

**RESEMANTIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS RELIGIOSOS EN EL ÁNIME NEON
GENESIS EVANGELION.**

YESICA DEL CARMEN ARIAS ZUÑIGA

JENNIFER KARIME FRANCO VEGA

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

PROGRAMA DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

CARTAGENA, COLOMBIA

2015

**RESEMANTIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS RELIGIOSOS EN EL ÁNIME NEON
GENESIS EVANGELION.**

YESICA DEL CARMEN ARIAS ZUÑIGA

JENNIFER KARIME FRANCO VEGA

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de:

PROFESIONAL EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

Asesor

Prof. ISELA DAVINA CARO HERNANDEZ

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

PROGRAMA DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

CARTAGENA, COLOMBIA

2015

AGRADECIMIENTOS.

Queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos a todos aquellos que con sus correcciones y aportes hicieron posible la realización y culminación de esta investigación.

En primer lugar, queremos agradecer a Dios padre todo poderoso, por su infinito amor, quien es nuestra roca firme, el cual renovaba nuestras fuerzas como el búfalo, cada que sentíamos no poder seguir adelante.

También queremos agradecer a nuestras familias, quienes con su apoyo siempre nos impulsaban a continuar y a no decaer a pesar de los obstáculos, y siempre nos brindaron una mano amiga sin esperar nada a cambio.

A nuestra asesora Isela Davina Caro Hernandez por su guía, su paciencia, su colaboración en esta investigación, gracias por dedicar parte de su tiempo para que la realización de trabajo fuera posible.

**RESEMANTIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS RELIGIOSOS EN EL ÁNIME NEON
GENESIS EVANGELION.**

Yesica Del Carmen Arias Zuñiga

Jennifer Karime Franco Vega

Universidad de Cartagena

Resumen

El objetivo general de esta investigación fue identificar el fenómeno semiótico en la simulación de fotogramas del anime Neon Genesis Evangelion. Esto se dio mediante un análisis semiótico de los filmes y su organización, interpretando cómo se concibe la resemantización de los símbolos religiosos en dicho anime. Para ello se utilizaron fundamentos teóricos sobre semiosis (Rivas, 2001; 1996), análisis sobre el filme (Carmona, 1991), mitos escatológicos y cosmogónicos (Eliade, 1991) y resemantización (Zecchetto, 2011). La recolección del *corpus* investigativo se hizo en relación con la temática de interés, lo que equivale a fotogramas que mostraran claros aspectos religiosos. Los resultados revelan cómo los símbolos son expuestos a una resignificación creando un universo particular, basados en significaciones que han sido aceptadas por un grupo o colectivo, lo cual pone de manifiesto la clara forma de significación de las imágenes fílmicas y de cómo los signos se remiten unos a otros, brindando la posibilidad que desde el anime se puede construir un mundo sígnico.

Palabras claves: semiosis, códigos, filmes, anime, resemantización, mitos.

TABLA DE CONTENIDO

	Págs
INTRODUCCIÓN	
1. CULTO AL ÁNIME	12
1.1 Definición de “ánime”	13
1.2 Del manga al ánime	16
1.3 El ánime vs el <i>comic</i> , historieta, tebeo y la caricatura	18
1.4 El ánime y sus diferencias con el <i>comic</i>	20
1.5 Ánime y manga: sus géneros	22
1.6 Sinopsis del ánime Neon Genesis Evangelion	24
2. APROXIMACIÓN A LA SEMIÓTICA	27
2.1 Las concepciones semióticas de Ch. S. Peirce	28
2.2 El plan de la semiótica general de Umberto Eco	41
2.2.1 Códigos y significación	44
2.2.1.1 Comunicaciones visuales	46
2.2.1.2 Códigos culturales	47
3. ESTRUCTURAS DE LOS MITOS	50
3.1 Aclaración sobre los mitos	51
3.2 Apocalipsis, el diablo y el infierno	53
3.2.1 El infierno	53
3.2.2 Las metamorfosis del diablo	54

4. ACERCAMIENTOS AL TEXTO FÍLMICO	56
4.1 La imagen fílmica	57
4.2 La puesta en escena	62
4.2.1 Componentes de la puesta en escena	64
4.2.1.1 El escenario	64
4.3 Estructura del melodrama	66
5. ELEMENTOS FORMALES GRÁFICOS	70
5.1 La puesta en escena de los personajes	70
5.2 Nivel de iconicidad y abstracción en los personajes	77
5.3 Planos fílmicos y su significado	80
5.4 Angulación de los planos	85
5.5 Explicando la trama	87
5.6 El mito en Neon Genesis Evangelion	87
5.6.1 Los comienzos del proyecto Evangelion	89
6. CONSIDERACIONES FINALES	98
7. BIBLIOGRAFÍA	101

INTRODUCCIÓN

El dinamismo en la semiosis peirciana involucra una serie de elementos los cuales proponen que los signos no son objetos ya predispuestos, sino que cualquier cosa puede funcionar como signo estableciendo dichas interrelaciones entre los tres elementos irreductibles: representamen, objeto e interpretante (Rivas, 2001). Partiendo de ese proceso en que algo puede funcionar como signo siempre y cuando exista una relación triádica, es posible estimar cómo los signos son usados para la comunicación y la instauración de sentido, siendo estos en gran medida configuradores de la cultura. (Rivas, 2001). Tal es el caso que dichos significados pueden verse sometidos a un proceso de resignificación, construyendo una realidad semiotizada. Las imágenes siempre han sido objeto de investigación por su nivel de iconicidad, al representar un objeto se le atribuyen ciertas cualidades esenciales que desde un nivel óptico perceptivo obedece a un orden cultural convencional (Vilches, 1997) de modo que las imágenes puede servir para examinar cómo se logra transmitir ese nicho de representatividad simbólica expuesto a las reelaboraciones significativas.

En este orden de ideas es posible evidenciar cómo las imágenes se convierten en mecanismos difusores de simbolizaciones. El *ánime* como un medio de significación no solo es un arte propio del Japón, sino que también se convierte en un poderoso instrumento para la trasfiguración de elementos que han tomado un valor significativo a lo largo de la historia, además de ser parte de lo social y lo colectivo. Esto indica que el *ánime* es un espacio para la resemantización que proyecta aspectos simbólicos basados en una construcción de sentido.

Teniendo en cuenta que las imágenes pueden estar dadas por un cierto nivel de iconicidad, lo cual hace que esté relacionada a un referente, debido a que el signo está en lugar de algo en algún aspecto o carácter, entonces se encuentra a la merced de ciertas marcas simbólicas que a su vez

construyen un universo dotado de singularidad única, entresacando los signos de su contexto pero siempre esperando que su referente de alguna forma se mantenga.

La serie anime Neon Genesis Evangelion creada por los estudios Gainax y dirigida por Hideaki Anno cuya primera emisión fue en el año 1995, gira en torno a una trama de visión futurística apocalíptica. A simple vista es una serie mostrada al público para entretener, pero la configuración de las imitaciones de los fotogramas deja ver ese fuerte contenido simbólico que insta una inmediatez con aspectos semánticos que poseen un valor significativo para la sociedad, como son las instauraciones religiosas que tienen un valor para algunas comunidades. Estos valores se encuentran entresacados de su composición convencional, causando un choque con las matrices originales que se tienen acerca de estos. Así, permiten al anime que el signo sea representado por un objeto y su significado se traduce a interpretantes que remiten a una asociación directa con estructuras en términos de unidad abstracta que incorpora una convicción cultural.

La pregunta que abandera esta investigación es ¿Cómo se construye el fenómeno semiótico en el anime Neon Genesis Evangelion y de qué modo orienta a la resemantización de los símbolos religiosos en su trama?

Para responder este interrogante, se trazaron unas metas cuyos resultados arrojaron la comprensión directa sobre ese lenguaje visual y su afán por significar y comunicar desde la construcción de un universo particularmente simbólico.

El objetivo general fue: identificar el fenómeno semiótico en el anime Neon Genesis Evangelion, mediante un análisis semiótico de lo que simulan ser fotogramas con esquemas

simbólico-religiosos, para interpretar cómo se concibe la resemantización en su trama. A su vez, los objetivos específicos fueron los siguientes:

- Identificar las simbolizaciones, en el anime Neon Genesis Evangelion, para determinar su significado global.
- Describir el fenómeno semiótico en la trama de dicho anime, en relación con los procesos de significación de los signos.
- Interpretar, con base a lo anterior, cómo se concibe la resemantización de los símbolos religiosos en el anime Neon Genesis Evangelion.

Una vez teniendo claros todos los objetivos se procede a realizar un marco teórico que ayude a comprender los límites de esta investigación: Abordaremos aspectos teóricos sobre la semiosis, (Rivas, 2001; 1996), puesto que ésta presenta una relación entre semiótica y comunicación, dicha relación se basa no solo en el estudio de los signos sino que también los postula para la instauración de sentido y la forma como estos son usados para transmitir ideas. (Rivas. 2001) De igual forma tomaremos la teoría de los códigos de Umberto Eco (1968), puesto que estos enfatizan en los componentes semánticos y socioculturales que llevan a una transformación y reestructuración de los significados desde una perspectiva semántica, mientras desde un punto de vista diferente permiten dotar de significado a los símbolos (Zecchetto, 2011) por otro lado revisaremos la comprensión de los mitos escatológicos y cosmogónicos, debido a la gran carga significativa que poseen y cómo se han mantenido vivos en las sociedades a lo largo de la historia, otorgando modelos de conducta a las vez que dan valor y sentido a la existencia (Eliade, 1991). Y por último tendremos en cuenta el análisis de los filmes, siendo éstos nichos de simbolizaciones (Carmona, 1991

1. CULTO AL ÁNIME

Gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, al ser humano se le ha permitido conocer, experimentar y entrar en contacto con ciertas prácticas y costumbres propias de otras culturas; la mayor parte de la información que recibe una persona es a través de la vista y el oído. La televisión y el internet juegan un papel importante en este aspecto, ya que estos elementos funcionan como intermediarios en el intercambio y obtención de conocimiento. Una de sus características es la estimulación de lo visual, brindando una mayor atracción y aceptación entre las comunidades debido a la inmediatez con la que se envían y reciben las imágenes y su reflejo con la realidad existente. Esto le ha permitido al individuo dar un vistazo de lo que hay en otros lugares del mundo. Hoy en día podemos hallar programas y aplicaciones que nos brindan la facilidad de ver cómo viven las personas de otros lugares del mundo; y algunos otros que, de cierto modo, dan la oportunidad de ver las creencias y dogmas propios de una sociedad; es así como podemos hablar de una comunicación visual. El internet por su parte, proporciona un contacto más cercano con esas otras urbes, tanto así que es posible comunicarse con ellos.

El ser humano a lo largo del tiempo y gracias a estas nuevas tecnologías ha fortalecido y creado nuevos imaginarios culturales entre ellos podemos hablar del religioso, que recurrentemente es tabú cuando se presenta un choque de culturas. En algunos filmes televisivos se ha podido notar esta construcción, vista como equívoca según la esfera religiosa puesto que, por parte de algunos, llega a insultar sus convicciones fuertemente arraigadas. El anime Neon Genesis Evangelion es ejemplo de este tópico, por lo que ha sido objeto de múltiples críticas y censura debido a su contenido. En esta investigación nos enfocaremos en analizar en lo que

simula ser fotogramas de este *ánime*, puesto que pone de manifiesto un problema de re-semantización generando una construcción de sentido de un universo simbólico peculiar en donde los preceptos del imaginario religioso se ven bifurcados, generando un choque con ciertas significaciones convencionales. Se partirá de componentes teóricos semióticos para dar muestra de dicho fenómeno en esta serie de animación nipona. Este tipo de formatos están inspirados en temáticas normalmente observadas en la realidad, a los cuales se les agrega un tanto de fantasía, desde la puesta en escena de la vida cotidiana de un estudiante, pasando por las hazañas de un policía o incluso mostrar un escenario completamente fantasioso con pequeños toques de lo que sería la realidad.

