, la diversidad y la reflexividad.

---

<sup>12</sup> Barthes, Op. Cit. Pág. 86

Gregory Bateson<sup>13</sup> hizo una distinción entre un mundo del tipo "o esto o lo otro" y uno del "tanto ésto como aquello", instando a las personas a desplazarse hacia este último. Esta perspectiva, formulada por Buda 2500 años atrás, no otorga supremacía a ninguna de las dos caras, sino que pone énfasis en la interacción entre ambas.

El budismo, para Barthes, frustra la vía de cualquier aseveración o negación al recomendar no adoptar jamás alguna de las proposiciones siguientes: *Esto es A — esto no es A — esto es a la vez A y no-A — esto no es A ni no-A*. "Esta cuádruple posibilidad corresponde al paradigma perfecto, tal como lo ha construido la lingüística estructural: *A — no-A — ni A ni no-A (grado cero) — A y no-A (grado complejo)*, paradigma que se vuelve *imposible*"<sup>14</sup>.

Según William Lax, "en las ciencias sociales este abandono de las dualidades del tipo "o esto o lo otro" se aprecia en el discurso "mente/cuerpo" y las interconexiones entre ambos. (...) Estas visiones integradoras no son frecuentes en el llamado "mundo moderno", donde casi siempre se otorga valor a la jerarquía, la especificidad y la supremacía de una parte sobre la otra",<sup>15</sup>

Al estar definida como sufrimiento, la vida se convierte en una instancia que produce que el ser humano se aferre a las experiencias placenteras y rehuya las displacenteras, basándose en la errónea creencia de que en la vida hay permanencia, que hay un sí

---

<sup>13</sup> Citado por W. Lax en "Narrativa, construccionismo social y budismo".

<sup>14</sup> Barthes, Op. Cit. Pág. 98

<sup>15</sup> Lax, W. Op. cit., p.149

mismo coherente y estable. Así, cree que la felicidad se logra a través de las posesiones y las relaciones, marginalizando la muerte y la vejez.

Para salir del dualismo del tipo "o esto o lo otro", Buda propuso que había que tomar un Camino Intermedio. A través del éste, el budismo se acerca a una perspectiva del tipo "tanto esto como aquello": si bien existe una vida de sufrimiento, hay también una vía posible para ponerle fin. Buda propuso el proceso de "mera atención", que consiste en observar el proceso en marcha del surgimiento y desaparición del deseo y la aversión. Pero esa libertad no constituye un punto final, sino que es un "despertar" y aunque fue formulada para aplicarse en la vida cotidiana, su desarrollo y culto formales se encuadran en la práctica de la meditación.

Para salir del sufrimiento que implica la vida, el sujeto oriental que sigue las enseñanzas de Buda asume la vía del Octuple Camino. En éste, la práctica de la meditación es fundamental. Al profundizar en esta práctica, el observador se fusiona con lo observado: sólo acontece un flujo continuo de fenómeno, se diluyen los límites del adentro y afuera, así como la distinción entre el sí mismo y el otro.

El sí mismo o *atta* es "la suma total de las partes del cuerpo, los pensamientos, las relaciones, los deseos, los recuerdos, etc." <sup>16</sup>, según Goleman.

La personalidad o el carácter es *bhava*, la continuidad de la conciencia a lo largo del

---

<sup>16</sup> Goleman (1988) citado por W. Lax

tiempo. Cada momento sucesivo está condicionado por el *karma*, factor causal, narración dominante que guía y engendra los actos a futuro.

El sentido del sí mismo está compuesto por *skandas* o agregados, que incluyen forma, sentimiento, percepción (que abarca la memoria), formaciones mentales (voluntad) y conciencia. Ellos forman la estructura narrativa, con un comienzo, medio y final. Entrelazados conforman "factores mentales", que pueden ser sanos o enfermos, sin término medio.

Factores mentales insalubres son los estados de ilusión perceptual/cognitiva, como ideas falsas, descaro, falta de cuidado, egoísmo ; o estados afectivos de agitación, codicia, envidia, pesar, aversión, contracción o perplejidad.

Factores mentales sanos son la intuición, atención plena, modestia, discreción, confianza, compostura, desapego, imparcialidad, adaptabilidad.

La plenitud mental o conciencia es uno de los más fuertes y anula a cualquiera de los factores enfermos. En el otro extremo, la ilusión anula a los factores sanos.

La meditación es una de las prácticas budistas destinadas a entrenar la mente para que llegue a estar más abierta y a generar factores mentales sanos. La meditación Vipassana de la tradición Teravada busca la plenitud mental, la visión interior. Se trata de dirigir el foco de atención a todo lo que surge y transcurre en los sentidos y la mente, teniendo al

mismo tiempo conciencia del objeto de la atención plena.

Cada momento mental es dividido en sus "componentes": el sonido del canto de un pájaro es rotulado como "oír, oír", el sentimiento de dolor es "sensación, sensación". Esta deconstrucción está enfocada hacia el proceso, no al contenido.

La práctica de la meditación permite que, con el tiempo, el individuo desarrolle una receptividad mental que le permite aceptar los fenómenos emergentes, saliéndose de la dualidad "o esto o lo otro" hacia la del "tanto esto como aquello".

A través de la reflexividad desarrolla un estado de ecuanimidad, evitando ser "capturado" por un momento mental específico y puede pasar a una nueva etapa narrativa o examinar la anterior desde cierta distancia, desplazándose desde los "factores mentales" enfermos hacia los sanos.

La reflexividad es un proceso mediante el cual el observador se convierte a sí mismo en objeto de la propia observación, examinando las narrativas que estructuran sus propias experiencias y viceversa.

Extrapolando este planteamiento a la producción cultural japonesa, específicamente a los cómic, la noción de sujeto que les subyace implica una subjetividad que no se constituye en el Japón en la figura del individuo como suele entenderse en Occidente, sino por medio de la vinculación de cada uno a determinados grupos, roles o localizaciones

sociales. En la reproducción simbólica de su mundo fuertemente normativo, estos sujetos utilizan signos convencionales, apuntados por tradición, cuyo significado se constituye por alusión, por asociación, con referencia a otros signos, los cuales se abstraen de la realidad concreta por vía icónico - sinestésica.<sup>17</sup>

**"El aislamiento cultural que ayudó al Japón a desarrollar una cultura tan rica del cómic es el factor limitativo que afecta la capacidad para entenderla y disfrutarla por los individuos de otras naciones". "Lo importante es que lo más difícil de los mangas para los occidentales son los contenidos y temas, junto con la identificación con sus personajes. Los héroes del manga son generalmente víctimas de grandes fracasos, no superhombres positivos, a diferencia de los cómic occidentales".<sup>18</sup>**

En este sentido Levi-Strauss identificó dos tipos de procesos: "cartesianismo de la percepción" (japonés) y "cartesianismo de la noción" (occidental). Según esto, en la cultura japonesa un todo siempre se concibe como totalidad de las partes, precisamente contenidas de las que aparece compuesto, pero sin descomponerse en ellas. Para Levi-Strauss esto es precondition y al mismo tiempo resultado de una especial concepción del sujeto según la cual el "yo" no es causa sino consecuencia de la organización social del grupo, y también de la negativa a admitir que la palabra sea la instancia del logos, de ninguna manera tomado como absoluto y desde luego capaz de promover el

---

<sup>17</sup> Berndt, Jacqueline. "El fenómeno manga".

<sup>18</sup> Berndt, Jacqueline. Op. cit. Pág. 32-24

conocimiento.<sup>19</sup>

Esta noción de reflexividad descrita por los distintos autores, como característica constitutiva de las culturas orientales, se encuentra muy relacionada con el estudio que

Roland Barthes realiza en torno al lenguaje japonés, y de cómo éste afecta las distintas manifestaciones culturales

Para Barthes, el signo japonés no se racionaliza, está vacío, en lo que él llama una "revolución en la propiedad de los sistemas simbólicos"<sup>20</sup>. De esta forma, la escritura japonesa sería una especie de Sartori, el acontecimiento Zen de pérdida de sentido.

"En japonés, la proliferación de sufijos funcionales y la complejidad de enclíticos suponen que el sujeto se manifiesta en la enunciación a través de precauciones, interrupciones, retrasos e insistencias, cuyo volumen final hace del sujeto una gran envoltura vacía de palabra, de manera que lo que se nos aparece como un exceso de subjetividad (el japonés, se dice, enuncia impresiones, no constataciones) es más bien una manera de disolución, una hemorragia del sujeto en un lenguaje parcelado, atomizado, disgregado hacia el vacío".<sup>21</sup>

En este mismo sentido, el lenguaje japonés se nutre fuertemente de la gestualidad y los

---

<sup>19</sup> Levi-Strauss, Claude. "Cultura de la mezcolanza y de la originalidad". En : Revista Chuo Koron N° 5, 1998, Tokio, Japón

códigos gestuales; de esta forma no es sólo la voz la que comunica, sino todo el cuerpo.

Siguiendo esta línea, es comprensible la articulación del haikú, que surge como una articulación de las cosas sin sujeto, al modo de un espejo que sólo capta otros espejos, y esta reflexión infinita es el vacío mismo; la forma.<sup>22</sup>

Desde nuestra óptica occidental, aquí podemos encontrar una contradicción, ya que el haikú consiste en una exención de sentido a través de un discurso perfectamente legible. Es una visión sin comentario del autor (de hecho, el concepto mismo de autor como individuo creador desaparece frente a la sensorialidad del poema), que desde el prisma oriental no destruye el sentido, sino la idea de finalidad o uso asignada a la literatura.

De este modo, en el haikú desaparecen dos funciones fundamentales de nuestra escritura clásica: la descripción y la definición. Ambas funciones quedan entregadas al gesto, que sólo designa ("Es esto"; "Es así"; "Es") y "hace existir" en vez de expresar.<sup>23</sup>

Finalmente, la visión de mundo que se desprende de un análisis de la mitología oriental propuesta por Donald MacKenzie, representa esta visión integradora del mundo y el sujeto oriental. De hecho, las historias fundacionales de Oriente relatan que en un comienzo el mundo chino y el japonés eran llanos, y todas las riquezas y alimentos estaban a la vista. Por sobre ellos estaba la bóveda del firmamento sustentada por cuatro

---

<sup>20</sup> Barthes, Roland. Op. cit. Pág. 8.

<sup>21</sup> Barthes, Roland. Op. Cit. Págs. 12 y 13.

<sup>22</sup> Barthes, Roland. Op. Cit. Págs. 105-108.

columnas. Estas estaban situadas en los cuatro puntos cardinales, y cada una era vigilada por un dios centinela. El mundo estaba rodeado de agua.

Cuando la emperatriz Jewka, también identificada como la Diosa Madre o Dama del Oeste, estableció el cosmos, terminando con el caos, puso a cuatro dioses custodios en cada una de las columnas, y les dio poderes sobre el clima, los elementos y los órganos del cuerpo humano. En China esta estructura es la siguiente:

- Este : dragón azul, primavera, madera, planeta Júpiter, hígado y vesícula biliar.
- Sur : pájaro rojo, verano, fuego, el sol, planeta Marte, corazón e intestino grueso.
- Oeste : tigre blanco, otoño, viento, metal, planeta Venus, pulmones e intestino delgado.
- Norte : tortuga negra, invierno, el frío, agua, planeta mercurio, riñones y vejiga.

---

<sup>23</sup> Barthes, Roland. Op. Cit. Págs. 112-114.

En Japón el esquema de los colores cambia. En el norte está el dios azul *Bishamon* o *Tamoten* ; en el sur el guerrero de cara pálida *Zocho* ; en el oeste el de cara roja *Komoku*, que tiene un libro y una lanza, y en el este un guerrero de cara verde llamado *Jikoku*, que a veces aparece pisando un demonio.<sup>24</sup>

En la mitología japonesa, los dragones son enviados o súbditos de la Diosa Madre. Éstos tienen diferentes funciones, personalidades y colores, resaltando el llamado Dragón sagrado, el más poderoso de todos. Éste integra todos los colores y poderes asociados a éstos.

Básicamente, el concepto subyacente a la mitología oriental descrita por Mackenzie se corresponde con la caracterización que Francisco Varela realiza sobre las pautas de funcionamiento perceptivo propio de las culturas orientales.

Varela plantea que en Oriente el concepto de yo como entidad autónoma y separada de un mundo externo es inexistente. Así, la percepción oriental respecto a cualquier fenómeno se basa en la triada indisoluble entre el individuo, el medio ambiente y las relaciones que los ligan.

Esta unión, en el fondo está sujeta a variaciones, pero posee pautas de funcionamiento fijas, que van por la línea de la circularidad que es la vida misma.

Esta idea tiene directa relación con las líneas base identificadas por Mackenzie y que

---

<sup>24</sup> Barthes, Roland. Op. cit. pag. 150 y siguientes.

ligan el desarrollo de la mitología oriental. En estos términos, la figura del dragón como deidad ambivalente que contiene en sí el bien y el mal, no es ni lo uno ni lo otro sino ambos al mismo tiempo, significando una amplitud de percepción y una capacidad de incluir variables (tales como medio y circunstancia) en un raciocinio que puede desarrollarse en el instante mismo en que se produce la acción.

Esta visión holística representada por las múltiples y simultáneas facetas del dragón, se complementan con la fisonomía de éste que contiene partes de muchos animales y a la vez puede tomar la forma de distintos seres - incluso humanos - sin que su esencia se vea alterada. Asimismo, la cola enrollada del dragón en su forma más evolucionada denota esa circularidad de todo proceso humano y divino.

Las proposiciones teóricas de Bremond, Greimas y Barbieri, en tanto, coinciden en que los géneros narrativos clásicos, tienen una influencia directa en la forma que se genera el relato del cómic occidental. Esta es : existe un protagonista que debe superar obstáculos o limitaciones que se interponen en su felicidad. Y sólo en la medida en que las secuencias narrativas denotan una evolución en la historia, el sujeto conseguirá un estado de equilibrio tal que le permitirá alcanzar la “felicidad” .

Es importante considerar la figura que el narrador — en todos sus tipos — tiene en el texto. Finalmente es él quien decide el destino de la historia y de sus protagonistas. La literatura entrega todas las herramientas básicas para componer la narración del cómic occidental. Como lo propone Barbieri, la diferencia primordial radica en que la literatura

como género es autónoma e independiente, mientras que el cómic necesita de una serie de elementos complementarios para su construcción.

Sin embargo, la estructura narrativa del manga o cómic japonés , a partir de las diferencias culturales con Occidente, se desarrolló por una vertiente distinta, según señala la antropóloga Jacqueline Berndt. A su juicio el aislamiento cultural de este país, junto a la noción holística de sus artes y la tradición de la estratificación social, fueron capaces de generar un cómic cuyas temáticas pertenecen a estos principios.

En este sentido el manga japonés se constituye como una entidad cuyos personajes responden a una realidad velada , en estrecho contacto con la ideología de esta cultura, pero cuya lógica de representación difiere a la lógica comunicacional del mundo real japonés. Es decir, el lector japonés del manga es capaz de reconocer estos diferentes dominios de experiencia, utilizando al medio del manga no sólo como medio de entretenimiento, sino como un emplazamiento cultural que es capaz de subvertir, sin destruir el orden tradicional, el cambio valórico post segunda guerra mundial.

He aquí una segunda distinción con respecto a la estructura narrativa. En el manga japonés los personajes principales no responden al mítico héroe que lucha en la oposición contra el bien y el mal. En Japón el héroe conjuga ambas polaridades y sólo por el desarrollo del destino es capaz de definir su acción.

Considerando ambos planteamientos — el clásico u occidental y el oriental — creemos

necesario recalcar que nuestro trabajo pretende detectar las conjugaciones de ambas visiones, o bien — cuando sea el caso — señalar la preeminencia de una sobre otra.

### **c. Semiología del manga**

Durante las últimas décadas, la sistematización del estudio del manga y de los fenómenos ligados a su producción, se ha perfilado como uno de los grandes intereses de la semiología, ya que — como hemos señalado — ésta es un área muy poco explorada en términos investigativos y académicos.

Sin embargo, la escasa traducción del material — y en especial a nuestro idioma español — ha dificultado su estudio. Por este motivo, las referencias previas a la presente investigación sólo han podido ser obtenidas a través de las citas en textos de origen académico occidental.

Considerando dicha limitante, se puede argüir que la línea general de los estudios conocidos se enmarcan dentro de la interpretación entregada por Frederick Schodt, quien sostiene que los cómic describen un mundo de fantasía ajeno a los convencionalismos rígidos, en donde lo imposible deviene en posible.

Si bien el cómic puede servir de vehículo a un mensaje acerca de la realidad, muy pocos de ellos los describen en forma realista. En cuanto al lector japonés, está perfectamente versado en la lógica que lee, así que no confunde ambos mundos.