1.1 Definición del término “*ánime*”

Dado que esta investigación depende en mayor medida del concepto de “*ánime*”, trataremos de dar una definición de esta palabra, para que en las futuras intervenciones que se realicen de ella sea entendida. Es pertinente aclarar que en esta revisión tomaremos como término principal la palabra *ánime* con la acentuación localizada en la antepenúltima sílaba. Es posible encontrarnos con otras formas de acentuar dicha palabra (*anime*, *animé*); lo que se debe a su diversidad, ya que se ve influencia por el lugar o el idioma en el que sea acogida, por ejemplo, en Latinoamérica, es mucho más común escuchar la pronunciación “*ánime*”, con acento en la “a”. Por su parte, en Japón el acento se sitúa en la “i”. Después de aclarar este apartado procederemos entonces a ahondar en lo que es el término *ánime*.

Los orígenes del *ánime* (アニメ) se encuentran altamente discutidos dado que existen diferentes versiones; una de ellas dice que surge como contracción de la palabra inglesa

“animation” (アニメーション animēshon), como término más sencillo o predilecto para referirse a este tipo de animación. Otra posible teoría sugiere que esta palabra posee raíces en Francia debido a la palabra *animé* cuyo significado literal es: “animado”. (Horno, 2012).

La palabra *ánime* hace referencia a un estilo de animación de dibujos propio de Japón, es decir, todas aquellas “caricaturas” o clips animados de Japón son conocidos como *ánime*. Con respecto al significado de *ánime*, Miyao Daisuke señala que esta “se utiliza ampliamente para distinguir la animación japonesa de otras formas”. Es así como el *ánime* y su significado se ve influenciado por su lugar de origen: historietas japonesas o *comic* japonés. Hay que resaltar que este concepto también toma un valor de acuerdo al uso que le dan los amantes de este tipo de arte, pero su significado más prístino es y seguirá siendo: un tipo de animación japonesa que se diferencia de las demás gracias a la noción “*ánime*”, es decir, creación artificial de la ilusión del movimiento nipona.

En el país oriental (Japón) la emisión de una serie *ánime* se realiza de forma televisiva, es decir, se presenta a manera de programa de televisión. Dentro del término *ánime* también podemos encontrar animaciones como los OVAS u “original video animations”, nombre dado a los capítulos especiales de una serie, caracterizados por tener escenas que no se encuentran en esta durante su transmisión. Al igual que las películas, estas no pueden ser encontradas en tv, generalmente son comercializados en formato DVD.

Al estar en un mundo que cambia constantemente y avanza a pasos agigantados con respecto a la tecnología y la comunicación, se ha permitido sumar a nuestro repertorio nuevas palabras, una de ellas es el *internet*, que según la RAE “es la Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo

especial de comunicación” (RAE, 2011). Este es espacio diseñado para la conectividad y la transmisión, se propicia la creación de diferentes paginas virtuales que dan paso a un sin fin de información. Existen páginas que poseen contenidos multimedia (imagen, sonido, *flash*, etc.) a los que el cibernauta puede tener acceso, así, este no solo puede acceder a la información textual sino también a la audiovisual. Siendo el internet un espacio de interacción, no existen las fronteras y se puede conocer de otras culturas con tan sólo un “click”. En ese intercambio de conocimiento cultural, encontramos el tópico llamado anime que hace parte de la cultura nipona, el cual a lo largo del tiempo ha ganado gran interés en los jóvenes y adultos. Gracias a estos avances tecnológicos se ha podido difundir en todo el mundo, con diferentes temáticas y géneros en sus contenidos logrando así adquirir una gran acogida. Las nuevas tecnologías que inundan nuestra cotidianidad, de una forma fácil y sencilla, nos permiten el acceso a una gran cantidad de información, entre las cuales podemos encontrar contenidos audiovisuales, que suelen tener más acogida entre algunos individuos.

La televisión como medio de comunicación ha tenido una gran aceptación por parte del público, por la prontitud y dinamismo de las imágenes, esto le concede al observador la oportunidad de tener un acceso más directo a las imágenes. Las primeras apariciones del anime se dieron a través del medio televisivo y en la actualidad aún se pueden ver algunos espacios en los que se trasmite anime.

Osamu Tesuka fue uno de los primeros en incursionar en este estilo particular, podemos destacar uno de sus personajes que fue conocido a nivel internacional: Astroboy (1963), que tuvo una gran aceptación con ese estilo de animación. También podemos destacar algunas películas como *Sen To Chihiro no kamikakushi* (El viaje de Chihiro) quien tuvo uno de los mayores reconocimientos de la academia, ganó el óscar a la mejor película animada en el 2002. Es preciso

aclarar que así como existen series o películas ánimes conocidas a nivel internacional, hay otras que no poseen mucho reconocimiento, y que sólo se pueden apreciar a través de internet, puesto que en algunos países no es muy bien recibido este tipo de animaciones, hasta punto de ser censuradas por sus temáticas. “bajo el supuesto de dibujos animados creados exclusivamente para un público infantil, transmiten series sin clasificación televisiva alguna, generando polémica y malestar en los padres de familia y críticas sobre el contenido de los ánime emitidos” (Uribe & Parada citando a Cobos, 2010, p. 12)

1.2 Del manga al ánime

Para acercarnos a este estilo de animación conocido como ánime debemos hablar del término “manga” pues esta forma de arte permitió el surgimiento de la primera. Cuando hablamos de manga nos referimos a lo que sería el equivalente de historieta para los americanos; aunque vale la pena aclarar que para el resto del mundo el manga es toda aquella historieta procedente única y exclusivamente de Japón.

El manga posee una estética que lo diferencia de otros formatos de animación, los dibujos que se representan en este estilo de historieta suelen tener características físicas muy particulares, una de las más notorias está en la forma de ilustrar los ojos, los cuales suelen ser grandes y expresivos, la forma y color del cabello es otra característica propia del manga pues suelen ser muy diferentes a los que se aprecian en la realidad. Es común encontrar peinados bastante exóticos y llamativos que rara vez sería posible encontrar o duplicar en la vida real.

La palabra *manga* como hemos mencionado procede del diccionario de la cultura nipona “漫画 (まんが)”, que lleva a su traducción “dibujos caprichosos” o “garabatos”. Una de las revistas que brinda información sobre el manga es la *Biblia Shock del Cómic* (2005); ésta nos presenta que uno de los primeros que acogió este término (manga) fue Hokusai Katsuhika puesto que parte de la idea de hacer dibujo (*ga*) que solían ser algo informales (*Man*), este gran pintor fue considerado como uno de los pioneros en este arte secuencial en Japón, dio inicio a que otros pintores quisieran plasmar una historia y exaltar sus grandes dotes de artista. “manga es una palabra compuesta por dos kanji o ideogramas; el primero, 漫 tiene como significado “caprichosas, irresponsables, al azar, involuntarias”, aunque al parecer los radicales que lo componen tienen que ver con “agua” y “expansión” y vienen a significar “inundación” y de ahí “irresistible”, “inexorable”. El segundo, 画, significa “imagen, dibujo, ilustración, cuadro”. (Gómez, citando a Meca. 2013, p. 35).

Este arte pictórico se caracteriza por un dibujo sencillo y desarrollado en muchas páginas, esta es una diferencia importante puesto que pueden llegar a tener hasta 500 páginas; son más que las de un *comic* normal. Es pertinente aclarar que este tipo de revistas, son publicadas semanal o mensualmente, teniendo gran popularidad, hasta llegar a inspirar la creación de videojuegos, y así al mismo anime. La producción y venta del manga está ligada al nivel de aceptación que tenga por parte del público, así, entre más demandado sea un manga, mayor será la extensión de ese, por ejemplo *Naruto Shippuden* que ha tenido un gran éxito tanto en Japón como en Latinoamérica y actualmente su producción excede las 600 páginas. “Japón constituye el mayor mercado mundial de historietas, teniendo en cuenta el número de publicaciones, su tirada y la diversidad temática. Según Scolari, es el medio de comunicación más importante, y supera

incluso a la televisión, pues en la actualidad se publican más de 300 revistas semanales. Los manga ocupan el 25% del facturado total del mercado editorial japonés”. (Papalini, 2006: 35).

Este fenómeno comunicativo que ha cobrado gran fuerza en todo el mundo por su secuencia de imágenes y textos que tienen como “Finalidad contar una historia en una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos que representen expresiones fonéticas (boon, crash, bang, etc.)” 3 (Aguilar, Farray y Brito citando a Manacorda, 1976).

1.3 El anime vs el *comic*, historieta, tebeo y la caricatura

Teniendo en cuenta lo anterior cuando hablamos de historieta, nos referimos a la construcción de un relato por medio de dibujos y/o textos, pero en lo que aquí respecta queremos marcar una diferencia con algunos estilos de “arte secuencial”, Es preciso realizar un contraste entre éste y sus equivalentes como el *Cómic*, la Historieta, el Tebeo y la Caricatura.

Cómic: Este es de procedencia estadounidense y hace referencia a una secuencia narrativa de imágenes, presentada en forma de viñetas, tiras y bocadillos. Debe aclararse que cada una de las páginas que lo componen se encuentra en un formato a color a diferencia de otros estilos de arte secuencial. Posee una equivalencia con los términos de historieta, tebeo y el manga.

Historieta: Este término es usado en la lengua castellana, se puede considerar como un diminutivo de historia. La RAE la define como “una serie de dibujos que constituyen un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco o de aventura” (RAE, 2011). Esta constituye una

historia desarrollada a través de dibujos o viñetas que pueden incluir texto o no; generalmente suelen ser muy cortas y de carácter humorístico.

Tebeo: Proviene de las siglas TBO, nombre perteneciente a una revista Española. Sus orígenes se remontan al año 1917; ésta posee un contenido de carácter infantil donde se observa el desarrollo de una historia a través de una serie de dibujos. Estas historietas se podían encontrar en una sección del periódico. “Pese a las experiencias previas, será TBO la publicación llamada no solo a ejemplificar la edición de historietas infantiles en España, sino incluso a darle el nombre genérico de tebeos con el que se conocerían popularmente”. (Gómez, citando a Pons, 2013)

Tira cómica: Esta es un tipo de historieta en la cual se desenvuelve una historia por medio de una serie de dibujos, la cual es posible encontrar en las publicaciones de algunos periódicos o revistas, y con los recientes avances tecnológicos, también pueden ser apreciados en páginas de internet. Es frecuente encontrar también que estas tiras aborden ciertas temáticas en forma satírica.

Caricatura: Son dibujos con intención burlesca, exagerada y humorística, estos bocetos se caracterizan por deformar las facciones físicas.

Como podemos apreciar, los conceptos de manga y los demás (historieta, *comic*, tira cómica, caricatura y tebeo) son parecidos en tanto a que todas tienen como propósito la difusión de imágenes, pero no por ello debe pensarse que son lo mismo, puesto que poseen diferencias notorias ya sean por sus orígenes o denominaciones.

El manga posee orígenes que se remontan a mucho antes que el anime. No está de más aclarar que estos dos términos van tomados de la mano, pues la mayoría de las series anime han sido

transmitidas en televisión tiempo después de su aparición en formato manga, aunque existen pocas excepciones donde esto ocurre a la inversa.

1.4 El anime y sus diferencias con el *comic*

Las series basadas tanto en *comic* como en el anime tienen una amplia trayectoria, en esta parte resaltaremos algunas diferencias importantes entre estos dos modelos de animación; además de su origen, otra de ellas es el desarrollo de las temáticas las cuales suelen ser un poco más complejas que la de los *comics*, puesto que la trama de un anime se va desarrollando a lo largo de sus capítulos, en cambio una gran parte de las series americanas, poseen historias que empiezan y terminan en un solo capítulo. Por otra parte, es preciso destacar cómo la historia que se muestra en los animes suele ser un poco más elaboradas, en cuanto a estructura, lo que le permite desarrollarse no en uno, sino en varios capítulos cuyo número puede ser entre 12 y 13, aunque es posible encontrar algunas excepciones que cuentan con más. Cabe resaltar que un anime al igual que una serie basada en un *comic* puede estar compuesto de varias temporadas, lo que corresponde a un número de capítulos determinados dentro de un espacio temporal. Además, la cantidad de capítulos depende muchas veces del nivel de audiencia que posea, es decir, mientras más popular se vuelva la serie entre los espectadores, mayor será el número de capítulos que se transmitan; es así como podemos encontrar animes cortos y otros que cuentan hasta de 500 capítulos (Naruto, One piece, Bleach, etc). Otra diferenciación que podemos resaltar es la implementación de los *Openings* que son las aperturas musicales de las series animes y los *Endings* que son los cierres de dichas series.

Los anime siempre suele estar acompañado de grupos musicales o cantantes famosos de Japón quienes tocan lo que sería la entrada o el comienzo de un capítulo. Al contrario de las series estadounidenses, cuya introducción suele ser muy simple y sólo son acompañadas con instrumentales que no suelen durar más veinte segundos, los *intros* de las series anime pueden durar hasta minuto y medio o dos. En Japón éstos juegan una gran importancia para el anime, a que un porcentaje de la audiencia hace ciertos juicios de la serie en base al contenido que tenga el *opening*; las secuencias de imágenes presentes en estas “aperturas” y los “cierres” suelen, con frecuencia, guardar una muy cercana relación con la trama que se desenvuelve en la historia.

Otro aspecto muy importante a resaltar en cuanto al estilo de animación entre el anime y el *comic*, es que son en gran medida muy diferentes ya que el primero maneja un estilo un poco más acercado a la realidad, aspecto que se representa de forma clara en el diseño de personajes y las proporciones en cuanto a figura humana, las cuales se inclinan más hacia la realidad. En el anime por su parte, los personajes se alejan un poco de la forma de la persona real, esto se hace evidente tanto en el perfil del rostro de los personajes como en las expresiones faciales que estos realizan; al igual que en su anatomía. En algunas series anime es posible observar hasta qué punto se “deforman” los rasgos físicos de un personaje, los cuales pueden verse presentes en pequeños detalles como: hacer las extremidades un poco más alargadas para darle cierto grado de estética a los personajes, o por el contrario exagerar un poco la cabeza, que en comparación con el cuerpo, puede verse en cierto modo más grande.

El signo visual cuenta con un signo icónico y uno plástico. Dondis denomina el signo icónico como la semejanza que tiene el signo con su referente, pero además también encontramos la plasticidad del signo puesto que se pone en juego la perspectiva del autor; así, es posible encontrarnos con imágenes que poseen cierta similitud con la realidad, pero a su vez poseen una

configuración particular, por ejemplo, en el anime encontraremos imágenes de mujeres semejantes a las de la realidad, pero con atributos físicos exagerados, ojos grandes, piernas alargadas y muy delgadas, entre otros.

1.5 Anime y manga: sus géneros

En lo que respecta a las temáticas que tratan tanto los mangas como las series anime, se ven categorizadas de acuerdo al público al que vayan dirigidos, ya sea para una audiencia infantil o adulta, incluso las personas de diferentes campos pueden ser capaces de admirar este arte; desde el ama de casa, hasta el empresario, puesto que se puede encontrar de diferentes géneros; acción, romance, comedia, infantil, etc. De acuerdo a esta clasificación, entre los “géneros” de anime (la palabra género no se tomará en términos de una producción textual, sino, como una temática) más sobresalientes tenemos:

Shōjo: Este hace referencia a las historias generalmente dirigidas a un público femenino, una de las series con mayor éxito este tipo de género fue Candy Candy, Lady Oscar, que tuvo un gran éxito a nivel mundial. En este mismo tópico se encuentran otros subgéneros como el *Magical Girl*, donde se encuentran chicas con poderes mágicos (Sailor Moon) sin dejar de lado la trama romántica que caracteriza a este tópico.

Shōnen: Este tipo de historias está dirigida a la audiencia masculinas, sus temáticas son basadas en peleas, deportes, etc. En esta clase podemos resaltar animes memorables como Dragon Ball, Súper Campeones (Capitan Tsubasa), y algunos actuales como One Piece, Bleache, Naruto, etc.

Ecchi: Este aborda temáticas de contenido sexual no explícito, puede poseer una carga humorística en situaciones de carácter erótico, un anime que representa este estilo es Queen's Blade, Rosario+vampire, entre otras.

Hentai: Este contiene un material sexual explícito y es dirigido exclusivamente a un público adulto. Este género, además de su carácter sexual, puede abarcar ligeramente y sin dejar de lado su carácter erótico, tramas románticas o incluso de terror.

Yaoi: Este género trata de la relación romántica homosexual entre dos hombres. En algunas series es posible que se llegue a un contacto sexual explícito entre estos, mostrando escenarios y situaciones muy parecidas a las del *Hentai*. En otras no es necesario que se llegue a este tipo de contacto y sólo se muestran situaciones de índole romántica entre los dos hombres, ya sea que se lancen frases de amor, se tomen de las manos o, como máximo nivel de acercamiento, se den un beso.

Yuri: Desarrolla todos los aspectos presentes del *Yaoi* pero con personajes femeninos, es decir, muestra una relación homosexual entre dos chicas. Debe aclararse que estos géneros no son dirigidos únicamente a un público homosexual.

Kodomo: Estos son específicamente para un público infantil, por ejemplo Pokemon, Digimon, Hamtaro, Doraemo, entre otros.

Mecha: (del inglés *Mechanic*) corresponde a las series cuyas temáticas giran en torno a los robots. Un ejemplo de estos es Neon Genesis Evangelion.

El anime más que un peculiar estilo de animación japonesa es actualmente un poderoso fenómeno social que se ha expandido con suma rapidez en casi todo el mundo, con su variedad

de géneros y temáticas, muestra de una forma diferente, cómo es reformada la herencia cultural de un país, en este caso Japón, y cómo se ve propenso a las transformaciones y distintos procesos de globalización. Además de esta muestra cultural, a la que son propensos los ánimes, podemos ver cómo desde la semántica se nos permite analizar la imagen desde el conocimiento sociocultural del individuo. En algunas ocasiones los símbolos son sacados de su contexto convencional y se les son atribuidos otros sentidos, que al entrar en contacto con las personas pueden chocar con su nicho cultural; es por esta razón que es factible analizar la serie de Neon Genesis Evangelion.

1.6 Sinopsis del anime Neon Genesis Evangelion

El argumento de la serie está situado en el año 2015. En un futuro post apocalíptico en donde la tierra intenta restaurarse después de la llegada del “segundo impacto”, el cual fue un cataclismo resultante del contacto mantenido entre los humanos y unos seres provenientes del espacio denominados “ángeles”. Este desastroso acontecimiento provocó que la población total de la tierra fuese reducida inevitablemente a la mitad por la cantidad de muertes que se produjeron. Con el fin de prevenir que este desastre ocurriera de nuevo, la Organización de Naciones Unidas (ONU), aprobó la creación de la organización militar NERV cuyo objetivo principal es reconstruir y proteger el mundo. Esta organización tiene como uno de sus deberes, la creación de gigantescos robots biónicos llamados Evangelion, en el transcurso de la serie suelen llamarlos EVA, cuya función es combatir a aquellos ángeles que provocaron el decaimiento del planeta tierra. Los EVA sólo pueden ser piloteados por adolescentes entre 14 y 15 años.

El protagonista (principal) de la historia es Shinji Ikari, hijo del director de NERV Gendo Ikari, quien después de mantenerse alejado de su hijo por tantos años lo hace llamar para que pilotee la unidad 01, uno de los EVA, y acabe con el ángel que ataca a la ciudad en ese momento. Al principio actúa renuente a la idea de pilotear el robot, pero luego de ver que si se niega le tocará a la muy mal herida Rei Ayanami (piloto de la unidad 00) pilotarlo, acepta ser él quien controle al Evangelion. Después de esto Shinji accede a hacer parte de NERV, junto a Rei Ayanami y Soryu Asuka Langley (piloto unidad 02).

La serie se desarrolla mayormente en develar los oscuros secretos que alberga la creación de los EVA y en la manera en que los tres Pilotos de los EVAs se las arreglan para derrotar a aquellos ángeles enviados para destruir lo que queda del planeta, a la vez que intentan vivir una vida normal de estudiantes y lidiar con los traumas psicológicos que cada uno guarda. Posteriormente aparecen otros pilotos como Tōji Suzuhara quien se encargaría de pilotear la unidad 03, pero esta es contaminada por un ángel, y en esta ocasión es el turno de Shinji combatirlo, el encuentro acaba con la unidad 03 totalmente destruida y Tōji gravemente herido. Otro piloto es Kaworu Nagisa quien en realidad resulta ser un ángel.

Al final de la serie algunos personajes se ven obligados a hacer frente a sus dudas y temores para probar su valor. A raíz de esto, es posible observar imágenes representativas en forma de visiones de la vida alternativa que hubiesen tenido algunos de ellos, de no ser por todo lo sucedido en la serie. En esta parte nuestro personaje principal logra reflexionar que vale la pena vivir sin la necesidad absurda de luchar o pilotear un EVA por lo cual aquellos pensamientos lo llevan a un estado de paz espiritual que no había adquirido anteriormente y con esto concluye la serie.

Este final fue un poco controversial ya que no concluyeron algunos interrogantes que se habían dejado sueltos a lo largo de la serie y por ello muchos fans de la serie quedaron con un “sin sabor” ya que la consideraban incompleta o imperfecta haciendo que estos se volcaran con mensajes virtuales mostrando su inconformidad.

Neon Genesis Evangelion gira en torno a una serie de viajes mentales y monólogos de los personajes y al intento de detener un proyecto manejado en secreto, que busca despojar realmente a las personas de su humanidad al eliminar la individualidad física y unificar, lo nosotros podríamos llamar, el espíritu de todos los seres del planeta. En una ambigua e inconclusa secuencia final de la serie, Shinji y Asuka son los dos únicos seres humanos en el mundo hasta que los demás humanos recobren su forma original, siempre y cuando tengan la fuerza de voluntad para que sus almas vuelvan a separarse.

2. APROXIMACIÓN A LA SEMIÓTICA

La semiótica ha sido tema de estudio desde hace muchos años por diferentes analistas los cuales han propuesto diversas definiciones de ella adaptándola al campo investigativo en el que quieren indagar. Todos estos estudiosos, en sus diferentes definiciones sobre la semiótica, concuerdan en un aspecto en particular y es en que la semiótica hace referencia al análisis de los signos que denominan una realidad para dar una significación en particular.

Un concepto universal de la semiótica (lógica) o la semiología (base lingüística), es que trata sobre el estudio de los diferentes signos y la relación significado y significante que se realiza dentro de éstos. La semiótica está encaminada a analizar, de manera rigurosa, ese complejo sistema de comunicación. Hay que resaltar que uno de los avances más significativos que esta ha realizado, es la adopción del concepto “referencia”, el cual ha permitido dar pasos firmes hacia el progreso y centralización de esta teoría sígnica. Uno de los teóricos que propuso un estudio más profundo de este concepto (referencia) fue Charles Sanders Peirce, que denominó éste como el carácter representativo que posee el signo en general. En esta investigación no solamente resaltaremos la forma en que se organizan los signos, sino cómo estos pueden significar y comunicar, y al mismo tiempo cómo llegan a ser la base de sentidos y mediadores en las relaciones comunicativas. Abordaremos la teoría de la semiosis, puesto que representa una relación entre semiótica y comunicación, dicha relación se basa no solo en el estudio de los signos sino que también los postula para la instauración de sentido y la forma como estos son usados para transmitir ideas (Rivas, 2011). De igual forma tomaremos la teoría de los códigos de Umberto Eco (1968), pues reafirma el uso de los signos en su proceso semiósico, también se hará énfasis en cómo los signos a través una perspectiva semántica permiten y desde otro ángulo, dotan de significado los símbolos (Zecchetto, 2011). Es cierto que el ser humano siempre ha

tenido la necesidad de dar nombre a las cosas que se encuentran en el mundo, principalmente el de las ideas, como resultado del proceso de captar y percibir el mundo, así, es posible observar una constante preocupación por dar un sentido a todo aquello que se aprecia (signo).

2.1 Las Concepciones Semióticas de Ch. S. Peirce

El signo, para Charles Sanders Peirce, es algo que está por algo, este es creado en la mente del individuo, es un proceso fundamentado en la semiosis. Esto nos lleva a una pregunta importante ¿Qué es semiosis? La palabra semiosis proviene de la palabra griega σημα ατος το (Vox, 1967, p.534) (sema-atos to) la semiosis es el proceso mediante el cual se puede llegar a una aproximación de los significados inmersos, en la esencia de los signos que se pueden presentar de manera individual o global. “la semiosis la entiende como una acción, la cual tiene su asiento en el origen mismo del signo como tal, y en su relación con el objeto y su interpretante” (Niño. 2013: pág. 14). Cualquier cosa puede actuar como signo de allí que sea representativo de algún objeto y generador de sentidos y significantes (interpretantes).