Así, quien invoca la violencia del manga, está invocando una supuesta unidad de lo bello, lo bueno y lo verdadero, como tradición occidental. Sin embargo, en Oriente existe la capacidad de diferenciar la lógica del manga y la realidad.

En este sentido, la necesidad de demarcar el manga a partir de una noción semiótica que lo defina, es expresada por Jun Ishiko, quien en su texto "Historia del manga japonés" lo define como un género artístico y voz de la época. La esencia del manga estaría en su posibilidad de transmitir ideas más allá de lo superficial, en su potencial de advertencia y crítica, sátira e ironía, heredada de la tradición milenaria y censurada bajo el shogunato de Tokugawa.

Otro de los aportes del manga japonés descritos por Ishiko se relaciona con la distribución copositiva en las artes gráficas, donde priman la relación espacio, línea y superficie.

Junto con este aporte cultural, para Ishiko existiría una mediación europea, la que sería identificable en el tratamiento de las formas, y — más aún — en la herencia norteamericana del cómic tradicional. Y es justamente por esta "contaminación" extranjera que — según Ishiko — el cómic pudo desencadenar el fenómeno de la Manganización al que hoy asistimos.

En estos términos, la Manganización no sería más que la síntesis entre el desarrollo sociocultural del Japón de las últimas dos centurias, y el concepto y aplicación de las artes gráficas occidentales. Esta opinión es compartida por Imushiko Yomaka, quien califica al manga como el medio de comunicación más potente de la sociedad japonesa actual.

Por su parte, el investigador Yoshitake Oshiro se ha dedicado a investigar las dualidades que se generan al interior de los manga, en términos de valores implícitos en su estructura narrativa. Es así como, basándose en las polaridades buenos/malos, centro/periferia, individuo/grupo, ha llegado a la conclusión de que el manga genera espacios ficticios que se saturan por exageraciones, distorsiones y elipsis, a partir de escenificaciones de espectáculos populares. Este proceso se regularía por la estrecha interrelación entre el autor y su lector. El manga sería, así, un arte del engaño al espectador, un arte de la metamorfosis destinado a excitarlo anulando el orden cotidiano y creando otro orden diferente, todo ello muy similar a los efectos del teatro kabuki.<sup>25</sup>

Asimismo, para este autor la principal referencia tradicional del manga es la cultura urbana de los siglos XVIII y XIX, en donde la Interconexión de palabra e imagen en el arte de aquella época, dio el tono para estimular a través de la vista la activación de los demás sentidos. Esta sería, entonces, la esencia y la exigencia de la lectura de un texto-manga. En este sentido, su referente más próximo es el teatro kabuki que es representado en un escenario ancho pero desprovisto de profundidad, y sus escenas culminantes se resuelven en la composición de impresionantes "cuadros vivientes". Del mismo modo que

el kabuki, la xilografía realiza la composición en superficie integrando imágenes con caligrafía.

Otra vertiente, esta vez relativa a la génesis de la grafía del manga, lo ubica en los rollos medievales. De ahí derivaría su estética de la representación simultánea de los sucesos diacrónicos (es decir, sobre un mismo fondo se van desarrollando las acciones sucesivas de un personaje, con lo que la sucesión "uno al lado de otro" reemplaza narrativamente la secuencia temporal de "uno después del otro" ).

Además, lo icónico se enlaza con la cultura tradicional del "entendimiento sin palabras". La comunicación japonesa se logra por vía de mutuas alusiones y del lenguaje gestual, constituyendo casi una especie de "transmisión de pensamiento", como dando por supuesto que la claridad es consecuencia del diálogo, para lo cual — evidentemente — se debe compartir un código común y contextos compartidos.

#### **d. Análisis de contenido**

Siguiendo la metodología esbozada por Del Villar para la interpretación del texto cultural, ésta comienza reconociendo el **Tópico o Isotopía semántica**.<sup>26</sup> Es decir, la línea que nos proporciona una vía interpretativa posible del texto a analizar. Para este caso, el

---

<sup>25</sup> Oshiro, Yoshitake : "Semiótica cultural del manga"

<sup>26</sup> Para Greimas, isotopía es "un conjunto redundante de categorías semánticas que hacen posible la lectura uniforme del relato". (1970, pág. 188). Este concepto reenvía a la idea de función, establecida por Bremond.

tópico identificado corresponde con la lucha por el poder, donde éste es concebido desde distintos ángulos, según las características de los personajes. Así, el héroe tendrá una concepción radicalmente distinta del poder y sus usos de la que posee el antihéroe ; y todas las acciones que los personajes emprendan serán enfocadas a este fin.

La interpretación continúa con la **segmentación** del texto a analizar, en función del tópico identificado. Luego de seleccionar los segmentos más atinentes — siempre en función del tópico — se procede a analizar en profundidad las estructuras de éstos.

Esta metodología se basa en que todo mensaje visual se manifiesta como un mostrar y un hacer ver. Lo que se muestra es un marco de representación : personajes, acciones, espacios, tiempos. El “hacer ver”, en tanto, se refiere a los posibles enfoques de la cámara, los tipos de montaje, movimientos de cámara, encuadres, etc. <sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Del Villar, “Los procedimientos de lectura del texto cultural”. Pág. 5

#### IV.- PROTOCOLO DE LECTURA Y ANÁLISIS VISUAL

Rafael del Villar en su texto "Trayectos en Semiótica Fílmico Televisiva", presenta una perspectiva analítica para el estudio de los mensajes televisivos ; en este caso, de la japoanimación.

Dicha perspectiva se basa en la teoría de Christian Metz, quien entiende que cada lenguaje se define por la presencia de su significante, de ciertos rasgos sensoriales y la ausencia de otros: en definitiva, cada lenguaje tiene su material de expresión o bien una combinación específica de varios materias de la expresión.<sup>28</sup>

Para comenzar con el análisis visual de **Dragon Ball Z** es necesario establecer el protocolo de lectura a utilizar, y la definición de los códigos pertinentes.

Del Villar señala que los códigos son: "Formas de funcionamiento significante, que dan los soportes textuales que vehiculizan información. Los códigos no son universales y comprenderán a la cultura que representen, por lo que es ésta la que le asigna la unidad y significado en el relato visual en relación a otras estructuras códigas participantes."<sup>29</sup>

Por lo tanto, cada uno de los códigos que interactúan en un texto cultural — sea escrito o audiovisual — son lo que van desarrollando las secuencias en los acontecimientos de la narración.

---

<sup>28</sup> Metz, Christian. Citado por Del Villar "Trayectos en Semiótica Fílmico Televisiva".

<sup>29</sup> Del Villar, Rafael. "Trayectos en Semiótica Fílmico Televisiva".

De este modo, el relato se va conformando gracias a la existencia de códigos narrativos, sonoros, cromáticos, gestuales, códigos de la organización de la imagen, composición, etc.

El análisis consistirá en la descomposición de **Dragon Ball Z** en base a esta clasificación.

**A. Código narrativo:** Del Villar lo define como la puesta en escena del sujeto/objeto en lo que se narra. Es el elemento central de cualquier análisis de texto audiovisual. En este sentido también se incluyen las palabras en su desarrollo léxico, es decir, lo que se dice.

Es por esto que el relato hay que interrelacionarlo con los otros códigos existentes para tener la correcta percepción de lo que se dice, ya que es la única forma de inteligibilizar el relato.

El código narrativo está compuesto por tres niveles: **relato, composición (figura/fondo), y gestualidad.**

Una característica propia del teatro es la preconceptualización de la expresión gestual. La interpretación teatral sigue reglas y convenciones internas del género, modos de expresión de las situaciones, de los sentimientos, y de las emociones que son totalmente suyos. Lo importante es señalar que el lenguaje del teatro prevé una serie de modelos para expresar determinadas maneras, alzando la voz, mirando hacia un lado, etc.

En referencia al cómic, al igual que en el teatro, las expresiones y situaciones están en su mayoría preconceptualizadas estereotipadas en ejemplos fácilmente reconocibles. Así existen variaciones para sentimientos como rabia, asombro, estupor, alegría, etc.

Daniele Barbieri agrega que una característica de la caricatura es la Intensificación Comunicativa que acentúa los caracteres del rostro y del cuerpo, en una determinada situación para poner en evidencia la intención narrativa de la tira cómica, y como consecuencia dar una lectura más sencilla al espectador/lector. Así éste comprende que la posición en ciertos ángulos de la boca pueden significar algún sentimiento/sensación.

“El teatro comparte con el cómic una exigencia de concisión y claridad sobre algunos elementos fundamentales: emociones y situaciones deber ser rápidamente comprensibles por parte del público, en especial si el registro es cómico. Todo debe fluir, si algo se estanca, si algo no queda claro, el motor pierde potencia y la atención del espectador se ve afectada”.<sup>30</sup>

**B. Código de organización de la imagen:** es un código que define a las estructuras del cine y la televisión, puesto que en ambos la imagen es presentada en secuencias. En éste se incluyen los ángulos de tomas, montaje, encuadre, planos. Cada uno de estos elementos no son captados como unidad por el espectador, sino que son vistos en el contexto narrativo. La secuencialidad para el lector está presente en el momento de un corte o cambio perceptivo en nuestro conocer.

**C. Código cromático:** Del Villar propone que cada dispositivo cromático vehiculiza información tanto de quien lo lee como de quien la genera. Es decir, existe un proceso dual de significación. Las connotaciones vehiculizadas por este código no son heteróclitas, sino que pertenecen a una coherencia grupal.

A pesar que los códigos no son generalizaciones universales, sino que corresponden a una interpretación de la cultura en que éstos se desenvuelven, en el presente estudio el análisis estará relacionado con la interpretación primigenia y mitológica japonesa de los cromas.

El croma está formado por el tono y la saturación, por lo que la connotación final estará dada por la relación entre estos subcódigos. A su vez, la mezcla entre los subcódigos da origen a una gran variedad de mundos cromáticos posibles y es aquí donde la cultura determina la forma de estas relaciones y define su significado.<sup>31</sup>

El croma es el color mismo o el matiz de éste. La saturación es la pureza del color en relación al gris y el brillo es la relación entre el luz y la oscuridad.

**D. Código Sonoro:** está dividido en tres aspectos : la música en sí, las palabras y los ruidos. La música es importante porque puede describir intensidad y/o frecuencia en un momento del relato que necesite de este tipo de "influencia" para captar mejor el contexto de la narración. El sonido puede cumplir un rol preeminentemente connotativo dentro de

---

<sup>30</sup> Barbieri, Daniele. Op. Cit Pág. 218.

<sup>31</sup> Del Villar, Rafael. íbid.

la lógica fílmico televisiva.

En relación a los códigos que funcionan específicamente en el manga japonés la antropóloga alemana Steffi Richter, citada por Berndt, argumenta que los mismos signos cuya capacidad de combinación hace posible la recepción y construcción de nociones, y las teorías más abstractas a fines de conocimiento científico, gracias a su carácter simbólico favorecen, además, un entendimiento de la realidad distinto de la reproducción imaginaria.

La construcción del significado no sólo se realiza por vía verbal discursiva, sino también gracias a la expresión icónica que mediante la exposición simultánea de otros elementos presenta la totalidad.

**E. Código pulsional:** Los archivos de mundo de la vida cotidiana tienden a ser semánticos (significado), y pulsionales (respecto a la percepción de trazas energéticas de condensación/desplazamiento, tensión/relajación, fobias, miedos, tranquilidad, etc).

Las pulsiones son flujos de energía a lo largo de la temporalidad provocando condensación/desplazamiento energético, placer y displacer. El estudio de la estructura pulsional se basa en la hipótesis de la existencia de dispositivos mentales universales. La inserción de este código en la inteligibilización del mensaje cultural se debe a los estudios de Sigmund Freud, Jacques Lacan, W. Reich, Deleuze-Guattari, Christian Metz, Julia Kristeva y J. F. Lyotard.

La pulsión es un proceso de condensación/expansión de energía propio del inconsciente. Esta energía es física en la medida que obedece a leyes físicas; biológica porque actúa en un sistema vegetativo orgánico del individuo; psíquica al operar como placer/displacer; y social, ya que la sociedad "domestica la pulsión", refluyéndola, reprimiéndola para satisfacer sus propios fines de reproducción del todo social. Esta forma de funcionamiento energética es descrita por W. Reich como un proceso de:

**Tensión → Carga → Descarga → Relajación**

Deleuze-Guattari, al referirse a la estructura pulsional subyacente en los textos culturales, señala que antes que lenguaje todo discurso cultural es una *ley de orden*, esto es, de poder. Los objetos culturales son expresión de un dispositivo inconsciente de fuga de energía del sujeto y a su vez un dispositivo sociocultural de reproducción social.

Se dan dos tipos de regímenes significantes: los propiamente tales que desterritorializan el deseo en tanto de consecución de la *ley de orden* y los asignificantes, que dividen el deseo en sujeto y objeto. Este planteamiento es antilacanianiano, pero surgió a partir de éste.

La estructuración pulsional se grafica como una onda que condensa o expande la energía en su desarrollo temporal. Para aprehenderla citaremos a Nicolás Ruwet y lo que él denomina "formantes", definidos como instrumentos que tienen un comportamiento

similar desde el punto de vista de la onda ondulatoria que generan. Estos formantes se vinculan entre sí a través de relaciones de:

**a) Equivalencia**, cuando tienen un comportamiento similar, en cuanto a la onda que originan desde el punto de vista perceptivo

**b) Contrapunto**, cuando se produce una antítesis, teniendo cada formante principios constitutivos perceptivos de índole diferente.

Lacan afirma que existen distintas formas de representar los trazos energéticos a través de la pulsión:

Una forma de funcionamiento energética del desplacer que se manifiesta como:

- a) Condensación de la energía, sin su correlato de desplazamiento energético
- b) Expansión de la energía, sin su correlato de condensación energético
- c) Condensación de la energía que no alcanza a manifestar su plena expansión, pues se está expandiendo cuando debe condensarse nuevamente.

Una forma de funcionamiento energética placentera que se manifiesta cuando la descarga de energía (desplazamiento) es similar a la carga (condensación)

Es importante recalcar que tanto en la situación sujeto/objeto como en los procesos de mejoramiento y degradación existen dos formas de análisis posible : una clásica u

occidental y otra oriental. Intentaremos dilucidar hasta qué punto ambos tipos de relaciones se encuentran presentes en el video a estudiar.

Suscribiéndonos al texto visual a analizar en este trabajo (“El siniestro doctor Willow”, capítulo de la serie Dragon Ball Z), el **tópico** guía está dado por la **búsqueda del poder** ; simbolizado por las siete esferas del dragón. Es así como — en este capítulo — el héroe y sus ayudantes (Goku, Gohan, Oolong, Piccolo, Bulma, Maestro Roshi) deben detener al antihéroe y su ayudante (Doctor Willow, Mitsuhatsu, etc) en su afán por conquistar y destruir el mundo. En este contexto, podemos ver que tanto los unos como los otros se movilizan en torno a la idea y a la consecución del poder : mientras los villanos lo conciben como la posibilidad de realizar sus deseos individuales, el héroe y sus ayudantes lo comprenden como la capacidad de detener a los villanos y poner a salvo el planeta.

La **segmentación** del video a analizar se realizó en función de subunidades narrativas, que si bien mantienen cierta autonomía, son completamente identificables con el tópico rector. De esta división, se eligieron cuatro segmentos para analizar con más profundidad, en atención a su importancia estructural y narrativa dentro del texto completo. Estos segmentos son :

1. Presentación del video y del conflicto, donde se establece la temática y el tópico sobre el cual los personajes enfocarán su accionar.

2. Ensoñación de Gohan, comprendido como una instancia de desconexión con el mundo “real” del relato, donde el personaje puede manifestar libremente sus deseos y anhelos. A nivel de análisis, esto nos permite establecer un paralelo con el mundo concreto de la narración.
  
3. Enfrentamiento entre Goku y Mitsohatsu, uno de los ayudantes del villano. Fue seleccionado atendiendo su gran riqueza de cromas, sonoridad y pulsionalidad, lo que lo convierte en un segmento lleno de estímulos audiovisuales.
  
4. Enfrentamiento final entre Goku y el doctor Willow, héroe y antihéroe, respectivamente. Fue elegida ya que es la actualización del conflicto latente en toda la historia, y por lo mismo, el momento de mayor importancia narrativa. Asimismo, posee un alto nivel de estímulos audiovisuales.