En esta búsqueda por explicar y por dar a conocer una ciencia de los signos, Peirce, propone un esquema trídico, que consiste en articular el signo: representamen (el signo que se presenta), objeto (es a lo que hace alusión el signo) e interpretante (son las ideas o conceptos que tiene el sujeto del objeto). Esta relación que existe entre estos tres elementos es lo que se denomina semiosis, la cual no puede ser concebida si hacen falta algunos de esos tres elementos. “Por semiosis, entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga una cooperación de tres sujetos, como por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas” (Eco, citando a Peirce, 2005). De esta misma forma,

hay que tener en cuenta que la preocupación máxima de Peirce no es la noción de signo, sino el proceso por el cual algo llega a articularse como signo, para ello es necesaria la presencia de estos elementos ya mencionados (signo o representamen, objeto, interpretantes) que conforman el modelo triádico.

Teniendo en cuenta que este proceso de semiosis se realiza mediante una inferencia, donde encontramos un signo (representamen) al cual se le es atribuido un objeto gracias a una serie de conocimientos preconcebidos por el observador (interpretantes) que a su vez nos remite al mismo objeto que se observa. Con Peirce, como hemos mencionado anteriormente, el signo recibe el nombre de representamen el cual puede ser un sonido, una textura o una imagen; este se encuentra ocupando el lugar de otra cosa (su objeto). Este representamen estimula en la mente del espectador un signo semejante, coincidiendo en ciertos aspectos; y por ende se remite también al mismo objeto. Este último signo es llamado interpretante, el cual precisa lo que intenta expresar el representamen y a su vez representa el mismo objeto al cual se están refiriendo. En conclusión, para Peirce esta relación en la que el signo constantemente se remite a otro es de carácter inferencial, por tanto se habla de un dinamismo del signo. “En este sentido el dinamismo del modelo se reflejaría en la posibilidad de continua referencia de unos signos a otros” (Rivas, 2001).

Siguiendo esta denominación de Peirce donde cualquier cosa puede funcionar como signo, se indica que un signo está *en el lugar de algo*, siempre y cuando tenga como requisito el funcionamiento de estos tres elementos; la base de la cual se ocupa la semiosis está en el proceso del modelo triádico, en tanto a que esta se centra en cómo son mediados el uno con el otro. “Un signo o representamen es un Primero que está en una relación triádica genuina tal con un Segundo, llamado su Objeto, que es capaz de determinar un Tercero, llamado su interpretante,

para que asuma la misma relación trídica con su objeto que aquella en la que se encuentra él mismo respecto del mismo objeto” (Rivas, citando a Peirce 2001) . Entonces de manera clara y concisa para hablar de signo es preciso que el objeto como fuente material y referencial genere interpretantes.

De acuerdo a lo anterior podemos decir que la relación de mediación que tiene ésta semiótica trídica posee la condición necesaria para que un signo signifique o sea algo en una realidad tangible o intangible, esta intervención en donde un interpretante sea al mismo tiempo un representamen, da paso a nuevos horizontes y a nuevas formas de significación, es así como podemos hablar de semiosis ilimitada.

Hablar de una semiosis ilimitada es centrarse en el modelo trídico y la comunicación continua que estos elementos poseen entre sí, reafirmando que cualquier cosa puede llegar a funcionar como signo; esta relación se basa en un primero, un segundo y un tercero, de allí radica el dinamismo de la semiosis por la conversión que estos poseen: “Dicho de otro modo, lo que en una semiosis era un primero –un representamen o signo— puede en otra semiosis ser un segundo –un objeto—, o en otra semiosis ocupar el lugar de un tercero –un interpretante”(Rivas, 2001); esta realidad semiotizada admite que cualquier cosa funcione como signo sin importar el orden, pero sí es necesario que estos tópicos estén presentes para que haya una relación semiótica legítima. Hay que tener en cuenta que todo puede funcionar como signo pero es preciso que el signo sea referente con el objeto y que este a su vez genere interpretantes.

Esta relación semiótica nos deja ver su complejidad de manera amplia, de igual forma Peirce para seguir este laberinto fascinante de la semiosis, añade otros elementos que son fundamentales para explicar esa realidad semiotizada a la cual se refiere, porque hay que aclarar que para él

cualquier elucidación se puede dar a través de cómo es aprendido el signo. Esta perspectiva filosófica ve al signo como único pensamiento que se puede tener, porque pensamos en signos. A medida que nos involucramos más en estos caminos, encontramos dos objetos del signo: objeto dinámico (o también llamado objeto mediato), éste hace alusión a la realidad extralingüística del signo a la que éste se refiere; la realidad existente, es la que asocia a un signo con su representación. Por su parte también encontramos el objeto inmediato que es representado o depende de su representación de la relación trídica; el objeto interior al signo, tal cual como es representado por el signo. “En cuanto al objeto, puede significar el objeto en tanto que conocido en el signo y por lo tanto una idea, o puede ser el objeto tal como es sin tener en cuenta sus aspectos particulares, el objeto en estas relaciones que un estudio ilimitado y final mostraría que es. Llamo al primero objeto inmediato y al segundo objeto dinámico” (Marafioti citando a Peirce, 2005, p.77).

En primer lugar es necesario aclarar que para Peirce la definición de objeto dinámico es posiblemente una construcción de sentido mediada siempre por los signos, lo que indica que los interpretantes o las ideas que se tienen acerca del objeto dan pie a una comprensión directa de la realidad existente. De igual forma el objeto inmediato nos ayuda a conocer cómo la realidad es representada, ésta no se muestra en una totalidad sino de una forma parcial. Por consiguiente el objeto es representando en un aspecto en particular. “Peirce indica que el signo representa a su objeto no en todos sus aspectos, sino por referencia a una idea, que es el fundamento del signo, es decir, introduce un nuevo elemento explicativo”. (Rivas, 2001).

A modo de resumen, esta realidad semiótica posee una relación continua de dos movimientos que confluyen entre sí para comprenderla, además de poder asentir a ella. En primer lugar encontramos una realidad que se puede explicar desde fuera hacia adentro en el que el objeto

dinámico admite, a través de los interpretantes, representar al signo; como resultado se encuentra el objeto inmediato que nos muestra una explicación de esta relación desde dentro hacia fuera, representando al objeto dinámico a través de las ideas que este en sí posee. “El objeto dinámico es el objeto exterior al signo. Pero el signo debe indicarlo mediante algún indicio; y este indicio es el objeto inmediato” (Atencia citando a Peirce, 2003. p. 5). El objeto como tal es representado en el signo, aludiendo a que el símbolo solo puede existir en el pensamiento.

Peirce nos habla del signo y la realidad, de cómo a través de sus vértices se comprende la totalidad del objeto y cómo la realidad puede ser manifestada e indicada, aunque suene un poco complicado y laberíntico, son nociones que ayudan a comprender esta inclinación bien estructurada de este teórico, que su preocupación son las funciones y determinaciones de lo que llega a ser un signo, puesto que no reemplaza una idea concreta sino que funciona como elemento de mediación. Pero no solo el objeto posee vértices que ayudan a darle un carácter al signo, el interpretante es una de las nociones más importante, el hombre gracias a sus ideas y pensamiento, siempre ha buscado la forma de explicar y nombrar el mundo.

Este tópico, como un tercero, es un mediador que permite con mayor amplitud la semiosis ilimitada: El interpretante de un signo es otro signo, esto conlleva a un sin fin de interpretantes. Peirce distingue tres interpretantes de un signo: interpretantes inmediato, dinámico y final. Empecemos por el interpretante inmediato, admite que el individuo realice una interpretación del mismo signo, normalmente se asocia con el significado. En otras palabras, con ellos es posible relacionar el signo con el objeto atribuido, teniendo en cuenta ello, si el objeto inmediato es el significado entonces ante la palabra “fuego” se mantendrá sin importar que sea gritado por motivo de un incendio o como favor para encender un cigarrillo. "Mi interpretante inmediato es, en mi opinión, un concepto (...) Podría describir mi interpretación inmediata como parte del

efecto del signo que basta para que una persona pueda decir si el signo es o no es aplicable a algo que esa persona conozca suficientemente (...) Mi interpretante inmediato está implícito en el hecho de que cada signo debe tener su interpretabilidad peculiar antes de obtener un intérprete (...) El interpretante inmediato es una abstracción: consiste en una Posibilidad".(Marafioti, 2005 p.85). Es posible afirmar que el interpretante inmediato hace relación al plano de lo expresado, esto es un proceso de golpe en donde se puede llegar una traducción del signo mental.

El interpretante dinámico trata de los efectos particulares que el signo puede ocasionar, tornándolo como un evento real y concreto, al contrario del interpretante inmediato que está envuelto en una posibilidad o abstracción. Estos efectos producidos por el signo conllevan a acentuarlo en un contexto determinado experimentando cada proceso de interpretación, por ejemplo, ante la palabra “fuego” se puede llegar a sentir temor, pensar en llamas, bomberos, humo, etc. "Mi interpretante dinámico consiste en el efecto directo realmente producido por un signo en su Intérprete (...) Mi interpretante dinámico es aquel que es experimentado en cada acto de interpretación, y en cada uno de éstos es diferente de cualquier otro (...) El interpretante dinámico es un evento singular y real".” (Farias y Mendoza citando a Peirce, 2008).

El interpretante final o normal: es el proceso habitual donde se ven incluidos los interpretantes inmediato y dinámico; presupone un representamen de un objeto pero a la vez debe poseer la aprobación o el consenso de los doctos del conocimiento. El interpretante pensado como un hábito hace posible la interpretación recurrente y estable de un signo. Entonces, ante el interpretante O₂ para el representamen “oxígeno” es un interpretante final además que está consensuado por lo eruditos del conocimiento (Deladalle, 1996, p. 103). Pero hablando de lo habitual, éste hace relación al actuar en el mundo y las diferentes interpretaciones que se pueden llegar a hacer del signo. El interpretante final a lo que alude es al fin de una cadena de

interpretantes; es como el acto de hablar, que posee un sentido etimológico precisamente dándole ese carácter de que existe un fin como una parte de este elemento, pero como ya hemos mencionado es una cadena infinita de interpretantes pues la última interpretación de una cadena de razonamientos es el principio de una nueva tríada *ad infinitum* (Rodríguez citando a Peirce. 2003, p.118).

Como podemos ver, los interpretantes generan lo que llamamos una semiosis ilimitada puesto que se constituyen en otro representamen generando la relación tricotómica que tanto hemos subrayado en esta investigación: el signo es expresado, traducido y entendido, pero este laberinto y vertientes no terminan allí; Peirce en otro momento determina tres clases más de interpretantes en los que se pueden ver nuevamente estas ramificaciones, tricotomía propia de este teórico (Peirce). “El interpretante emocional es un primero, y en este sentido es comparable a la sensación o sentimiento que el signo produce; el interpretante energético es un segundo y se identifica con la acción que provoca el signo; por último, el interpretante lógico es un tercero y equivale al hábito generado por el signo” (Rivas citando a Peirce, 2001).

Se podría decir que el interpretante como base principal de la semiosis por su reiteración al modelo semiótico. (“La producción de un signo interpretante en la mente del intérprete es el fenómeno que Peirce denomina semiosis”) es la explicación a la significación y en cierto modo la base de las comunicaciones humanas.

En la retórica pura de Peirce vemos que las concepciones propias y fundamentales que aportan y condensan aspectos significativos de la definición de la gramática y la lógica, son la semántica y la sintaxis. Vemos que Peirce se preocupa por la noción de signo y su propósito de significar, para ello procura una investigación en las ciencias, con el fin de fundamentar la idea

de los interpretantes. La retórica formal o lógica a la cual se refiere, trata de los símbolos donde estos encuentran su fuerza formal en la referencia de los interpretantes, aludiendo a una investigación más profunda.

Se observa cómo los interpretantes remiten al modelo triádico, constituyendo una cadena infinita hasta llegar al sentido completo del signo, de igual forma los interpretantes se constituyen como mediadores por lo cual equivalen al representamen; facilitándole al individuo, desde su mente, conocer al signo de forma clara y concisa. La lógica a la cual se refiere Peirce brinda una comprensión de la verdad, más claramente discernir lo verdadero, esto también nos abre paso a un panorama de cómo los signos son usados para la comunicación. La gramática determina los componentes básicos de un signo, lo que un signo es en general.

La teoría peirciana ha sido ampliada gracias a la noción de interpretantes, esta teoría admite las perspectivas semánticas y pragmáticas. La lógica a la que nos referimos tiene como función el estudio de la semiosis, lo que sugiere que es un pensamiento eminentemente triádico debido a su fundamental característica de interactividad. En esta búsqueda de la intencionalidad de los signos e instauración de sentido, las ciencias son descritas en su complejidad para la validación y explicación de estos fenómenos. En el diseño del pragmatismo de este ilustre teórico, el signo concibe dos ramificaciones simultáneas y necesarias, es así como podemos hablar de *semántica extensional e intensional* (Brower, 2008). En la primera conocemos una relación más directa con el objeto, y la parte referencial de los signos con sus objetos. La segunda por su parte, estudia cómo determinadas agrupaciones de signos, adoptados como producto de diversos procesos culturales, son descritas y comprendidas por los individuos de determinada comunidad. En este sentido los diferentes interpretantes (inmediato, dinámico y final) llegan a una definición más completa del signo. Estos dos tópicos los podemos conocer más claramente como referencial y

significación, estas articulaciones se han convertido en la base de la comunicación semiótica, debido a que consiente la trasmisión de la información o ideas y la relación de los signos con el sujeto. (Rivas 2011).

Uno de los objetivos principales de esta retórica pura, en la cual Peirce puso total interés, es estudiar las condiciones formales de la trasmisión de signos desde un eje netamente cultural, en donde estos paradigmas se transmiten, siempre y cuando se respete ese modelo semiótico triádico. Para Peirce los interpretantes son símbolos que son transmitidos y convencionalizados. “Charles S. Peirce, cuyo trabajo no tiene parangón en la historia de la semiótica, llegó a la conclusión de que, en último término, el interpretante de un símbolo ha de buscarse en un hábito y no en la reacción fisiológica inmediata que el vehículo sígnico evocó o en las imágenes o emociones concomitantes...” (Morris. 1985, p. 69).

El símbolo se relaciona con su objeto en la medida que en la mente del individuo existan las ideas suficientes para asociar estos dos. Las palabras por si solas no llegan a simbolizar, por ello el sujeto se vale de las ideas en su mente para poder darles sentido. Es posible afirmar que el símbolo posee un carácter de hábito, que establece una conexión con el objeto llegando a conocerse por su convencionalidad. Es decir el símbolo como un signo representa al objeto desde un ámbito mental o una ley adquirida. “El símbolo es un signo precisamente porque es interpretado y empleado como tal” (Marafioti, 2005, p. 95). El hábito, es dotado de elementos que constituyen una comunicación más cercana con el objeto a causa de su vínculo sígnico. Esto es posible gracias al proceso llamado semiosis. Este gran teórico con sus postulaciones acerca de la estructura del conocimiento, ha edificado desde su lógica una comprensión más directa sobre el universo sígnico, igualmente el mundo de las ideas que es visto como espacio creador.

Charles Morris, al igual que Peirce, ha logrado grandes avances sobre este proceso. Nos dimos a la tarea de realizar una comparación entre estos dos pensadores que, aun cuando sus teorías poseen rasgos en común, en algunos puntos se distancian. Para Morris es primordial relacionar la comunicación con la semiótica; como primera instancia éste propone cuatro elementos en su distinción pragmática, partiendo igualmente de la teoría de la semiosis, dado que esta alude a que un signo puede funcionar para “algo” en un proceso que implica tres elementos, pero Morris introduce un cuarto, alegando que un signo alude para alguien. “El vehículo sígnico, el *designatum*, y el interpretante; el intérprete podría considerarse un cuarto factor. Estos términos explicitan los factores implícitos en la afirmación común de que un signo alude a algo para alguien.”(Morris, 1985, p. 26).

Es posible observar la función de estos elementos a través de la semiosis del signo en donde se incluye un cuarto (el intérprete) y a su vez cómo se transmite información, en consecuencia, una actitud (a) implica una acción (b) que requiere un estímulo (c) una consideración mediada, debido a que (a) es un signo de (b) para (c) en la medida en que (c) tome en consideración (b) en virtud de la presencia de (a). Como podemos ver estos vehículos sígnicos son mediadores las consideraciones son interpretantes; los agentes del proceso son los intérpretes. (Morris, 1985).

Para este teórico el concepto de intérprete constituye una noción significativa, en tanto que liga los interpretantes al intérprete, le concede un carácter habitual que corresponde a la conducta del individuo, aun así no deja de lado el proceso semiótico y su carácter de mediación, esto da paso a que un signo funcione de algo, pero este concepto netamente pragmático es prescindible para Peirce debido a que la importancia de estos dos elementos reside en la mención de que los tres elementos principales han dado paso a ese modelo semiótico, estableciendo de esta forma concepciones semántica, sintáctica y pragmática de la semiosis.

Entre semiótica y comunicación hay una pequeña línea que Peirce se propuso pasar con su concepto estrella, el interpretante; la preocupación inicial es la función de los signos y cómo son utilizados en el intercambio de información, aludiendo a la descripción de los interpretantes que en esta investigación nos hemos encargado de describir. En dicho proceso es necesario tener en cuenta la forma en que las ideas afectan la mente del individuo.

Se parte de analizar los conceptos básicos de la comunicación: emisor, destinatario y mensaje en contraste con las categorías *Cenopitagóricas*, denominadas así por Peirce, el creador de las múltiples triadas, para dar fundamento a la semiótica. Así mismo estas categorías responden al nombre de: primeridad que tiene fundamento por sí solo; una segundidad que depende de la primeridad, debido a que se necesita la referencia de un primero para que se pueda realizar la asociación con un segundo. Y la terceridad establece una relación entre los dos elementos mencionados anteriormente, funcionando como un mediador; de allí que toda la teoría parta de su triada, desarrollando la semiosis, la segmentación semántica y los tipos de signos. Este modelo se puede contrastar con los tópicos del acto comunicativo, ya que son equivalentes a un primero (emisor), segundo (destinatario) y tercero (mensaje), el mensaje es un tercero; este elemento es importante en la comunicación, sin él no cabría pensar en la trasmisión de información, en otras palabras, “el mensaje es el mediador entre el emisor y el destinatario, pues sin esta mediación la comunicación no tendría lugar. En este sentido el mensaje tiene en cuenta al destinatario al que va dirigido, y es el emisor, por tener en cuenta esta direccionalidad, el que le da la forma correspondiente” (Rivas, 2001).

Rivas (2001) propone un modelo con el cual es posible observar el proceso de cómo los signos son utilizados para la comunicación, pensando de esta forma, en un continuo de los elementos constitutivos del acto de trasmisión de ideas, desde una óptica totalmente semiótica,

así que propone una comparación con el modelo trádico de Peirce, en donde los interpretantes, como el mensaje, jugarían un papel importante, desde su función de mediadores; éstos crean una cadena infinita de ideas, en el proceso semiósico el interpretante equivale a otro signo. Teniendo en cuenta el pensamiento de Rivas, en este proceso, el mensaje se asume como generador de otras informaciones, debido a la relación circular entre los demás elementos; por consiguiente el destinatario puede convertirse en emisor y a su vez el emisor en destinatario. Desde este punto de vista sería propio pensar en una comunicación ilimitada, ya que estos procesos se relacionan entre sí.

Para Peirce era importante cómo el hombre podía captar la realidad, por ello propuso una dimensión del signo que le permitiera comprender la relación del hombre con el mundo, construyendo de esta forma un puente esencial para la significación. De igual forma plantea la existencia de tres elementos que mantienen la relación directa del signo con el objeto: Icono, índice y símbolo.

Icono: Es el elemento que muestra un vínculo directo y necesario con el objeto al que representa, este posee una relación de semejanza teniendo en cuenta todo lo que el objeto abarca, independientemente de que éste haga parte del mundo real o no. Este tópico, como pieza importante para la comprensión del punto de vista de Peirce, ha sido objeto de múltiples investigaciones debido a que, por su carácter de semejanza, ha sido criticado; aun así, ha permitido la creación de nuevas teorías para el avance de investigaciones muy importantes en el campo de la semiótica.

Índice: Este apartado nos remite directamente al objeto del que se está hablando, estimulando en la mente del individuo la aparición de una serie de ideas que se asocian con el objeto, es

decir, una analogía por contigüidad (de causa-efecto). La función de índice está directamente ligada con la experiencia del individuo, así, de acuerdo a su conocimiento puede asociar el signo: si hay nubes negras es indicio de que puede llover, pero todo esto relacionado con los aspectos experienciales.

Símbolo: Este elemento tiene que ver con asociaciones directas de los aspectos culturales, históricos e ideológicos; presentes en los procesos comunicativos. Esta relación se encuentra sujeta al convencionalismo pero no al objeto al cual se alude, lo que pone de manifiesto la existencia de una asociación arbitraria entre el signo y el significado. Desde este apartado podemos ver cómo el individuo identifica toda la carga semántica perteneciente al signo, asignándole preceptos de su realidad inmediata; se expone entonces que, la relación de ideas, provoca que el símbolo sea alusivo al objeto. En algunas ocasiones es posible que los preceptos culturales que se posean de los signos (en el caso de esta investigación los símbolos católicos) sean re-sematizados y choquen con estas ideas ya preexistentes en el individuo. Los símbolos se desarrollan en la cognición, gracias a la capacidad del ser humano de expresar y elaborar el pensamiento, desde este punto la realidad se podría representar a través de los símbolos, entonces hablaríamos de una realidad mediatizada que designa los objetos ya sea del mundo físico o abstracto, siendo estos una forma de referencia al representar el más puro pensamiento, que da pie a la aprehensión del mundo o construcción del conocimiento; y de igual forma es un mediador en la interacción social.

“El símbolo es, pues, un signo convencional, y como tal, supone un conocimiento previo del objeto que está denotando; si yo leo la palabra “mandorla”, por ejemplo, y no conozco su convención lingüística, no puede actuar como símbolo, pues falta la mediación efectiva entre el signo y la idea a la que apunta” (Sáenz, 2013. p. 69). Podríamos decir que los símbolos actúan

como signos culturales, la reiteración de estos constituye un repertorio a nivel del imaginario social (como los iconos religiosos), estos significados llevan a una construcción directa dentro de escenarios socioculturales específicos, lo que indicaría que los significantes serán establecidos convencionalmente. De esta forma, se hablaría de una transformación de los objetos, puesto que se tomarían aspectos físicos y sociales, proporcionando una mirada del mundo.

Teniendo en cuenta estos tres elementos, es posible inferir que el icono es el mensaje en particular representando lo denotativo; el índice y el símbolo nos dan a conocer el mensaje connotado porque, según lo expuesto en estos dos últimos elementos, es donde confluyen las ideas o pensamientos convencionalizados por la sociedad. El tópicos de símbolo juega un papel muy importante en esta investigación, puesto que nos ayudará a comprender dichas significaciones que encontraremos en las emulaciones de los fotogramas.

La relación que observamos entre signo y referente es motivada por los preceptos convencionalizados de una sociedad (reconocer los códigos culturales), “los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común.” (Eco, 1968, p. 172).

2.2 El plan de la semiótica general de Umberto Eco

Las reflexiones sobre el signo y su funcionamiento en el mundo han sido tema de estudio para algunos teóricos los cuales han aportado y logrado grandes avances en el campo de la semiótica. Uno de esos teóricos fue Peirce, considera el interpretante como equivalente al signo, el cual ha sido transformado en la mente del individuo. De esta manera se puede llegar a la forma más clara de significación, obedeciendo a un proceso semiótico. Así mismo, encontramos a uno

de los máximos exponentes en este campo semiótico: Umberto Eco, quien se preocupaba por una ciencia de los signos que brindara información acerca de cómo el hombre es capaz de captar el mundo social.