## ANÁLISIS DE CONTENIDO

**Primer fragmento, desde 0:00 hasta 4:18**

**Relato presentación**

### A. Código narrativo

NIVEL 1 Relato	
INTRIGA	Oolong descubre a través de un detector espacial que las bolas del Dragón se están reuniendo rápidamente en las montañas de Suromai. Junto a Gohan se dirige a ese lugar para pedir un deseo, pero llegan cuando el ayudante del Dr. Willow pide al Dragón que descongele la nieve del lugar para liberar al Dr. Willow, atrapado en su laboratorio.
ACTANTE	Oolong Ayudante del actante: Gohan (conciliación)
ANTIACTANTE	Ayudante del Dr. Willow
MEJORAMIENTO	Ayudante Dr. Willow reúne las 7 esferas y pide liberar al Dr. Willow (Cumplimiento de tarea)
DEGRADACION	Oolong no alcanza a formular su deseo (Falta, tarea cumplida al revés)
	Entendido desde el punto de vista holístico oriental el objeto de

SUJETO/OBJETO	deseo no son las esferas del dragón, sino la consecución del deseo que cumplirá el dragón a través de ellas.
---------------	--

NIVEL 2 Composición	
FIGURA/FONDO	La relación figura/fondo está dada por la posición de los personajes y ambientaciones dentro de la imagen de modo tal, que siempre los espacios están llenos de algún tipo de información.
PERSPECTIVA	Está dada por una amplia profundidad de campo, que intenta dar un tinte más realista al contexto y a la narración de la historia, para situar al espectador dentro de un ambiente coherente.

NIVEL 3 Gestualidad	
TIPOS DE GESTOS	La gestualidad es de intensificación comunicativa como vehiculizante de sensaciones y emociones, tales como: el asombro, miedo, etc.

## B. Código de organización de la imagen

PLANOS	Condensación de la acción mediante el montaje de planos: Grandes planos generales preceden a planos directos, lo que produce tensión. Numerosos planos generales o grandes planos generales para situar al espectador y mostrar la amplitud el lugar
ANGULACIONES	Perfil, tres cuartos , espalda, frontal .
NIVEL DE CAMARA	Contrapicados, cenitales y ángulo japonés
MOVIMIENTO DE CAMARA	Till up, zoom back <sup>32</sup> , paneo.
ENCUADRE	Encuadres lejanos subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar el ambiente circundante de las montañas de Suromai. Encuadres cercanos enfocan la atención en los detalles relevantes, personas u objetos (esferas, Dragón, mano Píccoro, radar de Oolong)
CAMARA OBJETIVA/ SUBJETIVA	Objetiva.
MONTAJE	Corte directo, fundido a negro

<sup>32</sup> Tomamos aquí la categorización hecha por Del Villar en “Trayectos de semiótica fílmico-televisiva”, donde para efectos de análisis visual considera al zoom como movimiento de cámara.

### C. Código sonoro

MUSICA	Reenvía a sensación de miedo (cerebro Dr. Willow) o suspenso de la narración (final relato)
PALABRA	Caracterizan personalidad de los personajes Mayores: voz grave (Pícoro, Ayudante) Pequeños: voz aguda (Gohan) La voz del Dragón no es natural, percepción de poder
RUIDO	Ruidos de la naturaleza exacerbados pasan la imagen a segundo plano. Tiende a crear percepción sensorial del lugar en el que se desarrolla la acción (viento polar). Explosiones potencian idea de poder (rompimiento bloques de nieve, deshielo).

### D. Código cromático

MATIZ	Priman colores pasteles. Blanco, celeste.
BRILLO	Los rayos emitidos por el dragón contrastan con el resto de los colores opacos. Reflejos de luz denotan poder, superioridad.

## **E. Estructura energética (pulsión)**

- Código narrativo.

### Nivel 1 : Relato

La estructura pulsional comienza con una acumulación de energía, que llega a niveles de máxima tensión al cumplir el deseo de revivir al Dr. Willow. Una vez que éste es concedido, la energía se desplaza hacia una mayor relajación, que sin embargo, no es concluyente, puesto que el relato aún está en evolución.

### Nivel 2 : Composición

El trayecto se caracteriza por una acumulación de energía que se va condensando a medida que el relato se complejiza, hasta el punto de hacer perder la objetividad figura/fondo.

### Nivel 3 : Gestualidad

La condensación de energía aumenta progresivamente, en la misma medida que el nivel del relato se va tensando.

- Código de Organización de la Imagen

Al inicio la energía está en un período de carga, lo que se ve reflejado en una onda más horizontal. Sin embargo, esta homogeneidad se rompe con una rápida condensación de la energía, en la que se suceden una serie de planos rápidos, produciendo una tensión a nivel pulsional.

- Código Sonoro

Aquí vemos que las pulsiones comienzan con cortos períodos de tensión, que son sucedidos por intervalos igualmente cortos de relajación, para luego volver a tensarse, en relación al contenido de la imagen.

- Código Cromático

La energía transmitida por los colores pálidos presentes en la secuencia nos reenvían a estados intermitentes de tensión, donde el brillo aparece relacionado con la intensificación dramática del fragmento.

**Equivalencia 1-3/2-4**

**Complementariedad : 5-6**

**Secuencia 2**  
**Videoclip. Desde 7 :70 a 8 :50**

**A. Código Narrativo**

Nivel 1 : Relato	
INTRIGA	Ensoñación de Gohan, que anhela cambiar sus deberes escolares por una vida de guerrero; deseo que se cristaliza en la figura de Piccolo
ACTANTE	Gohan
ANTIACTANTE	—
MEJORAMIENTO	Abandono virtual (dentro de la ensoñación) de la vida escolar, para alcanzar el status de guerrero y asimilarse a Piccolo.
DEGRADACIÓN	Gohan es despertado y debe volver a la realidad.
SUJETO/OBJETO	El deseo de Gohan es <i>representado</i> por Piccolo, quien reúne las cualidades que Gohan no posee. Es decir, la relación sujeto-objeto es de disjuntividad, según el análisis clásico. Sin embargo, se entiende que lo que Gohan realmente anhela no es la figura externa de Piccolo, sino la trascendencia, el involucrarse en

	grandes empresas que denoten valor.
--	-------------------------------------

Nivel 2 : Composición	
FIGURA/FONDO	La relación se transgrede, ya que el fondo siempre está saturado de elementos ficticios y en continuo movimiento. Las figuras son mayormente objetos inertes humanizados (lápices y libros con extremidades)
PERSPECTIVA	Está dada por la yuxtaposición de distintos planos dentro del cuadro y por las líneas en diagonal.

Nivel 3 : Gestualidad	
TIPOS DE GESTOS	Reflejan estados de ánimo dados por la situación de ensoñación : asombro, alegría, liberación, felicidad.

## B. Código organización de la imagen

PLANOS	Uso mayoritario de planos de conjunto y planos generales, aunque también se detectan primeros y primerísimos primeros planos, y planos medios
ANGULACIONES	Frontal, tres cuartos y perfil.
NIVEL DE CÁMARA	Por lo general es normal, con uso esporádico de contrapicados.
MOVIMIENTO DE CÁMARA	La mayoría del tiempo es fija. Hay algunos Till up.
ENCUADRES	Casi siempre son abiertos, permitiendo la libre circulación de elementos dentro del cuadro.
CÁMARA OBJETIVA/SUBJETIVA	Desde el punto de vista narrativo, que nos sitúa en una ensoñación del personaje, la cámara es subjetiva. Considerando su uso formal, en cambio, es siempre objetiva.
MONTAJE	Mucho uso del corte directo y corte directo con movimiento de cámara. Al finalizar la secuencia, encontramos un fundido en blanco.

**C. Código sonoro**

MÚSICA	Reenvía a los estados anímicos de Gohan (festividad, alegría) y determina el sentido de las imágenes.
PALABRA	Coadyuda a la función significativa de la música y de las imágenes. Verbaliza informaciones contenidas en estos códigos.
RUIDO	—

**D. Código cromático**

MATIZ	Dominan colores pasteles alegres, que resaltan por oposición cromática.
BRILLO	Gran luminosidad que destaca los colores pasteles, haciéndolos nítidamente reconocibles.

## **E.- Estructura Pulsional**

- Código narrativo

### Nivel 1 : Relato

En términos de energía, ésta se encuentra en un nivel de ensoñación que se ve reflejada en una estructura pulsional en equilibrio, donde la condensación y la expansión están equiparadas a la narración presente en el segmento.

### Nivel 2 : Composición

La condensación de la energía no es muy catártica, más bien responde a un mundo de ensueño satisfactorio donde el protagonista alcanza los máximos grados de plenitud y placer. De este modo, la figura/fondo siempre está compuesta por infinidad de estímulos que se condicen con las aspiraciones del protagonista.

### Nivel 3 : Gestualidad

Aquí la energía está en directa relación con la ensoñación que envuelve al protagonista, lo que en la estructura pulsional se traduce en una leve condensación, que termina en un abrupto quiebre al volver a la realidad.

- Código Organización de la Imagen

La secuencia comienza con una condensación de la energía, la que se complementa con la estructura del código sonoro. Hacia el final se produce una expansión energética, que es interrumpida por el término del sueño y el regreso a la realidad.

- Código Sonoro

La pulsión del código sonoro indica un desplazamiento semi continuo de energía, que en trayectos regulares se relaciona con las imágenes y el relato que denota.

- Código Cromático

En gran parte de esta secuencia hay ausencia de tensión, por lo que hay tramos en que la energía se expande. Empero, casi al final de la secuencia se tensa, negativamente para el protagonista.

**Equivalencias 1-6 / 2-3 / 4-5**

**Secuencia 3**  
**Pelea Goku - Mitsohatsu**  
**Desde 13 :05 a 17 :66**

**A.Código narrativo**

NIVEL 1 : Relato	
INTRIGA	Goku llega a la fortaleza y se enfrenta con Mitsohatsu.
ACTANTE	Goku
ANTIACTANTE	Mitsohatsu
MEJORAMIENTO	Goku vence en la pelea.
DEGRADACIÓN	Esporádica y poco definida : momentos del enfrentamiento donde logra imponerse Mitsohatsu
SUJETO/OBJETO	Deseo latente (rescatar a los amigos) que no se actualiza en esta secuencia ; la que constituye sólo una fase para alcanzarlo. Desde el punto de vista occidental, la finalidad no se ha alcanzado ; visto desde el prisma oriental, el triunfo en el enfrentamiento no es una finalidad en sí, sino una parte de un proceso mayor

	que lo contiene.
--	------------------

NIVEL 2 : Composición	
FIGURA/FONDO	La relación también es transgredida : el fondo se encuentra saturado de elementos móviles. A ratos se superpone a la figura.
PERSPECTIVA	Dada por el movimiento de los elementos dentro del cuadro. Mucha profundidad de campo.

NIVEL 3 : Gestualidad	
TIPOS DE GESTOS	Denotan esfuerzo físico y dolor de los combatientes ; ira, sorpresa, agresividad, concentración, furia, sarcasmo.

## B. Código organización de la imagen

PLANOS	Sobresalen los planos medios, de conjunto y primeros planos, aunque también encontramos generales y de detalle.
ANGULACIONES	Frontal es el más usado. Tres cuartos, espalda y perfil.
NIVEL DE CÁMARA	Al no existir línea del horizonte definida, la cámara debe seguir a los personajes y sus movimientos desde distintas posiciones: normal, contrapicado, picado, escorzo y cenital.
MOVIMIENTO DE CÁMARA	Fija, tilt down, travelling. Zoom back.
ENCUADRES	Abiertos al principio de la secuencia. A medida que la acción se va tensando se cierran más.
CÁMARA OBJETIVA/SUBJETIVA	En general es objetiva. La subjetividad se expresa en los momentos cúlmines del enfrentamiento, junto a los encuadres cerrados.
MONTAJE	Uso de corte directo y corte directo con movimiento.

### C. Código sonoro

MÚSICA	Da ritmo a la pelea cuando las circunstancias son favorables para Goku. Asimismo, su fin marca el triunfo de éste.
PALABRA	Complementa la información dada por la imagen y el ruido. Por sí sola no tiene mayor relevancia.
RUIDO	Tensa el código visual, siendo el factor dominante en la construcción de la pelea ; más aún que la imagen.

### D. Código cromático

MATIZ	Fondos oscuros, que son cortados por diagonales de mucha luminosidad. Uso de colores puros.
BRILLO	Luz blanca brillante que llena el cuadro a momentos, resaltando aún más en su contraste con el fondo oscuro.

## **E.- Estructura Pulsional**

- Código narrativo

### Nivel 1 : Relato

Desde el comienzo se encuentra una tensión de la energía que aumenta progresivamente, condensando la curva pulsional en forma constante.

### Nivel 2 : Composición

Al inicio del segmento la energía se presenta en forma condensada, pero sin llegar al grado máximo que alcanza en el momento que el protagonista se encuentra con su rival. En ese momento la pulsión se contrae fuertemente, reflejándose en la saturación total de los espacios puestos en escena.

### Nivel 3 : Gestualidad

Al inicio del fragmento la condensación no es muy pronunciada. Posteriormente, sin embargo, la energía se intensifica a medida que se desarrolla el conflicto entre Goku y Mitsuhatsu.

- Código de Organización de la Imagen

La secuencia parte con una condensación no muy pronunciada, la que se intensifica progresivamente en la medida que la pelea entre los personajes alcanza grados de violencia e impacto mayor.

- Código Sonoro

La estructura pulsional es casi equilibrada al principio del segmento, debido a la ausencia de música y ruido. Sin embargo, éstos irrumpen sorpresivamente acumulando gran cantidad de energía, y por consiguiente, condensando la pulsión.

- Código Cromático

Al igual que la estructura sonora, esta pulsión se intensifica abruptamente reuniendo y desplazando la energía en corto tiempo.

### **Equivalencias 1-5-6 / 2-3-4**

**Secuencia 4**  
**Enfrentamiento final Goku - Doctor Willow**  
**Desde 32 : 00 a 33 :67**

**A. Código narrativo**

NIVEL 1 : Relato	
INTRIGA	Goku reúne las fuerzas de la Tierra, y junto a Gohan, y Piccolo se enfrentan al Dr. Willow en la batalla final.
ACTANTE	Goku Ayudantes del actante : Piccolo, Gohan.
ANTIACTANTE	Doctor Willow
MEJORAMIENTO	Es de carácter doble : se reúne la fuerza de la Tierra y se vence al Dr. Willow.
DEGRADACIÓN	Episódica : Goku recibe un rayo que lo inmoviliza.
SUJETO/OBJETO	Al derrotar al Dr. Willow, se logra el anhelo de vencer al mal que éste encarna. El sujeto está junto a su objeto de deseo trascendente (derrotar al enemigo, salvar el entorno, etc) , pero sin haber conseguido su objeto de deseo (a) : las esferas del Dragón. Esto es relevante ya

	<p>que denota la voluntad de conjunción del yo y el entorno (visión oriental) en vez de ir en busca del sustituto del deseo de Lo Otro: el objeto de deseo (a), que corresponde a la visión clásica. Sin embargo la situación es de equilibrio precario, ya que si bien el Deseo de Lo Otro se ha actualizado, no existe seguridad de su permanencia.</p>
--	---

NIVEL 2 : Composición	
FIGURA/FONDO	<p>Contraposición dada principalmente por los colores. Fondo móvil y saturado de elementos. Hay, sin embargo, momentos en que permanece estático y parejo en cuanto a croma, y puede establecerse una relación nítida entre figura y fondo.</p>
PERSPECTIVA	<p>Dada por la posición y el movimiento de los objetos dentro del cuadro. Mucho uso de la profundidad de campo.</p>

NIVEL 3 : Gestualidad	
TIPOS DE GESTOS	<p>Ira, rabia, placer, esperanza, enojo, sorpresa, miedo, estupefacción, dolor, éxtasis.</p>

## B. Código organización de la imagen

PLANOS	Mucho uso de primeros planos y de conjunto. También se utiliza plano de detalle, general y primerísimo primer plano.
ANGULACIONES	Frontal, tres cuartos, perfil, espalda y $\frac{3}{4}$ espalda.
NIVEL DE CÁMARA	Normal, contrapicado, picado, escorzo, cenital.
MOVIMIENTO DE CÁMARA	Paneo, till down/up, zoom back.
ENCUADRE	Espacios abiertos muestran la locación de la pelea. Cierres en momentos de mayor tensión.
CÁMARA OBJETIVA/SUBJETIVA	En términos de línea del horizonte, es una cámara objetiva. Sin embargo hay momentos en que toma la perspectiva de la mirada de Gohan.
MONTAJE	Fundido en blanco, cortes directos y cortes directos con movimiento de cámara, fundido en sobreimpresión.

### C. Código sonoro

MÚSICA	Anula la tensión prefigurada por los códigos visual y narrativo, denotando con esto su preponderancia por sobre estos últimos.
PALABRA	Complementa la gestualidad y el ruido.
RUIDO	Silencios que apelan a la atención del espectador son las únicas instancias en que se tensiona la acción.