Para este teórico el signo es equivalente a distintos procesos comunicativos debido a que se pueden observar las complejas asociaciones que se realizan por la inferencia de las relaciones sociales. “La semiótica estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación” (Eco, 1968, p. 28). Eco manifestaba un curioso interés por los procesos de comunicación, y de igual forma, cómo el hombre es capaz de captar, percibir y procesar el mundo, además de darle significado a través de los signos. De forma más puntual, nace una preocupación por la cultura de masas y cómo desde elementos netamente simbólicos se puede llegar a una comprensión más exacta de la realidad inmediata y cómo el hombre interpretar esa realidad. Estos procesos definían unos procesos semióticos en donde se ven inmiscuidos los diferentes sistemas de signos; para llegar a ese sistema de signo es necesaria la existencia de un proceso de comunicación posterior. Para este teórico la cultura es sinónimo de comunicación, porque dichos fenómenos y aspectos semánticos se deben a esos procesos de comunicación, de una forma directa, los aspectos culturales son estudiados desde la semiótica como procesos de comunicación. “En la cultura cada entidad puede convertirse en un fenómeno semiótico. Las leyes de la comunicación son las leyes de la cultura. La cultura puede ser enteramente estudiada bajo un punto de vista semiótico. La semiótica es una disciplina que puede y debe ocuparse de toda la cultura”. (Ibídem, 33).

Eco, sugiere la formación de un campo semiótico unificado a través de un núcleo central que es el “código” puesto que aporta un modelo de investigación, en el ámbito de la investigación a futuro; y a su vez exponerlo a una serie de cuestionamientos que lo llevan a ser reformado,

desarrollado y corregido. Generando que dicho campo sea transformado en un sistema que permita un mejor análisis de aquellos fenómenos de la semiótica hasta ahora no explorados.

Estas investigaciones nos permitirán entender la cultura como un agente catalizador de información, tomando como punto de partida los códigos, «un sistema de símbolos que por convención previa está destinado a representar y a transmitir la información desde la fuente al punto de destino» (Eco, 1968, p. 9). Se puede decir que los códigos desde su instancia para significar, destacan componentes semánticos y socioculturales en los cuales el sujeto atribuye al signo aspectos pertenecientes al objeto, de igual forma estos pueden reconocerse por medio de elementos que han sido convencionalizados.

El sujeto se apoya en un conjunto de reglas “acordadas” en una sociedad que hacen que un signo pueda ser comprendido. Se habla entonces de una re-semantización de los signos que al ser sacados de su contexto habitual crean nuevas significaciones. La *cultura visual y la memoria visual* juegan un papel importante, el individuo establece relaciones con objetos antes vistos, es decir la interrelación radica en objetos reales y el repertorio cultural-visual.

Podríamos considerar que *La estructura ausente (1968)* y *El tratado de semiótica general (2005)* de Umberto Eco, tienen como objetivo central las discusiones sobre una teoría semiótica y cómo desde un enfoque más o menos flexible, se ve de fondo el problema del interpretante, visto como fenómeno que compete a los signos. En donde se expone ese complejo caso de comunicación. Para Eco, la semiosis juega un papel muy importante en este aspecto al cual quiere destacar, pues es un proceso que deja entreabierto una continua transformación y reestructuración a esa semiótica de significación, que dedica especial atención a aquellos fenómenos que son descritos como estructuras o códigos: éstos como sistemas de convención se consideran, por tanto, trasmisores

de información que dan paso a una comunicación significativa. "La naturaleza de las convenciones semióticas, o sea, hacia la estructura de los códigos y hacia la estructura de los procesos comunicativos." (Eco, 1979, p. 17).

2.2.1 Códigos y significación

Eco propone un modelo de estudio de aquellos fenómenos socioculturales que de una u otra forma muestran aspectos significativos de la cultura como proceso de comunicación. La semiótica y la cultura juegan un papel muy importante a la hora de hablar de códigos, en tanto que los signos están íntimamente relacionados con éstos, ya que ponen de manifiesto cómo es concebido el funcionamiento de los códigos dentro de la cultura. Podría decirse que un código da cuenta del plano de contenido y del plano de la expresión, debido a que hacen parte de un sistema en donde se asocian la trasmisión y lo transmitido. Este complejo sistema muestra la correlación de un primero con un segundo, el código hace una conexión con esa entidad dando cabida a los procesos de comunicación: el signo. "Eco destaca que en un modelo básico de comunicación es el código el *artificio* que asegura que la trasmisión de información desde la fuente al destinatario sea capaz de provocar una respuesta determinada" (Mandujano, 2011, p. 95). Es posible afirmar que para Umberto Eco, el código es un sistema de significación, en la medida en que es capaz de abarcar aspectos tanto presentes como ausentes. En otras palabras, el código como sistema de significación precisa la articulación de formas presentes con elementos ausentes. Para que esto sea posible, un aspecto material debe remitir o significar otra cosa a partir de las reglas ya establecidas del mismo código, esto sucede en la percepción del individuo.

Al hablar de comunicación, se obedece a un entramado semiótico, la significación se construye en un proceso que parte de la ayuda de los símbolos y signos que la cultura proporciona. Toda comunicación se apoya en el mismo acto de significar y en lo que aquí respecta la trataremos en la medida que proporcione un significar, no en el acto elocutivo sino en la misma esencia de los símbolos y de esa construcción signica.

Los códigos en su complejidad asocian elementos de una similitud que son combinados con una serie de reglas que se acoplan dentro del mismo código, esto involucra el manejo de las imágenes en cualquiera de sus presentaciones, ya sea moda, juegos, animación, etc. El carácter que poseen las imágenes es mucho más directo (por su inmediatez) y posee un cierto grado de similitud con la realidad.

Los códigos visuales, desde una perspectiva totalmente semiótica, no se limitan en ningún aspecto se tienen en cuenta como actos comunicativos estableciendo a su vez categorías como la de los códigos y mensajes, sin necesidad de reducirlos a una dicotomía como en el caso de la lingüística. No hay que olvidar que aunque la semiótica, en ciertos casos, se alimenta de resultados lingüísticos, hay fenómenos que no pueden ser analizados con su ayuda, como es el caso de las comunicaciones visuales. Para explicar un fenómeno de este tipo de comunicación visual es pertinente remitirse a la teoría semiótica, que gracias a las investigaciones de Umberto Eco, han generado ciertas inquietudes por la naturaleza simbólica del signo. Él propone una serie de códigos de reconocimiento motivados. (Eco, 1968).

Los códigos de reconocimiento relacionan una imagen con su objeto a través de una correlación cultural, generando una motivación, es así como Eco descarta la arbitrariedad del signo, puesto que estos son dados por la experiencia, a través de dichas reglas relacionamos

características esenciales del objeto al icono como tal. La semiótica con su lenguaje, permite la explotación de una serie de códigos, signos y símbolos, que son desarrollados en una sociedad o son utilizados por el ser humano para transmitir. Desde la antigüedad, la sociedad en su aspecto cultural ha dado paso a la utilización de estos códigos a través de las comunicaciones visuales, brindándole un sentido convencional. Umberto Eco, resalta la importancia de los procesos denominados “comunicaciones visuales” en los que se distinguen varios grupos y principalmente por las *señaléticas altamente convencionalizadas, sistemas verbo-visuales y códigos icónicos* (Eco, 1968, 27).

2.2.1.1 Comunicaciones visuales. *Señaléticas altamente convencionalizadas.* Son todos aquellos elementos de carácter universal que poseen un grado de significación común. Eco (1968) presenta una variedad de ejemplos dentro de este conjunto, los banderines navales, las señales de tráfico, los grados militares. Estos son elementos conocidos por la sociedad, los cuales han pasado por un proceso de adopción por parte de la comunidad y de allí se llegan a constituir como convencionales. Este código estaría ubicado en lo que Peirce llama símbolos, los cuales se rigen por un nivel de convencionalismo, dando paso a una configuración socio-cultural del objeto.

Sistema verbo-visual. Este código dota a la imagen de una significación compleja, panorama de un entramado simbólico que da paso a la comunicación visual, según Eco podemos observarla en cine, televisión, publicidad, cómics, mapas geográficos y topográficos, porque la imagen lejos de ser vacía es un elemento de trasmisión de información. En la secuencialidad de las imágenes está el poder de su expresión, éstas producen mensajes visuales dotados de significación. Vivimos en una nueva era tecnológica y comunicativa en donde las imágenes están siendo representadas de numerosas formas gracias a la prensa, el cine, la televisión, el anime etc., éstas

se han convertido en elementos fundamentales para la comprensión de mensajes y la representación que hacemos de la realidad. Las imágenes también se encuentran sumergidas dentro de un contexto cultural en donde se ve inmerso un mundo real o posible.

Y por último los *códigos icónicos*, que nos remiten a la semejanza que poseen las imágenes con la realidad, en donde la apropiación del medio se pone de manifiesto debido a que la imagen representa al objeto, tomando ya sea características o funciones del signo, logrando a su vez sustituirlo. “Los códigos icónicos en los que se representa la realidad de lo que se ve por medio de una imagen. Esta representación se lleva a cabo por medio de la apropiación de lo que se quiere representar y logrando asemejarlo en su totalidad, a través del color, la luz, la textura y forma.” (Rueda, 2013)

2.2.1.2 Códigos Culturales. Para Eco (1968) la cultura es un medio de comunicación que permite establecer significaciones semánticas. Las convenciones sociales de ciertos códigos permiten a los individuos de un mismo grupo relacionarse entre sí, puesto que al haber determinados intereses en común se da pie al intercambio de ideas. Entre las que Eco plantea encontramos: *etiqueta y sistema de modelización del mundo*.

Etiqueta: Visto no solo como las reglas de comportamiento gestual, sino que también se encuentran ligadas al uso de los sistemas convencionalizados y al seguimiento y tildado de las conductas consideradas como tabú. (Eco, 1968)

Sistemas de modelización del mundo: Gracias a estos podemos entender y conocer la visión global de determinada comunidad, a través de mitos, leyendas, teologías primitivas y tradicionales, los cuales nos comunican mensajes, que nos permiten conocer la visión de mundo que tiene cierta cultura. Existen muchas culturas que han permitido difundir sus creencias y sus

costumbres a través de los mitos, exponiendo una visión de sus tradiciones y comportamientos, dando una muestra de sus raíces. Aquí se incluyen: mitos, leyendas y teologías primitivas y tradicionales, que dan un cuadro unitario que permite comunicar la visión del mundo de una comunidad. (Ídem)

Estos códigos de reconocimiento que propone Umberto Eco, de una forma válida, resaltan cómo se articulan las imágenes desde el nivel perceptivo, el reconocimiento de los objetos depende de la relación objeto-código. Por ello un signo en su nivel de iconicidad (semejanza) reproduce algunos aspectos esenciales de la percepción del objeto gracias a una selección de códigos de reconocimiento y convicciones gráficas. Para Eco los signos icónicos poseen un carácter netamente convencional, en donde la motivación no es natural ni una fiel copia del objeto real, por el contrario, es más acercada a lo cultural donde es el individuo quien ajusta el contenido cultural de la imagen al contenido cultural del modelo original. “Representar icónicamente un objeto es transcribir según convicciones gráficas propiedades culturales de orden óptico y perceptivo, de orden ontológico (cualidades esenciales que se atribuyen a los objetos) y de orden convencional, es decir, el modo acostumbrado de representar los objetos” (Vilches citando a Umberto Eco, 1997, pág. 22).

Las imágenes icónicas no son solamente meras representaciones sino que son formas de reproducciones de significados sociales. De esta misma forma, la relación que existe entre un signo icónico y un objeto está convencionalizada, puesto que el concepto de semejanza es muy extenso, complicado y sobre todo ambiguo. Esa relación existente viene a relucir dependiendo de las experiencias, los contextos y las preceptivas del observador. “Si se quiere hablar de semejanza en la semiótica, esta se debe estudiar como una correspondencia no entre un objeto

real y una imagen sino entre el contenido cultural del objeto y la imagen. Y ese contenido es el resultado de una convención cultural.”(Vilches, 1997. pág. 18).

Los códigos de reconocimiento propuestos por Umberto Eco permiten ver, desde un nivel perceptual, las imágenes como elementos comunicativos que dan paso a un contraste con lo real; Esto, en relación con los objetos simbólicos presentes en el anime Neon Genesis Evangelion, muestran un grado de convención existente en una sociedad.

En los diferentes planos a analizar, la mayoría de los signos son icónicos, puesto que el nivel de semejanza que poseen con el objeto real, brinda un estudio más directo de lo que equivale a fotogramas dentro de la composición del anime, gracias a que la ilusión de movimiento imita la función de la cámara.

3. ESTRUCTURAS DE LOS MITOS

El mito posee sus orígenes desde tiempos remotos; en la antigüedad éste tenía una carga semántica muy significativa para las sociedades arcaicas, reflejaba los distintos aspectos de la cultura, cuyo valor estaba sujeto a aspectos verdaderos y ampliamente sagrados. Con el tiempo este concepto fue cambiando hasta tomar una noción equivocada, dotándolo de falsedad y fantasía, por ello, el mito tomó un carácter de cuento o fábula fantástica que exageraba de forma extraordinaria eventos que pudieron haber ocurrido en un momento determinado. A raíz del crecimiento de las ciencias en las cuales todo era sometido a la lógica, el mito no tenía las características suficientes para ser tomado como algo verdadero. Y en lo que respectaba al cristianismo, si esto no se encontraba validado por las escrituras del libro sagrado era considerado como nulo e inválido como estamento sacro. Mircea Eliade en su libro *Mito y realidad (1991)* toma como punto de partida varios aspectos sobre la mitología y las sociedades, propone un análisis de los mitos en los grupos arcaicos, el valor más significativo de este tópico se encontrará en este tipo de sociedad.

Eliade propone la búsqueda de una significación a través del concepto de mito porque muestra un modelo de vida, transformación en la cultura y sentido a la existencia; además el mito vivo como lo establece Eliade, no solo da cuenta de un contexto histórico sino que a través de él se puede llegar a conocer de una forma más directa las raíces y bases de nuestros antepasados, tornándolo como un evento donde se transforma la conducta humana, dotando al mito de una de un gran importancia.

Es su momento este autor propone un concepto de mito: “El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los

«comienzos» Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de Los Seres Sobrenaturales, una realidad que ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución.” (Eliade, 1991, p. 7). Esta definición muestra una visión algo más amplia de lo que constituye este tópico, podemos inferir algunas características esenciales que hacen parte de él, en primera instancia encontramos, que estas historias tienen como actores principales a seres *sobrenaturales*, otorgándole al mito un carácter sagrado y por ende verdadero porque “lo verdadero es factible”, debido a que son las bases de la forma en la que vivimos y además dan una contestas a esa preguntas universales que el hombre frecuentemente se cuestiona: explicando la vida misma y todo lo que le concierne, como por ejemplo el origen de las cosas y el porqué de las existencias que nos rodean. Una tercera parte podríamos decir que remite a la creación, a la instauración de las cosas y del estilo de vida.

3.1 Aclaración sobre los mitos

Los mitos como transmisores de creencias poseen un carácter explicativo de la existencia; al buscar siempre la comprensión del mundo, los hace una historia sagrada ejemplar y llena de sentido, el ser humano siempre ha buscado de manera incansable una razón para el existir por lo que surgen con frecuencia preguntas como ¿Cuándo es el fin de los tiempos? Por ello manifiesta una visión cosmogónica del universo, en donde su presencia en el mundo es producto de divinidades, esto da paso a los llamados mitos cataclísmicos, generando una visión en donde la humanidad es destruida y reducida a la supervivencia de una pareja o pocos más individuos, por ende se puede pensar en una renovación de la humanidad. Esto obedece a movimientos

milenaristas, que son considerados escenarios míticos y ritual de renovación periódica de la humanidad, sujeta a cataclismos cósmicos o catástrofes históricas.

Mircea Eliade, retoma este tópico en el capítulo 4 del libro *Mito y realidad: escatología y cosmogonía*, en los cuales se relata la destrucción total del mundo, provocado por entidades divinas, que a su vez restauran la tierra en su momento como un proceso de depuración de las malas energías acumuladas en el universo.

Existen muchas formas en que la construcción cultural ha advertido esta culminación del mundo ya sea, por agua, la cual es una de las historias más famosas que se relatan, manifestándose en forma de diluvio; el fuego, en forma de esferas incandescentes caídas desde el cielo o bien la apertura de los suelos por fallas tectónicas abriéndole paso a los ríos de magma subterráneos; deslizamientos de tierra, tormentas, huracanes, pandemias, etc. E incluso predicciones en la que se dice que el propio ser humano causará su propio fin, al intentar emular el poder de Dios creando formas de vida mutadas o artificiales, con el fin de buscar la “perfección”, las cuales podrían revelarse contra su creador y acabar con él de una vez por todas. “Al lado de los mitos diluvianos, otros relatan la destrucción de la humanidad por cataclismos de proporciones cósmicas: temblores de tierra, incendios, derrumbamiento de montañas, epidemias, etc.” (Eliade, 1991)

Podemos decir que el mito “vivo” muestra desde sus características esenciales, cómo en las historias se presentan sucesos que tienen origen en tiempos fabulosos o fantásticos; este sería el razonamiento de un hombre de una sociedad arcaica, percepción que tendría sus asimientos en la conducta humana de estos mismos; así desde este aspecto mítico, se propicia una respuestas a esas preguntas de tono filosófico, lo que explicaría las diferentes actitudes y la forma de proceder

del hombre hoy en día. Pero si exponemos el pensamiento de un moderno, sus argumentos serán totalmente diferentes porque si recordamos Galileo Galilei y Newton, quienes trastornaron al mundo con sus ideas de evolución del cual la mecánica del hombre dependía de avances científicos y lógicos, podemos observar cómo dan espacio al surgimiento del pensamiento industrial, el hombre moderno encontraría respuestas a sus preguntas existenciales desde una cadena de acontecimientos netamente científicos.

En consecuencia los mitos como parte de la sociedad construyen un entramado simbólico que permite entender una cultura, generar cambios en los comportamientos de los seres humanos, logrando ser “vivo” en la medida en que son difusores de ideologías que presentan una cadena de simbolizaciones sociales de la realidad: construir realidades sociales. Además los mitos desde esta perspectiva ofrecen una mirada global a las tres preguntas existenciales que acompañan a la humanidad ¿De dónde vengo? ¿Por qué existo? ¿A dónde voy? Los seres humanos siempre se están preguntando por la existencia no solo del individuo sino también de las cosas que lo rodean y siempre se proyectan al fin de los tiempos, por lo que siempre ha habido una contante preocupación por ello.

3.2 Apocalipsis, el diablo y el infierno

3.2.1 El infierno.

Al final de la visión apocalíptica el diablo es arrojado al agujero más profundo llamado infierno, este lugar donde habita el ente malvado tiene raíces antiguas que lo definen. Otras religiones lo conciben como el lugar donde las almas vagaban, el Hades en la mitología griega, considerado cómo el lugar donde yacen las almas de los muertos. Por otra parte en el antiguo

testamento encontramos que se habla sobre una morada de los muertos aunque no se mencione como un espacio de tortura, a diferencia de los evangelios, que lo mencionan como un abismo y castigo de fuego eterno. La construcción sociocultural del infierno lo describe como un sitio de tortura y lamentaciones donde las almas vagan penando por sus pecados; lugar devorado por las llamas y caos total. El infierno se vuelve una construcción de la imagen emblemática de la lujuria, la culpa y el castigo. Podemos encontrar obras alusivas a este lugar como *La Divina Comedia*, en donde se realiza una descripción del infierno, dividiéndolo en diferentes partes dependiendo de los pecados que hubiese cometido cada persona en vida, regido por Satanás quien es objeto de múltiples deformidades y relato de terribles torturas de los pecadores. La presencia de este tipo de literaturas apocalípticas en las iglesias románticas, recordaban a sus feligreses las penas que les aguardan si cometían algún pecado. (Eco, 2007)

3.2.2 Las metamorfosis del Diablo.

A lo largo del tiempo se le ha denominado de varias formas a la entidad llamada “Diablo”, Lucifer, Satanás, Belcebú, Leviatán, Satán, el príncipe de la oscuridad, Luzbel, el Oscuro, son algunos de los nombres que se le han asignado. Su existencia, en algunas culturas, obedece a un principio dualista, un mal que se opone a un principio del bien; suele describirse como malvado, mentiroso, traidor, embaucador de buenas almas. Su aspecto físico, según algunas comunidades, se inclina hacia lo monstruoso, tenebroso y casi a lo bestial; un perro negro grande con ojos rojos, un hombre con patas de cabra, cola y tridente, son algunas de las apariencias con las que ciertas personas dicen haberlo visto e incluso en el Génesis éste individuo es mostrado en forma de serpiente que tienta a Eva. “Parece obvio también por razones tradicionales que el

diablo ha de ser feo. (...), es descrito bajo forma de animales en las vidas de los eremitas y va invadiendo, en un crescendo de monstruosidad” (Eco, 2007, p. 93).

En la Biblia se puede encontrar a una mujer con cabellos largos y alas llamada Lilith, que en la versión judía es un monstruo femenino, que en compañía del anticristo, vendrán a hacer el caos en la tierra; y en la tradición cabalística ésta es considerada como la primera mujer del paraíso. En los evangelios es posible encontrar la intervención del Diablo en las decisiones equívocas que toman algunos individuos en todas sus manifestaciones, el Diablo les acrecienta su fealdad.

4. ACERCAMIENTOS AL TEXTO FÍLMICO

Ramón Carmona en su libro *Cómo se comenta un texto fílmico* (2000) desarrolla desde una perspectiva semiótica los elementos básicos para comprender las tramas semióticas del texto fílmico. Este autor tuvo en cuenta las teorías de Bordwell, Aumont y Casetti para lograr ese pensamiento particular sobre el filme, dándole un carácter independiente y singular.

El filme se podía conocer a través de los signos, fórmulas y procedimientos, los cuales contienen reglas sintácticas que determinan de forma consecuente una semanticidad. Carmona argumenta que esto es admisible gracias a tres grandes consideraciones: en primer lugar encontramos aspectos físicos de los significantes; una segunda parte va encaminada a cómo los significantes se manifiestan en una tipología de símbolos; y una tercera es la que afirma que los códigos operan un discurso fílmico, esto permite entenderlo desde el punto de vista semiótico (Carmona, 2000).

El filme como un elemento tecnológico se diferencia de la diapositiva o de un cuadro, en que nos muestra imágenes en movimiento con ayuda de un efecto visual, esto se debe a la secuencialidad de las imágenes, llamadas fotogramas, que desde la perspectiva del espectador da la sensación de movimiento. La secuencialidad consiste en la inserción de intervalos de oscuridad en las diferentes imágenes de un objeto, es decir se toma un objeto determinado y desde diferentes ángulos, posiciones, y momentos dan la impresión de que el objeto se desplaza. Carmona (1991) dice al respecto que el filme desde su orden tecnológico presenta una realidad, no como un presupuesto sino como un mismo resultado. Es importante aclarar que el filme no solamente está compuesto de fotografías, también podemos encontrar imágenes no fotográficas cuando éstas son realizadas por otros medios; coloreados o sencillamente dibujos, formando una

película basada en animación, pero esta no se desprende del todo de la significación que las imágenes conllevan, sin embargo este punto lo trataremos más adelante.

El filme como un sistema en donde no sólo los elementos interiores dan una expresividad al objeto, sino que también la exterioridad termina siendo parte de él como una fuente de adaptación para una significación. “El *film* remite al objeto como tal; por otra parte también remite a la propuesta textual que dicho objeto expone ante los ojos de un público; finalmente es también resultado de una apropiación e interpretación” (Carmona, 1991, p. 65).

4.1 La imagen fílmica

Un filme expresa, significa y comunica, ya sea desde cualquiera de las materias expresivas que propone Ramón Carmona (1991):

Imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizadas en series continuas.

Notaciones gráficas: sustitutivas (inter-títulos, carteles intercalados entre planos, títulos de crédito sobre fondo neutro) o superponen (subtítulos y nociones gráficas en el interior de la imagen).

Sonido fónico, sonido musical y ruidos o sonido analógico.

Estos elementos que le dan la expresividad significativa al filme, dan cuenta de una comunicación constante entre éstos y otros, por ejemplo: la imagen y su problema de iconicidad permite una remisión constante a la pintura, la fotografía, etc. El sonido al lenguaje y así sucesivamente; esta expresividad permite la relación del filme con otros elementos para después tomarlos como otro objeto. La problemática que gira en torno al filme tiene que ver con las

materias expresivas, algunas de estas son más importantes para algunos investigadores, pero en lo que aquí respecta trataremos el tópico de las imágenes que brindan la ilusión de movimiento, además son elementos de significación. Hay que considerar que existe una *heterogeneidad de la combinación* de las diferentes materias, son organizadas y también poseen aspectos significativos para el filme.