### D. Código cromático

MATIZ	Colores oscuros contaminados entre sí. Mucho contraste entre tonos sombríos y blancos ; negros y rojos ; rojos y celestes.
BRILLO	La única fuente de luminosidad es la esfera de poder, que a medida que avanza rompe los fondos oscuros. La explosión final genera una gran luminosidad. Blanco brillante.

## **E.- Estructura Pulsional**

- Código Narrativo

Nivel 1 : Relato

El segmento comienza con una descarga de energía que se va condensando paulatinamente hasta alcanzar niveles extremos, en la medida que se acerca el desenlace de la historia.

Nivel 2 : Composición.

La energía se encuentra en un estado de condensación continua, que alcanza su grado máximo durante el desarrollo de la pelea final de los protagonistas del relato.

Nivel 3 : Gestualidad

Comienza con energía en expansión, identificando un estado placentero del protagonista. Sin embargo, ésta no alcanza un estado de equilibrio el término de la secuencia.

- Código de Organización de la Imagen

La estructura pulsional corresponde a similares características del nivel 1, en donde comienza con una leve expansión para continuar con una abrupta condensación de la energía.

- Código Sonoro

La energía se encuentra en un constante desplazamiento, el que es interrumpido por intermitentes golpes de intensidad y condensación.

- Código Cromático

Éste se encuentra condensado a lo largo de todo el segmento de manera más o menos homogénea, pero termina con una intensificación mayor en la medida que se acerca el desenlace final.

**Equivalencias 1-3-4 / 2-5**

**Contrapunto 5-6**

## V. CONCLUSIONES

### a. Preeminencia de la forma por sobre el fondo.

La detección de la preeminencia de la forma, considerando la inaprehensibilidad de ciertos contenidos implícitos en la japoanimación por parte de la cultura blanca, podría plantearse para investigaciones futuras como una línea explicativa del éxito masivo de este tipo de cómic. Esto está expresado por :

- **La Gestualidad:** tiene una gran importancia en la demostración de sentimientos en el cómic japonés, lo que se demuestra en la exhaustiva transición de las expresiones faciales de los personajes (en la secuencia 3, el rostro de Goku pasa notoriamente de la incredulidad a la desesperación y de ahí al alivio). Los cuadros están dispuestos de tal forma que el espectador puede apreciar el detalle cada una de las transformaciones que vive el personaje dentro de la historia. Esta característica propia, y que la distingue de los otros tipos de animación occidentales, la convierte en una forma más realista de expresión y que por lo tanto, hace que el espectador se identifique con ella.
- **Los movimientos de cámara:** Uno de los atractivos que distinguen a la japoanimación es la agilidad con que la cámara se mueve dentro de la imagen. El uso de movimientos rápidos crea una imagen dinámica, que mantiene al espectador pendiente de los hechos que se muestran en la pantalla. Contrariamente a lo que

podría pensarse, la pérdida de la línea del horizonte no dificulta la comprensión de la imagen, sino que la dinamiza (en la secuencia 3, los planos se aceleran y se superponen, perdiéndose completamente la orientación espacial por la línea del horizonte, tensionando así la narración. Asimismo, en la secuencia 1, pese a la inmovilidad de la cámara, la aceleración de los planos genera la sensación de movimiento por la avalancha).

- **La saturación del cuadro:** íntimamente relacionado con el punto anterior. Los encuadres están saturados con distintos estímulos, de color, de línea o de forma, de modo que el espectador se ve obligado a poner todos sus sentidos en la pantalla para seguir la historia (en la secuencia 2, el mundo de fantasía de Gohan está copado de elementos muchas veces sin relación directa entre sí, que se mueven por todas las posiciones posibles en la pantalla : de altura, profundidad, acercamiento, etc).

## **b. Contexto socio cultural japonés**

Avalando la tesis de que el sentido último de la serie **Dragon Ball** y sus sagas queda en ciertos aspectos vedado para la episteme blanca, en relación a la noción de sujeto y su mundo posible, podemos observar :

- En cada capítulo de esta serie se concluye el relato como unidad cerrada y autónoma, pero no la historia. Ésta siempre queda abierta a nuevos procesos de degradación y

aparición de nuevas dificultades. Por lo demás, el objeto a alcanzar está siempre en situación de pérdida, ya sea real o virtual, lo que se condice con la visión circular de la vida y los acontecimientos propia de oriente. Así, cada vez que se reúnen las siete esferas del Dragón y el deseo es concedido, las esferas son desperdigadas nuevamente por el universo, debiéndose reiniciar la tarea de su búsqueda.

- Subyace un modelo clásico — en el sentido primigenio, pagano — del héroe. Éste no es reflejo de virtudes, sino que es imperfecto, y por lo tanto mucho más humano que los héroes occidentales. Por esto mismo, no se rigen por la separación entre el bien y el mal propio de la cultura judeo cristiana. Esto podemos comprobarlo en la figura de Piccolo, quien es ambivalente en su conducta (en el video a analizar) y en su historial de toda la serie ; o bien en el mismo Goku, quien mató a su abuelo postizo durante su niñez, en los antecedentes de la historia de Dragon Ball (ver anexo).
- La identidad de los sujetos se rige por acciones determinadas por las circunstancias. Evolucionan a través del relato, por oposición al personaje occidental, que tiene una conducta perfecta, recta y predecible, y no sufre cambios de ningún tipo, ya que es el mismo desde el comienzo al fin. Esto se relaciona con el molde cultural propio del Japón, que durante toda su historia ha debido integrar características culturales foráneas, como la china y la occidental. Esto es, claramente, un proceso de integración constitutiva de todas las sociedades, pero por sobre todo de la mentalidad oriental. Los cambios e influencias (condiciones del medio) son asimiladas para poder adecuarse constantemente y permanecer en el tiempo. (En la secuencia 4, Goku

comprende que en esa oportunidad no podrá enfrentarse a su enemigo en condiciones normales, y que debe readecuar su conducta. Por esto, reconoce que no es un héroe autosuficiente y pide ayuda a las fuerzas del mundo).

- La comunicación no verbal es más importante que la verbal, ya que el cuerpo es concebido como código común de identificación. Los silencios actúan no como instancia de incomunicación, sino como una forma de transmitir contenidos subyacentes, donde los gestos son el soporte de todo lo que se quiere enunciar. Al mismo tiempo, cuando los gestos van acompañados de palabras, se prefigura la llamada “Conciencia plena”. La mayor parte del tiempo, las funciones verbales y gestuales son concomitantes, pero también existen lapsos — a diferencia de las caricaturas occidentales — donde los gestos son el único soporte de comunicación. (En la secuencia 3, Goku verbaliza su incapacidad primero de usar todo su poder — “Hace demasiado frío” — y luego su situación de inferioridad frente a la cantidad de púas que Mitsohatsu le envía : “¡Son demasiadas !”)
- Este factor, unido al constante bombardeo de estímulos audiovisuales, provoca que la lectura presupuesta sea mucho más sensorial que racional. El espectador *siente* los procesos por los que atraviesan los personajes, aunque racionalmente no siempre comprenda la totalidad de la historia.
- La japoanimación como estructura narrativa no integra moralejas. Más que lograr metas, lo importante es el proceso que se sigue para conseguirlas. Y es en este

proceso donde los personajes pueden evolucionar. La lucha es del personaje, que no actualiza en sí ni el bien ni el mal, sino que persigue un objetivo y para esto constantemente debe readecuar su conducta y superar sus falencias. (En el capítulo analizado, el objeto de deseo — entendido desde el punto de vista occidental — son las siete esferas del Dragón. Sin embargo, para los personajes, todas sus historias son un constante y eterno proceso de búsqueda, enriquecedor en sí mismo e independientemente que se alcance el objetivo material).

- La construcción del mundo virtual donde se desarrolla la acción está hecha a partir de mínimas categorías simbólicas del mundo “real”. En este mundo virtual los personajes generan la acción en base a las leyes propias de este espacio, que son permutables (readecuables según la situación y los nuevos contextos). Se citan lugares geográficos específicos o períodos históricos, pero no hay constatación ni reconstrucción fiel de una época. El ambiente es comprensible sólo a partir de la plástica, por lo tanto es moldeable. Lo importante es la búsqueda de la trascendencia en los personajes, no la vacuidad del mundo fenoménico. (Tanto en la serie completa como en el capítulo específico analizado, se enuncian locaciones geográficas — como las montañas de Suromai — pero no necesariamente se respetan sus características físicas o plásticas en todos los planos o tomas. Asimismo, en otros capítulos de la serie podemos observar que la ciudad de Tokio, incluso dentro de un mismo relato, no mantiene una coherencia global)
- No existe el sentimiento de culpa. Esto es característico de la idea circular de la vida

oriental y del concepto de karma. El sujeto tiene acciones que cumplir, en las cuales se adecua constantemente a la idea de destino, y donde la sabiduría radica en saber sobrellevarlo con reposo. (Nos remitimos nuevamente a los orígenes de la historia de Dragon Ball, donde Goku asesina a su abuelo postizo. En el capítulo analizado, en tanto, una vez recuperada su voluntad, Piccolo no asume culpa ni remordimientos por las acciones cometidas bajo el dominio mental del Dr. Willow).

- Asimismo, si bien la estructura dramática clásica (introducción, presentación y desarrollo del conflicto, clímax y desenlace) se encuentra presente, no adopta una forma global y única, sino que se repite varias veces, a modo circular, en un mismo capítulo. Esto tensiona indefinidamente el relato, y coadyuda a la apertura de la historia. (Los enfrentamientos en las montañas de Suromai, en el refugio del Dr Willow, Piccolo contra Goku, Mitsuhatsu contra Goku, Maestro Roshi contra los ayudantes del Dr. Willow, y la batalla final, representan núcleos compactos de la estructura dramática clásica, que se potencian mutuamente al entrar en relación)
- Al emanar de ellas, la estructura pulsional reafirma el sentido del resto de los códigos (narración, organización de la imagen, sonido, etc), encauzando así la multisensorialidad de una forma coherente.
- Se integra acción y reflexión en un mismo proceso. Los personajes son conscientes de todos los estímulos que reciben, lo que les permite la adecuación de sus conductas. (Reenviamos a la secuencia 3, donde Goku evalúa verbalmente su situación frente a

cada cambio en el medio).

- Los personajes actúan a partir de un bien común al grupo, no motivados por afanes de beneficio personal. De esta forma se clausura la visión antropocéntrica de occidente, para actualizar la unión de las partes en torno a una tarea común que define al proceso. (Por ejemplo, Oolong — que desea reunir las esferas del Dragón para obtener un deseo individual — nunca lo consigue; en cambio Goku y sus ayudantes, que buscan impedir que los villanos acaben de destruir al mundo, obtienen los recursos necesarios para lograrlo).
- Esto nos reenvía al concepto de libertad, que diferencia en su entendimiento a las culturas occidentales de las orientales. Mientras para las primeras la libertad consiste en actuar impulsado por el sentido del Yo ; para las segundas es ser sensible a las condiciones imperantes y actuar con responsabilidad y conciencia. (Goku y sus ayudantes no necesariamente buscan reunir las esferas del Dragón para ellos, sino más bien, impedir que éstas caigan en malas manos. Asimismo, sus acciones se orientan al bienestar general, y se mantienen alejadas de la idea de poder exacerbado)

# ANEXOS

## VI. ANEXOS

### A. Conceptualización de la historia y la cultura japonesa.

En el presente capítulo realizaremos una breve revisión de los hitos históricos y culturales más relevantes de la sociedad japonesa, con miras a dilucidar el ambiente y el contexto dentro del cual el fenómeno del manga comenzó a desarrollarse en este país.

En el apartado número 1 hemos intercalado con los sucesos históricos, en orden

cronológico, las correspondientes etapas de desarrollo del manga y/o la japoanimación, según corresponda.

## **1. Historia.**

El imperio japonés se gestó por la unificación de pequeños estados, que se pusieron bajo el mando central de Yamato, en el 300 a. C. Ya desde esta época comienzan a recibirse influencias de la cultura china ; se adopta, por ejemplo, la escritura de este país, basada en caracteres ideográficos.

En el 538 se introduce el Budismo, originario de la India, vía China y Corea. Pocos años atrás se había introducido el Confucianismo, que junto al Sintoísmo y el Taoísmo constituirán corrientes religiosas e ideológicas determinantes en la cultura japonesa.

Desde el 794 hasta el 1100 se produce el llamado período Heian, donde Japón se cierra a las influencias externas, en un proceso de asimilación y adaptación de los elementos foráneos y de la propia cultura. El proceso más representativo de esta etapa fue el desarrollo de la escritura propiamente japonesa, compuesta por dos sistemas silábicos basados en formas chinas, llamado Kana. Esto permitió el desarrollo de la literatura netamente japonesa.

En el 1192 se da inicio al período Kamakura o Feudalismo, caracterizado por gobiernos de carácter militar llamados Shogunatos, que tendrán profunda influencia en el desarrollo posterior de Japón. Este régimen derivó hacia el 1600 en una serie de guerras civiles.

El orden terminó de ser restablecido por Iyasu Tokugawa, quien instauró el shogunato de Edo (1603), durante el que se delinearon los aspectos característicos de la vida social y política que regirían en Japón durante los próximos 265 años ; muchos de los cuales aún se mantienen. Sus sucesores, para asegurar que la estructura legada por Tokugawa se mantuviera inalterable, cerraron nuevamente las puertas de Japón a cualquier influencia externa en 1639.

Este aislamiento se rompió recién en 1853, cuando el comodoro norteamericano Matthew Perry llegó a Japón dispuesto a conseguir la firma de un tratado de amistad con su país, al que le siguieron pactos similares con Rusia, Inglaterra y Noruega.

Un par de años más tarde (en 1868), una vez que el sistema de shogunato impuesto por Tokugawa hubo colapsado, Meiji restableció la figura y el poder del emperador, iniciando la era que llevaría su nombre y que duraría hasta 1912. Con esto también se entró en la Modernidad.

En esta etapa se dictó la primera constitución, y se estudiaron y adoptaron nuevas costumbres occidentales. También en este período se desarrollaron las guerras Sino-Japonesa (1894-5) y Ruso-Japonesa (1904-5). Japón salió victorioso en ambas, anexándose en el primer caso Taiwan, que pertenecía a China.

A Meiji le sucedió Taisho, y a éste Hirohito en 1926 (posteriormente llamado Showa), quien debió enfrentar la Segunda Guerra Mundial, la depresión de 1929 y el deterioro del

sistema de partidos políticos en su país, hasta que éstos fueron disueltos y se implementó un sistema de partido único.

Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón debió someterse a los términos de paz de los aliados, y durante seis años estuvo bajo su tutela, incluso con presencia militar norteamericana en su territorio. En 1947 se dictó una nueva constitución con un ánimo pacificador, que además otorgaba derechos a las mujeres. En 1951 Japón firmó el Tratado de Paz de San Francisco, que significó su regreso a la comunidad de naciones como un estado reformado.

En los '60 Japón ya se había recuperado de la crisis económica post guerra, y su economía crecía fortaleciéndose enormemente.

## **2. Gobierno**

La constitución de 1947 establece que el emperador es el símbolo del Estado y de la unidad del pueblo, pero el poder ejecutivo es propio del gabinete de ministros, que responde en forma colectiva al parlamento o Dieta. Ésta designa al Primer Ministro, que debe ser parlamentario.

Después de Hirohito, el emperador Akihito asumió el trono en 1989. La Dieta, en tanto, está compuesta por la Casa de Representantes (511 miembros) y la de cancilleres (252),

electos por cuatro y seis años, respectivamente.

Japón está dividido en 47 prefecturas, y el gobierno local tiene los niveles de prefectura, ciudad, centro y pueblo.

El poder judicial, en tanto, es independiente del legislativo y del ejecutivo, y se compone de ocho cortes principales y otras tantas secundarias. El juez superior es nombrado por el emperador en base a la designación del gabinete.

### **3. Economía.**

Después de la Segunda Guerra mundial, la economía japonesa se encontraba totalmente paralizada, pero a partir de la mitad de los años cincuenta, y durante los sesenta, la expansión de este ítem y la consolidación dentro de los mercados fue impresionante, haciendo la salvedad de dos pequeñas recesiones, en 1962 y 1965.

Sin embargo, este fue el país más afectado por las crisis petroleras de 1973 y 1979, por lo que su economía entró en una etapa de recesión a comienzos de la década de los ochenta.

Respecto al empleo, el 90% de los japoneses hoy se autocalifican como pertenecientes a la clase media, y los trabajadores de este país hoy son los mejores pagados del mundo.

Acerca de los sectores productivos : el sector primario (agricultura y pesca) ha descendido en importancia respecto al resto de los sectores. Así, por ejemplo, el empleo en agricultura llegaba al 30% en 1960, y hoy alcanza sólo el 5,2%.

Durante los años de rápido crecimiento económico, durante los años sesenta, el aluminio, el acero, los químicos, el cemento y otros sectores de la industria pesada crecieron enormemente, gracias a la introducción de tecnologías de punta y de métodos de producción en serie. Pero esta evolución demandaba un consumo enorme de energía, por lo que este crecimiento se vio frenado con las crisis del petróleo en los años setenta. En contraste, la industria electrónica ha venido doblando sus cifras cada año desde finales de la década de los ochenta. Algo similar ocurre con las 11 compañías que fabrican vehículos en Japón. El total de gente empleada directa o indirectamente en estos negocios — desde la fabricación hasta las ventas — es de 7 millones de personas, lo que equivale al 11% de la población japonesa.

#### **4. Ciencia y tecnología.**

El interés de Japón en este ítem se centró en la polución y problemas de energía en las décadas de los setenta y los ochenta se han dedicado a estimular la creatividad de sus científicos, sobre todo en el ámbito de los equipos electrónicos

Respecto a la energía nuclear, hasta 1995 se contaban 48 reactores nucleares operando

en la isla. Otras áreas muy desarrolladas son el gas, baterías solares, la generación de energía termal y la puesta en órbita de satélites (en 1995 tenían 58 satélites en órbita).

## **5. Sociedad**

En 1995 la población japonesa alcanzaba a los 125.6 millones, lo que implicaba una concentración de 337 personas por kilómetro. El 49% de la población, en tanto, vive en las tres áreas metropolitanas de Tokio, Osaka y Nagoya.

El 15% de la población es mayor de 65 años, y las expectativas de vida son de 83 años para las mujeres y de 76.6 para los hombres. Estas cifras convierten a Japón en uno de los países con mayor cantidad de población adulta, lo que ha obligado al Estado a designar cada vez mayor cantidad de recursos a pensiones de vejez y jubilaciones.

Respecto a la vida social, antes de la Segunda Guerra Mundial los japoneses vivían congregados en familias que reunían a tres o más generaciones. Las relaciones al interior de las familias eran de un patriarcado sólido y rígido, y la autoridad del padre era incuestionable.

El proceso de democratización después de la guerra transformó las relaciones al interior de las familias. En esto fue decisivo la revisión del Código Civil en 1947, que le dio a las mujeres el mismo estatus legal que a los hombres.

Hoy la tendencia es que la familia la forme un núcleo pequeño de padres e hijos. En 1930 la tendencia era que las mujeres tuvieran un promedio de 4.7 hijos. Hoy la cifra descendió a 1.5 hijos por pareja.

Esta liberalización de la mujer permitió que se integrara a labores productivas. En 1994 componían el 40% de la fuerza laboral total, aunque un gran porcentaje se dedica a labores part time.

El patrón de trabajo más común para las mujeres es tomar un empleo después de graduarse, dejarlo para casarse y tener hijos, y reincorporarse al trabajo cuando los niños están en edad de ir al colegio.

En el aspecto deporte, los más practicados son el sumo, judo, kendo y kyūdō (arquería japonesa), aunque desde 1936 tienen su propia liga de béisbol y varios clubes de golf profesional. Se estima que hoy cerca de 17 millones de japoneses lo practican.

En educación ; antes de 1872 había un sistema de colegios diferenciados para la clase alta y el pueblo. Luego de ese año hubo una reforma donde se estableció igualdad de oportunidades educacionales para todos.

Hoy el sistema educacional japonés está dividido en cinco etapas : kindergarten (1 a 3 años), primaria (6 años), secundaria baja (3 años), secundaria alta (3 años) y universidad (por lo general, 4 años). Al igual que en Chile, la administración de la educación es

descentralizada, sólo pudiendo el Ministerio elaborar pautas y contenidos mínimos.

Uno de los problemas más grandes en la educación japonesa es la fiera competencia entre alumnos y padres por ganar un cupo en los mejores colegios y universidades. Hasta 1995, la semana escolar fue de lunes a sábado. Desde entonces, los escolares tienen 2 sábados libres al mes.

Otro aspecto importante dentro de este ítem son las pautas de construcción, ya que por la alta concentración de personas en centros urbanos, Japón tiene uno de los índices más altos de construcción a nivel mundial. Esto, unido a que el precio de la tierra en esta isla es uno de los más caros del mundo — sobre todo en las grandes urbes — ha hecho que los sitios sean muy pequeños. Para regular este crecimiento desmedido y evitar el hacinamiento, el ministerio de vivienda dictó una ley por la cual ninguna casa puede tener menos de 3 dormitorios, un living y baño y un área de comida (cocina y comedor).

En lo relacionado con el transporte y comunicaciones, el metro y los trenes son los medios más usados. En los medios de comunicación existe libertad de prensa, y desde 1950 se deja la censura y la edición en manos de los propios operadores de medios, es decir, hay una autorregulación.<sup>33</sup>

Los periódicos y las revistas tienen una circulación enorme. Hasta 1994, habían 121 diarios, con un tiraje total de 53 millones de copias (1,2 p/persona). Las revistas, en tanto,

---

<sup>33</sup>. Esta ausencia de cualquier forma de censura ha permitido la proliferación de cómic y mangas “para adultos”, con fuerte contenido erótico y hasta pornográfico.

sumaban 4 mil en 1995, y en este ítem sobresalen los libros de cómic para adultos jóvenes y niños, que llegan a tener una circulación de 6 millones de copias semanales.

Respecto a la televisión, cada japonés ve un promedio de 3.5 horas al día de lunes a viernes, y 4 horas los fines de semana.

## **6. Cultura.**

### **6.1. Religión.**

En Japón hay libertad de culto garantizada por la constitución. El credo predominante es el Budismo (90 millones), mientras que el cristianismo sólo tiene unos 2 millones de fieles. La religión indígena de Japón es el Shinto, que tuvo su origen en creencias animistas. Después de la Restauración de Meiji en 1868, y especialmente durante la Segunda Guerra, las autoridades promovieron el Shinto como religión oficial. Hoy, tiende a confundirse y mezclarse con el Budismo.

Hay más de cien sectas budistas en Japón, como el Jodo, Jodo Shin, Nichiren, Shingon, Tendai y Zen.

El Cristianismo, en tanto, fue introducido por el misionero jesuita San Francisco Javier en el 1549. Sin embargo, fue prohibido en la primera época de automarginación.

El Confucianismo es hoy un código de preceptos morales más que una religión. Tuvo un impacto enorme en el comportamiento de los japoneses antes de la Segunda Guerra ; después fue declinando.

## **6.2. Eventos anuales.**

El Año Nuevo, llamado Shōgatsu, es el más importante de éstos. Ahí se bebe en familia un tipo especial de sake, para asegurar una larga vida. Se adornan las casas con ramas de pino, que previenen la entrada de elementos impuros. La fiesta dura 3 días.

El Setsubun significa cambio de estación ; en Japón las 4 estaciones están muy bien demarcadas, por lo que se celebra cada solsticio y cada equinoccio. Este, específicamente, es para recibir a la primavera, el 3 o 4 de febrero.

El Hina Matsuri o Festival de Muñecas, se celebra el 3 de marzo, y se les regala a las niñas muñecas al estilo de las cortes imperiales antiguas. Se bebe sake blanco y dulce.

El Día del Niño (5 de mayo), en tanto, es otra de las principales festividades. Es día nacional y específicamente día de los niños varones, durante el cual éstos salen con su padre y en cuevas reviven las ceremonias y rituales propios del shogunato.

El Tanabata, es celebrado el 7 de julio, y consiste en un festival basado en una creencia

china, que cuenta el romance que se produce entre dos estrellas de la Vía Láctea cuando se encuentran una vez al año. La gente escribe sus deseos en papeles de colores, que cuelga a cañas de bambú.

El Festival Bon, el 15 de julio, festeja el supuesto retorno de las almas de los muertos a sus casas. La gente viaja para volver a sus hogares y regalar a los espíritus con comidas y bailes.

Los festivales de dragones tienen su origen en China, y el más famoso de estos realizado en Japón es el Festival de Okunchi en Nagasaki.

### **6.3. Literatura.**

Toda la literatura japonesa está influida por dos de los libros más antiguos que se conservan : el Kojiki (odiseas antiguas narradas en prosa) y en Man' yōshū, una colección de diez mil poemas.

En poesía, se desarrollan dos variantes, una del período Tanka (poemas de 31 sílabas distribuidas en la siguiente forma : 5-7-5-7-7) La otra es del período Haiku, con poemas de tres líneas en 5, 7 y 5 sílabas. Hoy, los diarios llevan columnas con poemas de ambos

tipos, de amateurs.

Japón tiene dos premios Nobel de Literatura : Yasunari Kawabata (1899 - 1972), en 1968, y Kenzaburo Oé, en 1994.

Dentro de este punto, el desarrollo del comic japonés tiene una importancia relevante. Su historia se remonta al siglo XIX, cuando periódicos y revistas comenzaron llevando una columna de dibujos con contenido social y político, pero siempre cómico. En los años veinte y treinta los libros de cómics para niños se hicieron muy populares. El más representativo de este tiempo fue Norakuro (Blacky the Stray) de Tagawa Suiho. Después de la Segunda Guerra se amplió el número de columnas y de páginas, hasta que en la década de los sesenta comenzó el sistema de historietas independientes y en capítulos. Tetsuwan Atomu (Astro Boy) fue la primera de estas historietas en ser llevada a la televisión.

#### **6.4. Artes visuales.**

En este ítem existe una importante influencia del Budismo, lo que se evidencia en la escultura figurativa y en los grandes palacios budistas. El énfasis aquí es puesto en la sublimidad y en la solemnidad, y las figuras más características de esta influencia son muy idealizadas.

Otra influencia fuerte es la de la variante Zen, que potencia el realismo y la austeridad propia de los guerreros shogun (período Kamakura, 1192 -1338). A esta “escuela”

pertenecen los típicos jardines japoneses, con estanques, arena y lotos, además de la Casa del Té, donde se realiza esta ceremonia.

El período Azuchi - Momoyama, en tanto (1573 - 1603), fue de transición, donde se desarrollaron diseños muy elaborados, con máscaras y colores brillantes.

En arquitectura, por su parte, la madera es el elemento principal (Japón está lleno de bosques).

### **6.5. Ceremonia del Té.**

Llamada Chanoyu, donde se bebe un fuerte té verde (Matcha). Esta costumbre provino de China, alrededor del siglo XVIII. Dentro de las rígidas formalidades que regulaban la vida de los samurais, que eran la clase dominante en Japón, se derivaron las normas para esta ceremonia, que se desarrolló y adquirió nuevos elementos dentro del Budismo Zen. Así, la esencia de la ceremonia es la calma, la rusticidad y la grandeza de espíritu, e incluye la apreciación de la pieza en la que se lleva a cabo el ritual, el jardín aledaño, los utensilios, etc.

### **6.6. Arreglos de flores.**

O arte Ikebana, se busca la armonía de la construcción lineal, el ritmo y el color de las flores, así como el recipiente, las ondas, las verticales. Hay tres líneas guías, que simbolizan el hombre, el mundo y cielo.

## **6.7. Música**

Una de sus principales características es que se desarrolló en conjunto con la danza y las artes representativas. Sobresalen el Gagaku, derivado de los músicos de las antiguas cortes de los samurai, donde tienen especial relevancia los instrumentos de percusión. También destaca la música del teatro Nô, originaria del siglo XIV, donde se pone especial énfasis en el ritmo, para intensificar la atmósfera emotiva de la obra.

Las canciones folclóricas, en tanto, se clasifican según la situación en la que han de ser cantadas (trabajo, pesca, transporte). Otra división es si son canciones para festivales o celebraciones, y un tercer grupo lo componen las canciones para niños.

## **6.8. Teatro.**

El Nô y el Kyôgen tienen sus orígenes en el Sarugaku, que significa música de mono. Une drama y danza, y los actores por lo general llevan máscaras. Actúan sólo hombres.

El Bunraku es teatro de títeres, también participan sólo hombres.

El Kabuki surgió en el siglo XVII, y era representado sólo por mujeres, pero en 1629 el shogunato de Tokugawa lo censuró y prohibió la participación de mujeres, cuestionando

su moralidad. Desde entonces, los hombres han tenido que tomar roles femeninos, y a estos actores se les conoce como Onnagata.

### **6.9. Danza.**

Es dividida en el Mai, de carácter ceremonial, y Odori, con movimientos más extravertidos. La primera tuvo su origen en una ceremonia religiosa alrededor de árboles de bambú, y posteriormente se incorporó a las representaciones Nô, donde los actores también acostumbran a moverse en círculos. El Odori se relaciona con el Budismo y el teatro Kabuki, y contienen saltos y movimientos más rápidos y violentos que el Mai.

## **B. MITOLOGÍA Y SIMBOLISMO ORIENTAL**

Hemos considerado necesario incluir un capítulo relacionado con la mitología y los simbolismos propios de la cultura oriental y japonesa, con miras a ser capaces de establecer relaciones y dilucidar — cuando sea el caso — la conexión o directa alusión que pueda existir entre éstos y el contenido y/o las bases del material audiovisual a analizar.

De esta manera, hemos seleccionado los aspectos que nos han parecido más relevantes, por constituir principios guía que contienen una concepción de mundo propia de Oriente y por tanto, podrían acercarnos a un entendimiento más integral de las manifestaciones culturales japonesas.

### **1. La figura del dragón.**

El dragón constituye una figura característica del Japón ; normalmente asociada a la figura y fortaleza del emperador, así como a la nobleza. Varios festivales tanto a nivel nacional como regional en Japón giran en torno a los dragones, y éstos son objeto de una nutrida mitología local.

El dragón como deidad y figura mitológica es originaria de China, desde donde fue importada a Japón. Las asociaciones con el dragón son básicamente las mismas que en China, salvo algunas diferencias en los ítems de colores que se precisan más adelante.

El dragón es una mezcla de varios animales. Escritores antiguos chinos, como Wang Fu, escribieron que tenía la cabeza del camello, los cuernos del ciervo, los ojos del diablo, las orejas de una vaca, el cuello de una serpiente, el vientre de una almeja, las escamas de una carpa, las garras de una serpiente y las plantas de un tigre. En su cabeza se encuentra una protuberancia llamada *chi'ih muh*, que como una bolsa de gas le permite elevarse por los aires.<sup>34</sup>

Su cuerpo consta de tres partes unidas : la primera desde la cabeza a los hombros, la segunda desde los hombros al pecho, y la tercera desde el pecho hasta la cola. Tiene 117 escamas, de las cuales 81 ejercen buena influencia (yang) y 36 mala (yin), porque el dragón es ambivalente; en parte preservador y en parte destructor. Bajo la garganta lleva una perla luminosa, que puede ser blanca o azul.

Un dragón macho tiene cuerpo ondulado, más grueso en su parte superior. Algunos tienen alas. Hay dragones-caballo, dragones-serpiente, dragones-vaca, etc, y pueden adoptar distintas formas. Es una divinidad de agua y lluvia, y su enemigo es el tigre, deidad de las montañas y de los bosques.

Las serpientes se cree que son formas no evolucionadas del dragón. Una serpiente de agua, por ejemplo, tras quinientos años se convierte en un *kiao*, un *kiao* tras mil años cambia en un *lung*, un *lung* luego de quinientos años se transforma en un *kio-lung* (dragón con cuernos), el cual tras mil años pasa a ser un *ying-lung* (dragón con alas). En

Japón, además, está el *p'an-lung* (dragón enrollado), el que aún no ha ascendido a los cielos y simboliza la circularidad de todo proceso terreno.

Una de las labores características de los dragones es custodiar tesoros, por lo que toda la mitología alusiva está llena de historias de hombres que, para acceder a las riquezas, deben vencer dragones o bien granjearse su amistad.

El dragón chino habita en los estanques, sube a las nubes, produce truenos y lluvia, baja al océano, controla las mareas y causa el flujo y reflujo de las aguas como lo hacen las perlas mágicas, y es también el símbolo del emperador.

Para el investigador G. Elliot Smith, los dioses dragones reinaban sobre las estaciones y las divisiones del mundo eran cinco. En el este estaba el dios azul o verde, asociado a la primavera ; en el oeste el dios blanco del otoño ; en el norte el dios negro asociado al invierno, y en el sur había dos dioses, el rojo y el amarillo.

Los colores tienen importancia fundamental, dado que para los orientales el color de un animal, planta o piedra, revelaba su carácter y sus atributos. De Groot, en "The Religious System of China" (Vol. VI, pag. 1087) relaciona los colores con los órganos internos de la siguiente manera :

- Azul : hígado y vesícula
- Blanco : pulmones e intestino delgado

---

<sup>34</sup> DeVisser, citado por D. Mackenzie. Op.cit, pág. 56.

- Rojo : corazón e intestino grueso
- Negro : riñones y vejiga.
- Amarillo : bazo y estómago.<sup>35</sup>

Estos cinco colores juntos indican la deidad de quien los posee.

El culto al dragón también está relacionado con los pájaros (grullas o cigüeñas, que supuestamente llevan las almas de los muertos al paraíso) y con el pino. En Japón la mitología cuenta que cuando el pino envejece queda cubierto con cortezas del tronco y finalmente se transforma en dragón. Por la noche los “faroles de dragón” (fuegos fatuos) son vistos en los pinos de los lugares pantanosos y en los mástiles de los barcos que están en el mar. De aquí proviene la tradición de los festivales de dragones, donde barcas con forma de estas deidades navegan de noche alumbrando las ciudades.

La importancia de los dragones y su vinculación con el agua, radica en la creencia de que ésta es la máxima representación de la “sustancia vital”. Por esto las plantas más importantes eran las que crecían en el agua, como el loto ; las que absorbían continuamente humedad, como el "hongo de la inmortalidad" ; o las que brotaban de repente durante una tormenta, como la hierba de la nube roja.

Esta sustancia vital o del alma estaba contenida en grandes cantidades en los seres espirituales : el unicornio, el ave fénix, la tortuga y el dragón. Este último es el que posee

---

<sup>35</sup> Elliot Smith. “The Evolution of the Dragon”, pag. 160. Citado por Donald A. Mackenzie. Op. cit. pag.. 57.

mayor cantidad de ling (sustancia vital) de todas las criaturas.<sup>36</sup>

Para los que obtienen su favor, los dragones son protectores, aunque se presenten como destructores (recordemos que su esencia es ser ambivalentes). Cuando se aparecían como seres humanos, como animales o como peces con voz humana, significaba buena fortuna para los mortales. Los dragones no podían, sin embargo, cambiar su aspecto cuando estaban enfadados o cuando intentaban vengar algún mal.

## **2. Las Islas de los Benditos.**

Los chinos y los japoneses creían en estas islas flotantes que aparecen y desaparecen, asociadas con el dios serpiente o dios dragón del océano. Eran muy difíciles de localizar, y se cree están habitadas por los que se ganaron la inmortalidad o los que han sido llevados al paraíso para morar ahí con gran felicidad durante un período de tiempo muy extenso para después volver a nacer en la Tierra o pasar a un estado superior de la existencia.<sup>37</sup>

En estas islas — la versión oriental de nuestro Paraíso — hay Pozos de la Vida, Árboles o Hierbas de la Vida y el Hongo de la Inmortalidad, que no sólo tiene la propiedad de recuperar la juventud, sino también la de revivir a los muertos.

---

<sup>36</sup> De Visser, en "The dragon in China and Japan", pag. 39 y 54.

<sup>37</sup> Op. cit. pag. 111 y siguientes

En las historias japonesas al respecto se habla de la isla de Horaizan. Tiene tres montañas altas, en la más importante de las cuales crece el árbol de la vida, con tronco y ramas de oro, raíz de plata y hojas y frutas como gemas, las que son custodiadas por dragones.

Los japoneses creían que los muertos se despertarían a una nueva vida desde la tumba al igual que la cigarra surge siendo una pupa enterrada en la tierra. Para esto es necesario un amuleto, que por lo general es de jade, que contiene la esencia del calor y la humedad (es piedra de la suerte : da hijos, salud, inmortalidad, sabiduría, poder, comida, etc. Es la joya que concede todos los deseos en este mundo y en el siguiente).

Los chinos creían que el ser humano tenía dos almas. Una era el Kwei, que era el alma que se alimentaba del elemento Yin (mala influencia, el frío, la luna) y regresaba a la tierra de la que procedía originalmente. La otra era el Shen, que se alimentaba del Yang (buen aliento, el calor, el sol). Cuando el Shen se encuentra en el cuerpo viviente, se denomina Khi o aliento ; tras la muerte vive como un espíritu refulgente, llamado Ming. La otra alma (Kwei) es conocida como P'oh durante la vida, tras la muerte vive en la tumba al lado del cuerpo, que se supone protegido contra la putrefacción por el jade, el oro, las perlas, las conchas, etc.

---

### C. RESUMEN VISTO : LA HISTORIA DE DRAGON BALL

Dragon Ball Z es la continuación del popular manga japonés Dragon Ball, creado por Akira Toriyama en 1986. Éste narra las aventuras de Son Goku, uno de los últimos sobrevivientes de la poderosa raza de los guerreros espaciales Saiyajin, que físicamente son parecidos a los seres humanos, sólo que poseen cola y se convierten en gorilas gigantes con la luz brillante de la luna.

La misión de Goku es reunir las siete esferas del Dragón (de ahí el nombre de la serie) o bien evitar que los villanos las reúnan, y puedan formular así su deseo, casi siempre relacionado con la destrucción y/o dominación del mundo.

Ahora bien, los principales Saiyajins que sobreviven son Goku y Vegeta. Una vez destruido su planeta, los Saiyajin — los guerreros mas poderosos del universo —se establecen en la Tierra y la asumen como hogar, por lo que se sienten obligados a defenderla cada vez que algún guerrero malvado intenta apoderarse de ella. En este camino, y a medida que van perfeccionando sus técnicas de combate, los Saiyajins van alcanzando mayor poder, a la vez que aparecen nuevos enemigos, cada uno más poderoso que el anterior.

El *leit motiv* de Dragon Ball se inicia muchos años antes que la propia serie, cuando en el planeta Vegeta, hogar de la raza de los Saiyajins, Bardock (el padre de Goku) se rebela contra Freezer, un poderoso ser que planea conquistar el universo, y que utiliza a los Saiyajins para destruir planetas. El plan de Freezer incluye la destrucción total de los Saiyajins una vez que éstos le hubiesen ayudado a conquistar el universo, de modo de aniquilar cualquier rebelión al gobierno despótico que piensa instaurar.

En uno de estos planetas, Bardock y su tripulación asesinan a la mayoría de los habitantes. A modo de venganza, uno de los sobrevivientes le otorga a Bardock la capacidad de ver las cosas malas y las desgracias del futuro.

El planeta Vegeta está gobernado por el Rey Vegeta, quien tiene un hijo : el príncipe Vegeta. Éste se entrena bajo la tutela del maestro Nappa, para ser un gran guerrero. Los servidores de Freezer, asombrados por su gran poder, le comunican de este peligro, y Freezer decide acabar de una vez con el planeta de los Saiyajins.

La tripulación de Bardock se encuentra cumpliendo su misión de conquista en el planeta Meat, cuando son asesinados por los sirvientes de Freezer, dirigidos por Dodora. Antes de morir, uno de los integrantes de su tripulación le informa a Bardock de la traición de Freezer, y Bardock regresa al planeta Vegeta para advertirles a todos, pero nadie le cree. Sabiendo — por sus poderes de visión del futuro — que el fin está próximo, Bardock decide enviar a su hijo menor, Kakaroto, a un planeta distante: la Tierra.

La intención de Bardock no es sólo poner a salvo a su hijo, sino que también tiene la esperanza de que algún día Kakaroto podrá vengarse y derrotar a Freezer. Por lo pronto, el propio Bardock se enfrenta a Freezer en un agónico intento por salvar a su planeta. Sin embargo, Freezer lo mata con una bola gigante de energía, y luego destruye Vegeta. Aparentemente, sólo logran escapar el príncipe Vegeta, su tutor Nappa, Raditz (el hermano mayor de Kakaroto), y Kakaroto, que ya había sido enviado a la Tierra por su padre.

Kakaroto cae en un valle, donde el anciano guerrero Son Gohan lo recoge y lo adopta, como nieto, dándole un nuevo nombre: Goku.

Al inicio Goku desconoce su origen, pues es criado en un valle perdido, lejos de la civilización. Su abuelo adoptivo, Son Gohan, lo entrena en las artes marciales. A los cinco años, convertido en gorila por la luz de la luna llena, Goku mata a su abuelo, sin embargo, éste es un episodio de su vida que no logra recordar.

## **Dragon Ball**

La primera parte de la saga narra las historias de niñez de Goku, de su período de aprendizaje y superación de sus habilidades, y del inicio de la búsqueda de las siete esferas del dragón.

La historia se inicia cuando Goku cumple 11 años. Ese día una chica de la ciudad, Bulma, llega al valle de Goku en busca de las siete esferas mágicas, para así poder invocar al gran Dragón, el místico Shen Lon, que según la leyenda, es capaz de conceder un deseo al que logre reunir las siete esferas.

Dragon Ball es divisible en dos partes. La primera, llamada la Saga de la Armada Cinta Roja, se inicia con la misma serie, el día de la llegada de Bulma al valle de Goku, y termina en el capítulo donde Goku se enfrenta y derrota al asesino Tao Pai Pai, jefe de la Armada Cinta Roja.

La segunda parte podría denominarse Saga de Piccolo, y abarcaría desde el segundo torneo hasta la pelea con el hijo del demonio extraterrestre Piccolo, a quien Goku dio

muerte en un enfrentamiento cuando era niño. Luego de vencer al hijo de aquél, también llamado Piccolo, Goku le perdona la vida y ambos se vuelven amigos inseparables.

El último capítulo de esta segunda parte y de Dragon Ball narra la boda de Goku, que ya tiene 20 años, con Chi Chi, una amiga de la infancia. Luego de pelear con ella y vencerla en un torneo de artes marciales (el mismo en el que se enfrentó con el hijo de Piccolo), ambos se enamoran y contraen matrimonio.

## **Dragon Ball Z**

Aquí la historia es retomada, según el manga, más o menos 5 años después de la gran pelea de Goku con Piccolo. Aunque la importancia de Goku en esta segunda parte es vital, hay un nuevo personaje que será el hilo conductor de las aventuras : el hijo de Goku, llamado Gohan, y que tiene cinco años de edad.

Al igual que Dragon Ball, en su continuación pueden establecerse cuatro sagas :

- **Saga de Vegeta**

Con la llegada de su hermano Radutz, Goku conoce no sólo su origen Saiyajin, sino además una realidad terrible : los Saiyajins son seres destructores, malvados y agresivos, de ahí que sean los mejores guerreros del universo. Su raza ha destruido mundos y civilizaciones enteras, e históricamente han vendido su fuerza al mejor postor : eran mercenarios espaciales.

Raditz lo invita a unirse a él, pero Goku — que ha desarrollado una personalidad bondadosa, al parecer debido al choque que sufrió al llegar a la tierra y a la crianza de su abuelo Son Gohan — se niega. Luego Goku se enfrenta a su hermano, ayudado por Piccolo, quien con su rayo de energía mata a Raditz y también a Goku. Antes de que muera, Piccolo le dice a Raditz que es posible resucitar a Goku con el poder de las esferas del Dragón, y Raditz le anuncia que tras él vienen dos Saiyajins más poderosos, los últimos sobrevivientes de la destrucción del planeta Vegeta: el príncipe Vegeta y su tutor Nappa.

Goku es resucitado con el poder de las esferas del dragón. Un año después llegan Nappa y Vegeta en busca de las esferas, con el deseo de ser inmortales. La batalla se inicia, Nappa es derrotado y Vegeta lo mata cuando pedía su ayuda. Vegeta pelea con fiereza, pero es derrotado por Goku. Esta derrota generará la envidia y el deseo de venganza de Vegeta, quien considera a Goku como un Saiyajin inferior. Este antagonismo estará presente durante toda la serie.

- **Saga de Freezer**

Después de la derrota de Vegeta, llega la hora en que Goku, ahora conocedor de su origen, debe enfrentar el destino por el que fue salvado. Debe encarar al peor enemigo de los Saiyajins, el que destruyó su planeta y mató a su padre: el poderoso Freezer.

Goku y los luchadores que sobrevivieron a la batalla contra Vegeta, se enteran que Freezer busca las esferas del Dragón para ser inmortal y conquistar el universo. Vegeta se les une en la misión de derrotar a Freezer, pero con el único fin de evitar que Goku sea muerto por alguien que no sea él.

Las esferas del dragón desaparecen, y Bulma — que se ha casado con Vegeta y espera un hijo de él — descubre que están en el planeta Namek. Goku y sus amigos van hasta allá en la nave del poderoso y sabio Kami-Sama, y encuentran a Freezer y a sus sirvientes, iniciándose una de las batallas más largas y más emocionantes de la serie. Esta batalla termina cuando Goku alcanza por primera vez, el estado Supa (o Super) Saiyajin, en el cual una energía dorada lo rodea y su cabello se vuelve amarillo. En este estado superior de poder Goku lanza un poderoso rayo que destruye a Freezer y a su planeta, tras lo cual regresan a la tierra.

Sin embargo, Freezer no había muerto, pues era mitad robot. Su padre recoge sus restos y lo reconstruye, y ambos vienen a la Tierra para matar a Goku y destruir el planeta. Entonces se inicia una nueva lucha, en medio de la cual sorpresivamente aparece otro Saiyajin, un joven llamado Trunks, y que dice ser el hijo de Vegeta y Bulma, que viene del futuro para eliminar un peligro inminente.

Con su ayuda, Freezer y sus servidores son muertos, y gracias a las esferas del dragón, todos los guerreros muertos son resucitados. Pero Trunks anuncia que se viene un nuevo peligro en el futuro, algo más poderoso que el mismo Freezer.

- **Saga de Cell**

Después de la batalla contra Freezer, el peligro está en la misma Tierra, de la mano de un científico loco que odia a Goku a muerte : el doctor Gero, un genio de los androides, y que trabajó para la Armada Cinta Roja hasta que Goku la destruyó.

Cuando Goku vence a Tao Pai Pai, el Dr. Gero supo que ningún ser humano podría derrotarlo. Por esto crea robots que igualan los poderes de los Saiyajins, y reúnen información luego de cada pelea sobre las fortalezas y las debilidades de los guerreros. Todo esto con miras a crear un ser invencible que pudiera vencer a Goku.

Así, el Dr. Gero crea al androide #19, a la vez que transplanta su propio cerebro a otro robot igual que él, el androide #20, para tener poderes iguales a los de Goku y enfrentarlo. La lucha se inicia, el androide #19 es rápidamente destruido, y agónico, el Dr. Gero (ahora como el androide #20) regresa a su base y construye dos nuevos androides, aún más poderosos : el #17 y la androide #18.

Goku, en tanto, sufre un ataque por permanecer tanto tiempo luchando contra los androides, pero Trunks lo salva, cumpliendo así su misión (en su futuro alternativo, Goku moría y los androides conquistaban el mundo). Los androides se rebelan contra el Dr. Gero y lo matan, destruyen su laboratorio y liberan al androide #16, que extrañamente era bueno y pacífico. Sin embargo, el Dr. había logrado terminar su proyecto final : un ser mitad androide, mitad ser vivo : Cell (o Ceru), creado a partir de la fusión genética de los más poderosos guerreros: Goku, Piccolo, Freezer,

Al inicio, Cell es un ser deforme, pero a través de la ingesta de robots y otros androides, logra un estado de perfección, derrota al androide #16, y se enfrenta a Goku en el torneo de artes marciales que se torna imposible. Es entonces que Cell, que lleva una bomba dentro, se hincha como un globo, para así explotar y destruir el mundo. Consciente del poder de Cell, Goku lo teletransporta al planeta del sabio Kaiou, donde explota, muriendo Goku y Kaiou.

Sin embargo Cell sobrevive, pues puede regenerarse desde una célula. Vuelve a la Tierra y mata a Trunks, para iniciar la batalla final entre él y Gohan. Todos los guerreros terrestres y Vegeta ayudan a Gohan, y derrotan a Cell, que es desintegrado. Todos los guerreros muertos son resucitados con las esferas del dragón, salvo Goku, quien ya había sido resucitado en la serie Dragon Ball, y por lo tanto no puede volver a la vida una segunda vez.

- **Saga de Buu**

Esta saga se inicia años después de la batalla contra Cell. Gohan ya es un joven, y tiene un hermano llamado Gotem. El Trunks del futuro regresa a su tiempo, Vegeta se ha vuelto más poderoso y agresivo que antes, y desde el cielo Goku puede bajar de vez en cuando a la Tierra.

Parecería que ya no queda ningún enemigo en la Tierra que pueda derrotar al ahora poderoso Gohan o a Vegeta, sin embargo un ser que tiene el máximo poder ha despertado de su sueño milenario : Majin Buu.

Esta historia tiene sus orígenes en tiempos aún más remotos. Cerca de 75 millones de años antes de nacer Kakaroto (Goku), el mago Bibidí crea a Majin Buu, quien comienza a destruir planetas. Por esto, Bibidí lo encerró en una esfera que se esconde en la tierra, y que fue olvidada luego de la muerte del mago.

Con ocasión del 25° torneo de las artes marciales, Goku regresa al mundo de los vivos por un día. Buu es liberado por error, mata a Vegeta y destruye la Tierra. Sin embargo Polunga, un dragón mágico, la reconstruye, y los habitantes de la tierra le dan toda su

energía a Goku para eliminar a Buu. Finalmente, éste es consumido por su parte bondadosa, conocida como Mr. Bú.

## D. El “Dios del manga”: Osamu Tezuka

Osamu Tezuka, nacido el 3 de noviembre de 1928 en el seno de una familia acomodada de Toyonaka, Osaka, hoy es conocido en Japón y en el mundo entero como "El Dios de los mangas" (*Manga no kamisama*), ya que fue él quien dio el impulso definitivo para que estos cómic se convirtieran en el fenómeno masivo que hoy son.

Desde pequeño, Tezuka manifestó su afición por los dibujos y el arte en general, y ya a los trece años comenzó a dibujar historietas para su deleite personal. Con el correr de los años, Tezuka fue perfeccionando sus técnicas y destrezas, sin embargo, el dramático contexto histórico del Japón post Hiroshima no favorecía el desarrollo de la profesión de dibujantes, ya que éstos no eran necesarios.

En vista de lo anterior, y cediendo a las presiones familiares, Tezuka entró a estudiar medicina. Su padre, también médico, era además un fanático del manga, que incluso había intentado convertirse en dibujante cuando joven. Sin embargo, el hobby del padre de Osamu Tezuka incluía todo tipo de dibujos animados, por lo que constantemente pasaba en su casa películas de Disney y Chaplin, entre otras. Esta influencia sería decisiva para el joven Tezuka, quien años más tarde reconocería que su afán por dibujar a sus protagonistas con grandes ojos redondos no se debía a un "complejo cultural", como muchas veces se ha insinuado, sino que se trata simplemente de un homenaje personal a aquellas caricaturas y autores que marcaron su oficio.

Paralelamente a su carrera de medicina, Tezuka cultiva su amor por los mangas. Fue una vecina la que le dio la oportunidad de ingresar al mundo de los autores de manga, al presentarle a los directores del *Manichi Shogakusei Shimbun*, un periódico local de la editorial Kansai, una de las más prestigiosas del Japón.

Así, el 1 de enero de 1946 aparece publicada la primera tira profesional de Tezuka (*Macahn no nikkicho* o *El periódico del joven Ma*), que constaba de cuatro cuadros. Al sistematizar este tipo de trabajo, Tezuka entra en contacto con grandes dibujantes de manga, como Shichima Sakai.

Es con este autor con quien realiza *Shin Takarajima* ("La nueva isla del tesoro"), su primera obra en ser publicada independientemente. La primera edición de ésta salió a la luz pública el 1 de abril de 1947, y llegó a vender más de 400 mil ejemplares. *Shin Takarajima* causó gran impacto por su enorme dinamismo visual, lo que significaba una novedad dentro del mundo manga.

Pese al enorme éxito de sus caricaturas, Tezuka continuó con sus estudios de medicina, hasta recibirse en 1961. Sin embargo, jamás utilizó el título de médico, ya que una vez concluidos sus estudios se abocó por completo a la creación de mangas.

En 1952, Tezuka se mudó a Tokio, donde instaló su propio estudio de manga: *Tokiwaso*. Pronto otros autores de manga comenzaron a frecuentarlo, hasta que el estudio de Tezuka se convirtió en un auténtico hervidero creativo. Es en esta época donde Tezuka

comienza a transmitir su estilo a los jóvenes dibujantes, lo que marcaría todo el desarrollo posterior del manga y lo harían acreedor del apodo de Dios del manga.

Otro de los puntos relevantes en la biografía de Tezuka, señala que a lo largo de su vida éste produjo más de 150 mil páginas de historietas, con una capacidad extraordinaria para generar nuevas temáticas y mantener la atención del público. Por esto, Tezuka trató prácticamente todos los géneros, desde la ciencia ficción hasta el manga histórico, pasando también por el manga erótico (como *Sen ichi Ya Managatari* o Cuentos de las mil y una noches, su primer trabajo en este estilo).

En 1966, Tezuka creó la revista *Com*, destinada a promover los trabajos de los nuevos talentos. Dos años más tarde, dirigió un festival de animación internacional que sirvió de escaparate a muchas obras de anime de la época, y creó su propio estudio de producción de dibujos animados, la *Mushi Productions*, que terminó quebrando en 1973 por causa de una gestión poco eficaz.

Tezuka murió de cáncer al estómago el 9 de febrero, dejando tres obras inconclusas: *Ludwig B*, *Gringo* y *Neo Faust*.

En resumen, fue Tezuka quien fijó las bases para dinamizar el manga y agilizar su narración. Tezuka narraba de manera casi cinematográfica (evolución cuadro a cuadro), e imbuía de un dinamismo sumamente atractivo a sus personajes, que se mueven a través de las viñetas con ritmo frenético.

Al éxito del estilo de hacer mangas de Tezuka colaboraron la gran simplicidad narrativa de éste, lo que amenizaba las historias haciéndolas fáciles de consumir, pero al mismo tiempo capaces de llevar mensajes elaborados o profundas moralejas. Este último factor fue superado paulatinamente por sus discípulos, avanzando hacia una forma de cómic más autónoma.

Los trabajos animados más famosos de Tezuka son:

- *Jungle Taitei* (1950): Es la historia de Panja, Leo y René, tres generaciones de leones obsesionados con construir una civilización utópica en la selva; una sociedad en la que no existan los depredadores y que imite los mejores aspectos de la civilización humana.
- *Tetsuwan Atom* (1951): Más conocido como Astro Boy, narra la historia del Profesor Temma, Ministro de la Ciencia, que pierde a su hijo en un accidente automovilístico. Obsesionado, el profesor moviliza a los mejores científicos del país y construye un robot a imagen y semejanza de su hijo muerto, pero lo repudia cuando comprueba que este robot no puede crecer.
- *Blackjack* (1973): Es una especie de médico mercenario; el mejor médico del mundo, que sin embargo se ha apartado de la medicina convencional al sentir que no lo satisfacía por completo. Así, Blackjack ejerce variantes medicinales en forma clandestina, a cambio de dinero.

## VII. BIBLIOGRAFÍA

- Barbieri, Daniele. “Los lenguajes del cómic”. Editorial Paidós, Barcelona, 1993.
- Barthes, Roland. “Análisis estructural del relato”. Editorial Coyoacán, Buenos Aires, 1997.
- Barthes, Roland. “El imperio de los signos”. Editorial Mondadori, Barcelona, España, 1991.
- Berndt, Jacqueline. “El fenómeno manga”. Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1996.
- Borcosky, Marcos. “Esos monos chinos”. En : Revista “Banzai ! Manga” N°1, Santiago, Chile, 1995.
- Bremond, Claude. “La lógica de los posibles narrativos”. En : Revista Comunicaciones. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- Capra, Fritos. “El tao de la física”. Editorial Luis Cárcamo, Madrid, España, 1984.
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. “Analisi della televisione”. Editorial Bompiani, Milano, 1998.
- Del Villar, Rafael. “Los procedimientos de lectura del texto cultural”. Material de trabajo Escuela de Periodismo de la Universidad de Chile, 1996.
- Del Villar, Rafael. “Trayectos comparativos en semiótica literaria : la complementaridad entre Levi-Strauss, Kristeva y Petitot-Cocorda en la inteligibilización del universo semántico y pulsional”. En : Revista Chilena de Semiótica N° 2. Ediciones Internet, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile. [Http :/www.rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/semiótica/semiótica2/index.html](http://www.rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/semiótica/semiótica2/index.html).
- Del Villar, Rafael. “Trayectos en semiótica filmico-televisiva”. Editorial Dolmen,

colección ensayos, Santiago, 1997.

- Embajada de Japón. “The Japan of Today”. The International Society for Educational Information Inc. 1996.
- Fajnzylber, Víctor. “El lenguaje de los dibujos : una experiencia en semiótica animada”. Tesis de titulación en sociología, Pontificia Universidad Católica de Chile, 1997.
- Greimas, Algirdas y Fontanille, Jacques. “Semiótica de las pasiones”. Editorial Siglo XXI, México, 1994.
- Gubern. “El discurso del cómic”. Editorial Cátedra, Madrid, 1994.
- Hauva, Leyla ; Lechuga, Luciana ; Letelier, Lorena ; Labrín, José Miguel y Poblete, Patricia. “Taller de análisis pulsional y semántico”. En : Revista Chilena de Semiótica N°2. Ediciones Internet, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile. [Http :/www. rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/ semiótica/ semiótica2/index.html](http://www.rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/semiótica/semiótica2/index.html).
- Kristeva, Julia. “Contre la dépression nationale”. Editorial Textuel, París, 1998.
- Kristeva, Julia. “Des chinoises”. Editorial Des Femmes, París, 1974.
- Kristeva, Julia. “La traversée des signes”. Editorial Du Seuil, París, 1975.
- Kristeva, Julia. “Poderes del horror”. Editorial Siglo XXI, México. Traducción de “Pouvoirs de l’horreur” Editorial Du Seuil, París, 1980.
- Kristeva, Julia. “Polylogue”. Editorial Du Seuil, París, 1977.
- Lacan, Jacques. “Ecrits”. Editorial Du Seuil, París, 1966.
- Lacan, Jacques. “La psicosis”. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1994.
- Lax, William “Narrativa, construccionismo social y budismo”. En : Pakman, Marcelo, “Construcciones de la experiencia humana”, volumen 1, 1996 ; volumen 2, 1997.

Editorial Gedisa, Barcelona, España.

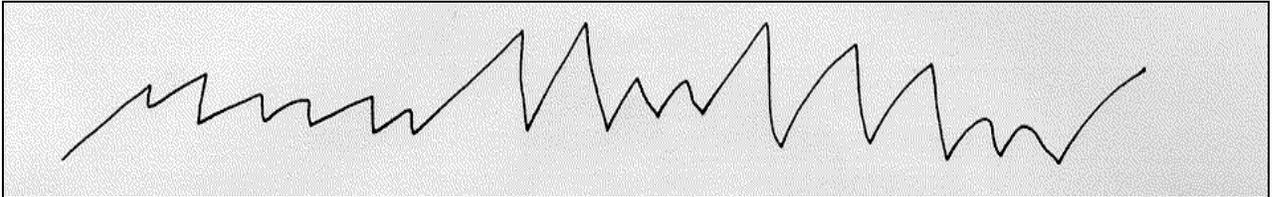
- Lizcano, Emmánuel. “Imaginario colectivo y creación matemática”. Editorial Gedisa, Barcelona, España, 1993.
- MacKenzie, Donald. “Mitos y leyendas del Japón”. Studio Editions, España, 1995.
- Pavis, Patrice. “Tendencias interculturales y práctica escénica”. Editorial Gaceta, México, 1994.
- Sabouret, Jean Francois. “Invitation à la culture japonaise”. Éditions La Découverte, París, 1991.
- Salfate, Juan Andrés. “Dragon Ball Z o la sinarquía de la omnipotencia”. En : Revista “Banzai ! Manga” N°1, Santiago, Chile. 1995.
- Varela, Francisco, et. al. “Cuerpo Presente : las ciencias cognitivas y la experiencia humana” Editorial Gedisa, Barcelona.



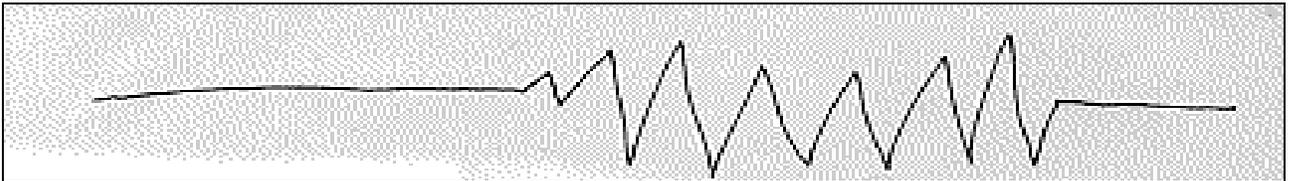
SECUENCIA 1

CÓDIGO NARRATIVO

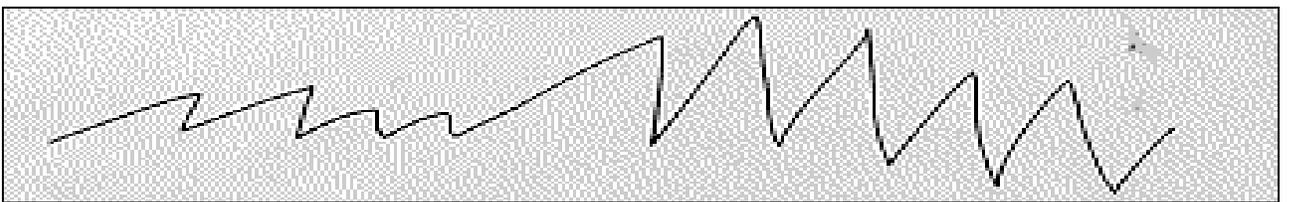
Nivel 1 : Relato



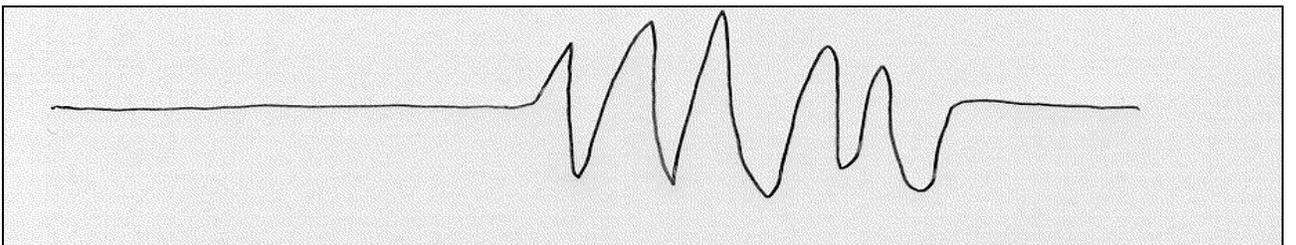
Nivel 2 : Composición



Nivel 3 : Gestualidad



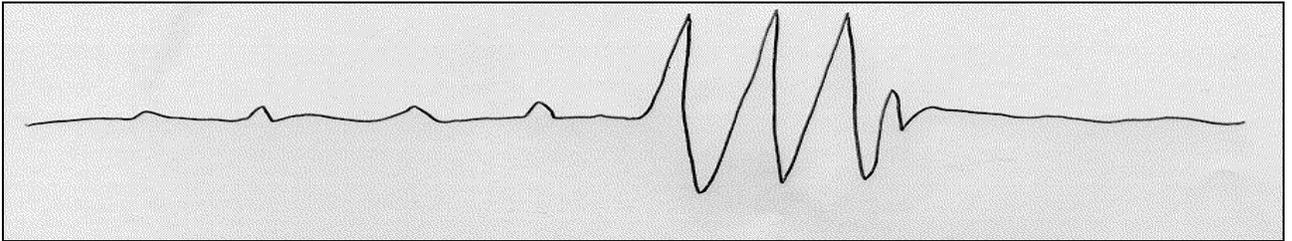
CÓDIGO ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN



CÓDIGO SONORO



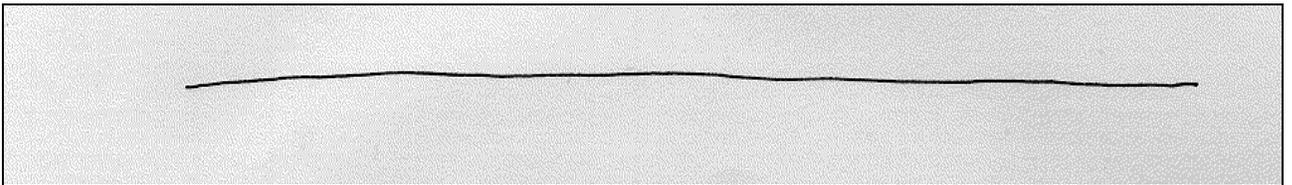
CÓDIGO CROMÁTICO



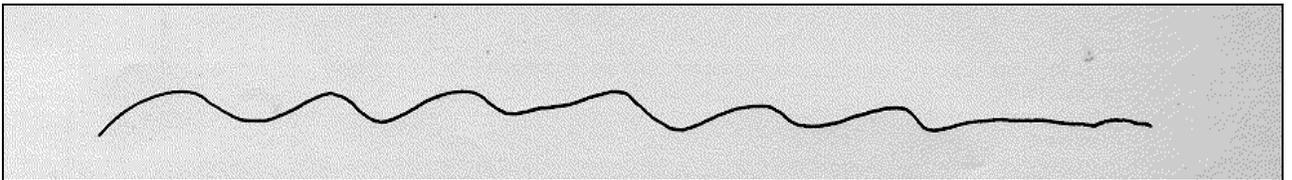
SECUENCIA 2

CÓDIGO NARRATIVO

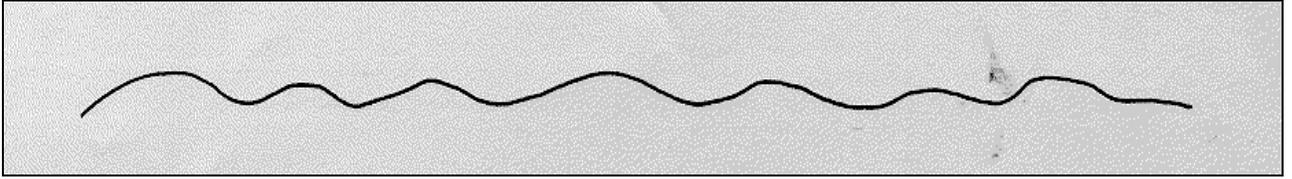
Nivel 1 : Relato



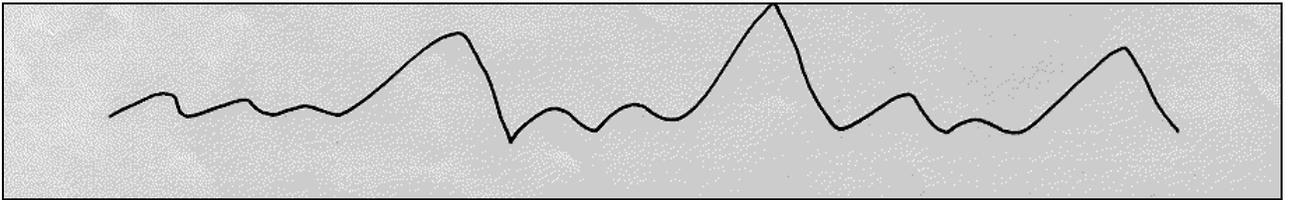
Nivel 2 : Composición



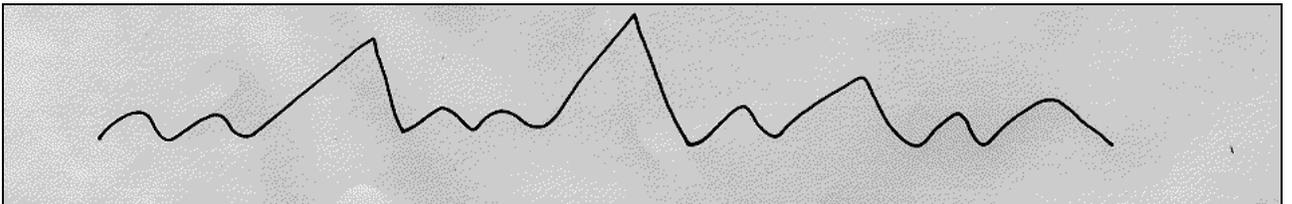
Nivel 3 : Gestualidad



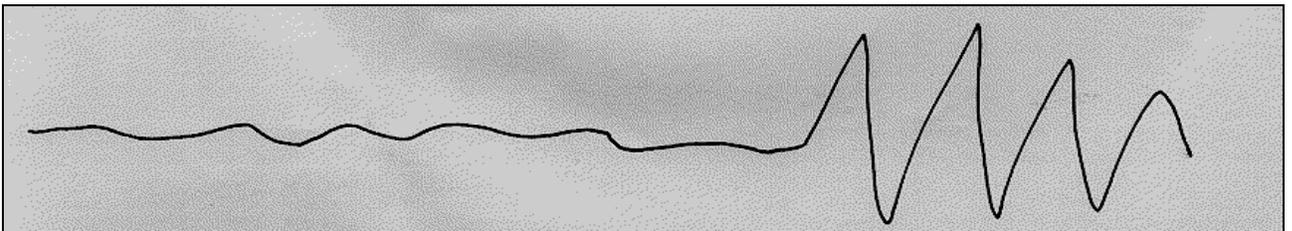
CÓDIGO ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN



CÓDIGO SONORO



CÓDIGO CROMÁTICO

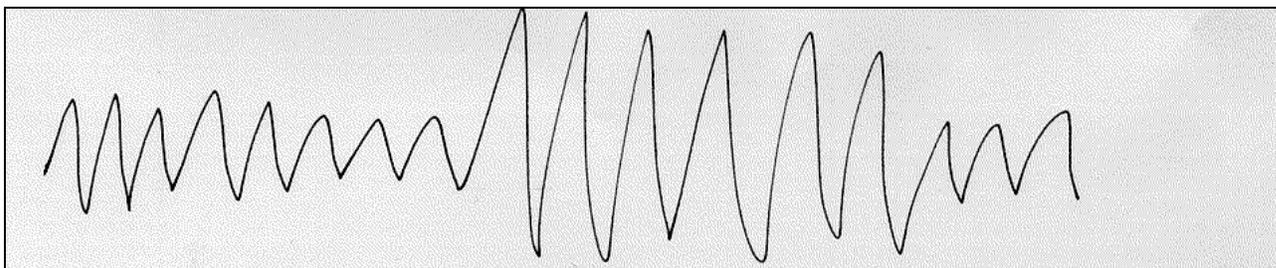




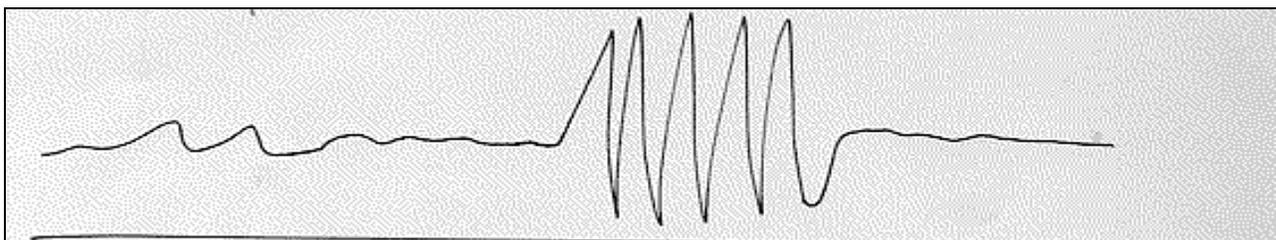
### SECUENCIA 3

#### CÓDIGO NARRATIVO

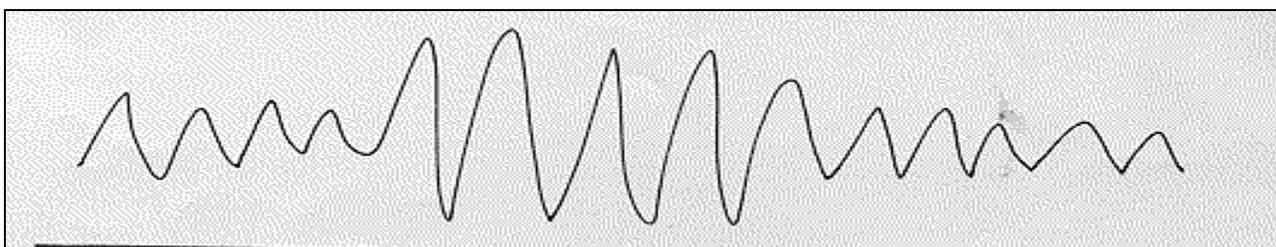
Nivel 1 : Relato



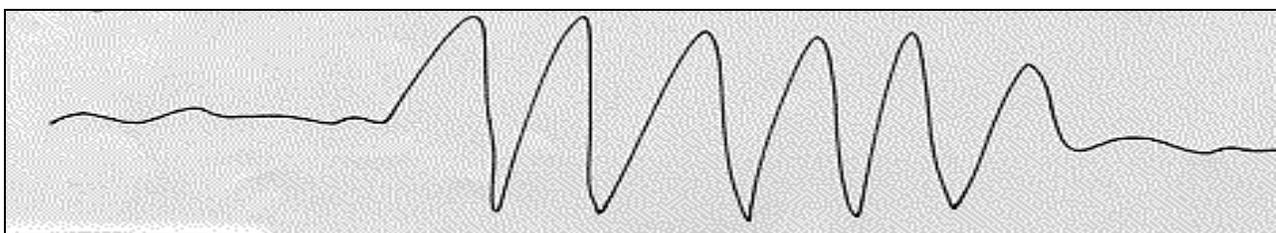
Nivel 2 : Composición



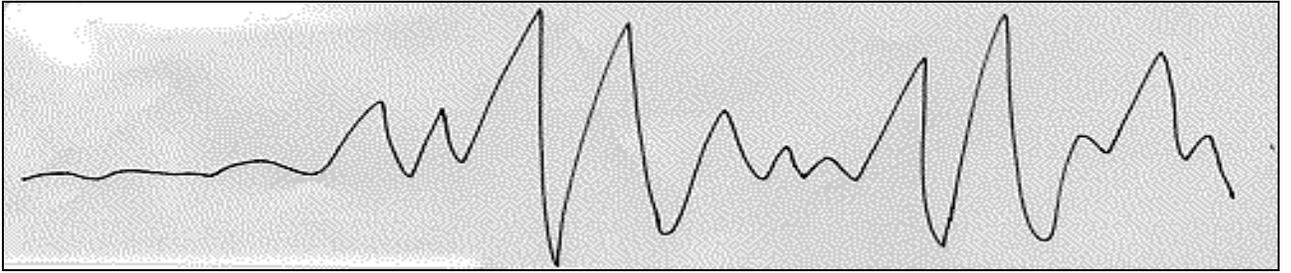
Nivel 3 : Gestualidad



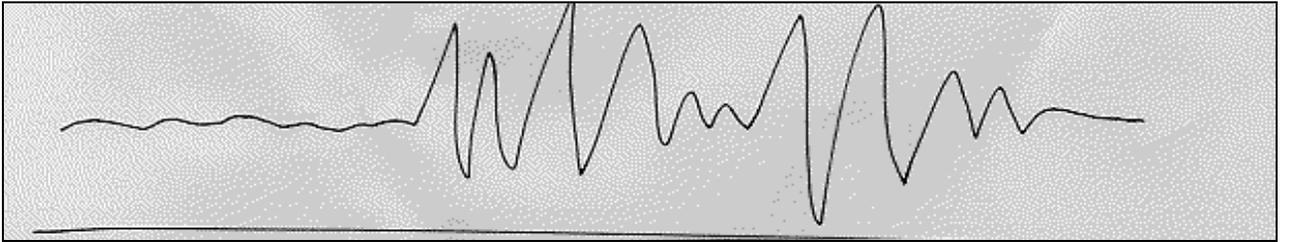
#### CÓDIGO ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN



#### CÓDIGO SONORO



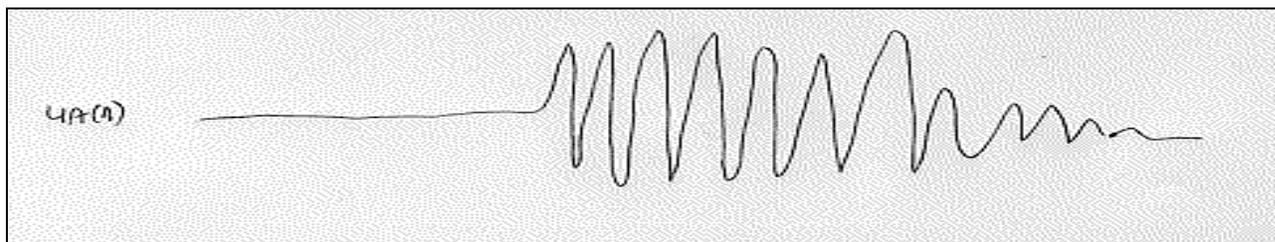
CÓDIGO CROMÁTICO



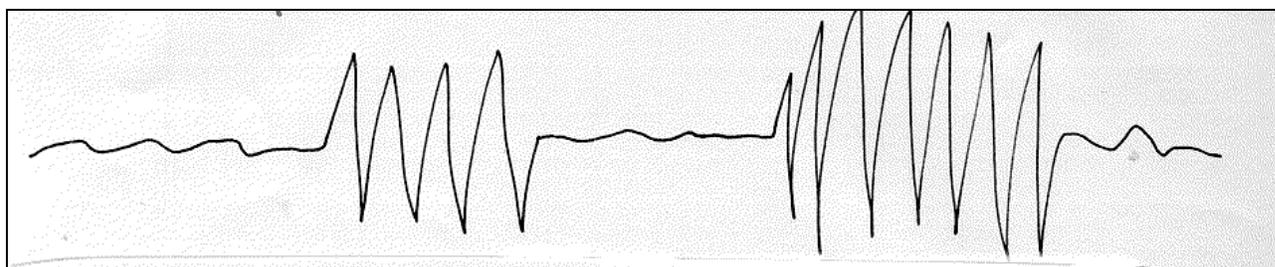
SECUENCIA 4

CÓDIGO NARRATIVO

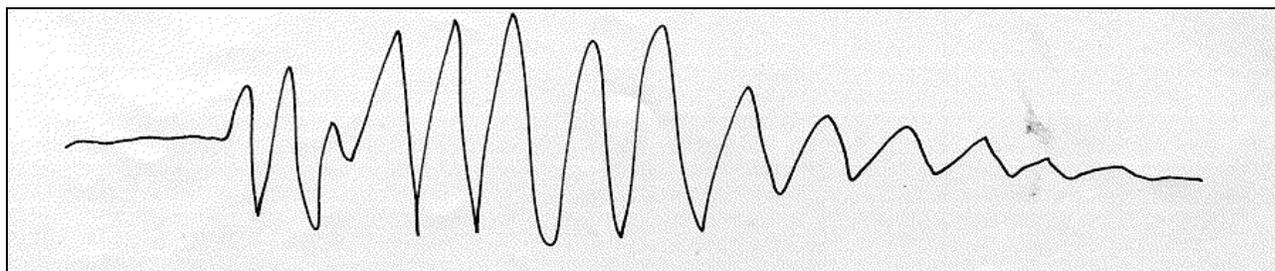
Nivel 1 : Relato



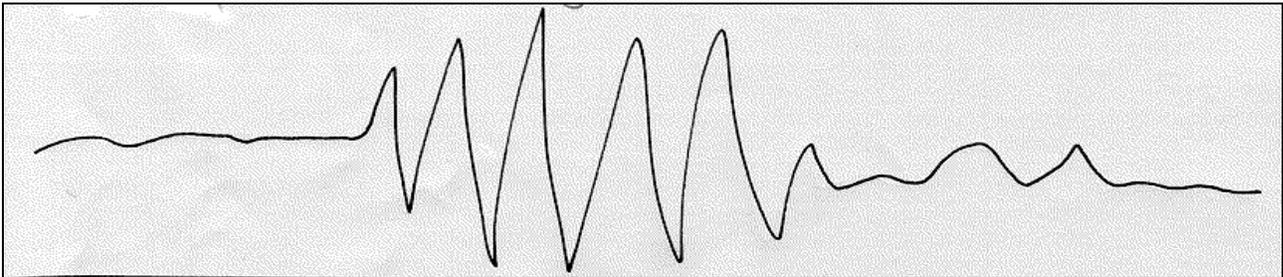
Nivel 2 : Composición



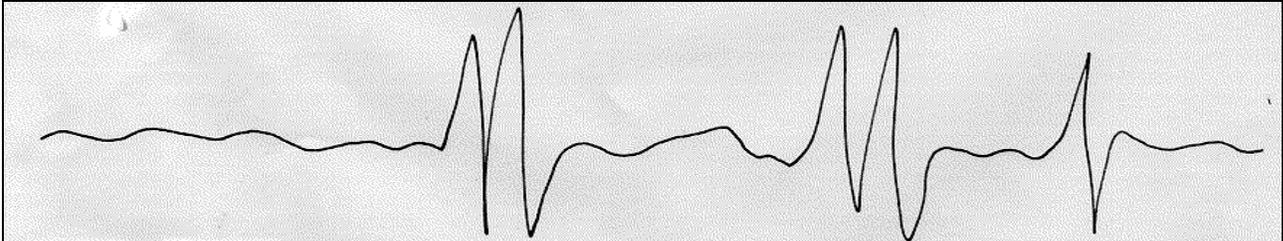
Nivel 3 : Gestualidad



CÓDIGO ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN



CÓDIGO SONORO



CÓDIGO CROMÁTICO