Los filmes como elementos significativos están compuestos de signos y códigos que articulan reglas sintácticas las cuales a su vez implican una semanticidad, los signos se definirían como la relación establecida entre significantes, los significados y su referente, pero ello no implicaría necesariamente la materia expresiva pues va más allá. Como ya hemos mencionado los signos pueden ser de tres tipos índices, iconos y símbolos; estos tres elementos explicarían el entramado sónico que se pone en juego en el filme (Carmona, 1991).

Veamos algunos códigos del filme que articula la imagen:

Las imágenes que se ponen de manifiesto en un filme están regidas por los códigos tecnológicos, lo que presupone la participación de un objeto tecnológico que permita la articulación, brindando la ilusión de movilidad. Uno de los elementos que aporta más a esta investigación son los códigos visuales, puesto que muestran de una forma directa el papel que juegan las imágenes dentro de este apartado de significación.

La iconografía dentro del filme juega un papel muy importante la identificación del objeto se da gracias a la relación que esta posee con otros sistemas, como la pintura o la fotografía, deviene la existencia de otros sub-códigos que permiten la creación de sentido. En muchos filmes encontramos roles o temas de diferente índole, el espectador se ve inmiscuido en la develación o abstracción de las figuras, el *reconocimiento icónico* da pie a la construcción de los

temas visuales o conceptuales que son representados, de esta manera notamos la carga simbólica que poseen las formas, así es posible saber quién es el héroe, la damisela en peligro, la víctima etc., a la vez que encontramos imágenes que no poseen relación directa con el objeto, estas son un poco abstractas, dudosas en su aspecto.

La *transcripción icónica* asegura la reducción de los elementos a componentes visuales más básicos. Es decir, este proceso simplifica los objetos a sus rasgos visuales característicos, reconociendo así el objeto que representa. Este código más allá de las formas borrosas, permite establecer un punto de referencia para que la imagen sea sujeta a aspectos semánticos reconocibles (Eco, 1986).

La relevancia de las imágenes dentro del encuadre es muy importante, esto asegura la coherencia del filme; de este modo hablamos de *composición*, las figuras en el encuadre, las imágenes suelen estar dotadas de información significativa. Los *códigos iconográficos*, organizan la imagen con significado estable, dando paso a una interpretación de la imagen, los personajes y el ambiente brindan una significación más compacta logrando un reconocimiento de los prototipos visuales: en otras palabras la identificación de algunos personajes o temas se puede lograr gracias a su ilustración física, ejemplo el traidor o el bandido suele presentarse diferente al héroe, su forma, expresiones y vestimenta además de los colores o contrastes suelen ser característicos y representativos del personaje.

Desde el filme es posible modelar el espacio, así como es presentado en un plano real, la *perspectiva* como un código que tiene que ver con la representación del espacio de uso convencional, expone el carácter cultural que se hace muy evidente a la hora de asimilar la información de la imagen. “Haría referencia al arte de representar los objetos sobre una

superficie plana, de manera que esta representación sea semejante a la percepción visual que podemos tener de esos mismos objetos en el mundo real” (Carmona, 1991). Muchas veces las imágenes están sujetas a ese contenido cultural al que es expuesto el espectador en su diario vivir; esa es una forma clara de identificación de objetos netamente icónicos o muchas veces simbólicos: En ciertos ámbitos es posible observar cómo a partir de un grado de diversificación de las imágenes, se revela su información, gracias a distintas asociaciones, a esta distorsión de las imágenes u observación periférica de la imagen; Carmona la llama *anamorfis*.

Carmona citando a Ehrenzweig (1991) nos habla de una *perspectiva psicológica* que denota formas simbólicas sujetas a concepciones abstractas del ser humano, de tal manera que se construye desde un punto de vista arbitrario de los objetos, dotándolo de sentido.

De acuerdo a lo anterior podemos decir que las imágenes dentro del filme son organizadas para comunicar de una forma más clara y precisa haciendo uso de los planos que proporcionan la ubicación de la cámara y la importancia de los objetos y/o personajes planteando sus funcionalidades. Existen varios tipos de planos:

- *Plano general*: La imagen es mostrada en su totalidad, dentro del encuadre.
- *Plano americano*: Muestra al personaje desde las rodillas hacia arriba.
- *Plano medio*: El personaje es enfocado desde la cintura hacia arriba.
- *Primer plano*: Se tiene un enfoque cercano del personaje, en mayor medida, centrándose en el rostro o alguna parte del cuerpo.
- *Primerísimo primer plano*: Realiza un enfoque muchísimo más cercano que en el tópico anterior, ya sean los ojos, la boca, etc.
- *Plano de conjunto*: Muestra una agrupación de figuras o personajes de cuerpo entero.

- *Plano secuencial*: Es una toma que permite observar una secuencialidad de planos en un mismo movimiento sin interrupción.
- *Planos de teleobjetivo*: Permite un alejamiento y acercamiento de los objetos, observando su funcionalidad, en consecuencia se puede hablar de *plano fijo* y *plano de movimiento*, el primero hace alusión al acercamiento paulatino que se le puede hacer a dicho objeto o a un personaje otorgando importancia al elemento, en caso tal que requiera. El segundo está relacionado con la representación de los objetos y el uso del *zoom* para el alejamiento, el acercamiento y los movimientos.

Los planos cumplen una función significativa diferente que brinda información y continuidad en el filme, a través de estos es posible analizar las imágenes, puesto que son dotadas de un sentido aparente. El plano tiene mucha relación con el campo pues lo define como una porción de espacio imaginario que contiene el encuadre (Carmona, 1991).

Debido a que la cámara al momento de realizar una filmación es ubicada en cierta forma y desde determinados ángulos de visión, es posible toparnos con códigos que permiten clasificar las múltiples formas de ubicar los elementos dentro del encuadre. Dentro de este tópico, podemos encontrar tres grandes categorías: *Normal*, la visión de la cámara es ubicada a la altura de lo serían, los ojos del personaje; *Picado*, observa al objeto desde la parte superior; mientras que el *contrapicado* lo enfoca desde abajo, en algunas animaciones suele ser utilizado para darle cierta grandeza al personaje.

La luz o la iluminación son de vital importancia en la organización del encuadre, su principal cualidad es hacer visibles los objetos, pero los usos de la luz también determinan aspectos a los cuales se les agregan valor simbólico y/o convencional, estos suelen caracterizar un ambiente,

una situación o aun personaje, pero el valor que sea agregado dependerá de las constituciones convencionales permanentes adquiridas por tradición; igualmente sucede con los colores que poseen un carácter referencial, a situaciones o sentimientos arraigados en una sociedad determinada.

4.2 La puesta en escena

En el filme, es posible observar cómo son creados nuevos mundos imaginarios, los cuales se manifiestan en cadenas secuenciales temporales. Este aspecto del filme está íntimamente ligado a los conceptos de *percepción y semiótica*; la primera está relacionada a cómo el individuo es capaz de percibir el mundo y por ende, realizar asociaciones entre el entorno que nos rodea y el espacio ficticio adaptado por el filme. Por su parte, la semiótica, da cuenta del mundo sígnico y sus repercusiones en la psiquis del individuo; capacitando la observación e interpretación de los diferentes signos en las diferentes sucesiones de imágenes presentes en el filme (Carmona, 1991).

Los aspectos anteriormente mencionados, se encuentran ligados en gran medida a la noción de representación, el cual cumple una función de intermediario o vínculo, lo que evidencia la asociación de elementos visibles en el filme con sus objetos referidos en el mundo real, teniendo en cuenta sus semejanzas. “Representar se identifica, por una parte, con evocar por descripción, retrato e imagen, y por otra, con situar semejanzas de algo ante la mente o los sentidos.” (Carmona, 2000, p. 119). La representación permite, hasta cierto punto, situar un objeto en un punto determinado, como sustituto de otro objeto, los cuales están asociados gracias a una *correlación codificada*.

En el filme, *el mundo del contenido* es importante para poder codificar, de manera acertada, las simbolizaciones. Carmona (2000) califica al mundo del contenido como un *universo cultural* o una enciclopedia de conocimientos que posee el individuo, dando paso a la asociación de los contenidos dentro del filme, con el espacio que lo rodea; en otras palabras, el proceso de semiosis es capaz de explicar dicho tópico puesto que ese universo cultural al cual se refiere este autor, remite a otras unidades culturales y por tanto no necesariamente la configuración del significado remita únicamente a unidades físicas existentes sino a otras unidades culturales, creando así una cadena infinita de significaciones.

Uno de los componentes importantes que domina en el discurso fílmico son los signos icónicos, inmediatamente al hablar de este concepto lo entendemos como un elemento que configura la realidad física o real. Carmona demuestra una fascinación por los conceptos de icono y símbolo, por ello parte de las conceptualizaciones dadas por Peirce (el primero posee una relación directa con el referente y el segundo tiene sus asimientos en la construcción y convicción social). Estos dos elementos generan una correspondencia o analogía, dejando de lado algunas teorías en donde el icono es visto como algo semejante y natural. Eco manifiesta que estos signos funcionan desde una preceptiva de convención social; reflexionando entonces, la idea de signo icónico puede poseer rasgos físicos del objeto en común, rasgos visibles y propiedades convencionalizadas, convirtiéndolo en un modelo un poco más eficaz. Esto motiva a considerar la imagen como un ente significativo, debido a que la mente busca integrar una relación con los objetos, a través de códigos culturales o códigos de reconocimiento, que de hecho ponen de manifiesto una diferencia entre los objetos, los cuales poseen marcas semánticas que culturalmente se encuentran definidas. Carmona llama a esto “representación icónica” puesto

que posee como finalidad establecer una correspondencia entre los artificios gráficos y los rasgos de contenido.

La puesta en escena tiene sus asimientos en el teatro lo que valdría decir que es un espectáculo que tiene lugar en un escenario, aquí se da cuenta de todos los elementos pertenecientes a un filme, que lo complementan, porque al hablar de escena fílmica se remite directamente a aspectos cinematográficos como cámara, movimientos, etc. También se tienen otros componente que a su vez dan sentido y valor al filme, estos son los relacionados con el espectáculo teatral, iluminación, decorados, vestuarios, maquillaje, reparto, director y movimientos de actores (Carmona,1991, p. 127).

La puesta en escena pone de manifiesto el problema de *semejanza*, puesto que va más allá de los aspectos normalizadores, en tanto que construye la visión de un tono imaginativo sin necesidad de un referente real o muy parecido a lo que se considera real, pues tiene un efecto en los espectadores un tanto realista.

4.2.1 Componentes de la puesta en escena

Como se ha mencionado, la puesta en escena brinda un espacio propicio para la imaginación representativa, a su vez, abarca diversos elementos; primero encontramos a los de producción, que son los de iluminación, decorados construidos o naturales, vestuarios, maquillaje y por otra parte encontramos los que se refieren al componente humano: reparto, dirección y distribución de los actores en el encuadre; también se tiene en cuenta que de una forma global cómo constituyen un espacio y un tiempo determinado (Carmona, 1991, p. 129) .

4.2.1.1 El escenario. Es parte imprescindible de la puesta en escena, ya que su función principal es la de ser el espacio en donde se desarrolla todo el entramado argumental del filme. El *setting* (escenario) como lugar en donde se desenvuelve toda la historia, debe ser adaptado teniendo en cuenta la temática en torno a la que esta gire. Entonces podemos realizar una división de lo que serían dos clases de escenarios: Por un lado tendríamos los escenarios naturales; son todos aquellos lugares recreados que comúnmente podemos ver en la vida diaria o hacen parte del mundo real (parques, casas, una oficina, una cocina, una habitación, la esquina de una calle o incluso un aeropuerto). Por otro lado tenemos los llamados escenarios artificiales, los cuales se caracterizan por ser espacios poco o nada realistas; son escenarios que no veríamos en la realidad. Películas como *Star Wars*, “Viaje a las Estrellas”, entre otras, podrían dar claro ejemplo de estos escenarios.

Gracias a los diferentes códigos de representación visual y las puestas en escena, el filme nos da una muestra de todo el entramado de significaciones, códigos definidos por la asociación de signos productores y transmisores de mensajes que son llevados a los espectadores a través de un lenguaje visual, creado principalmente por imágenes en movimientos, las imágenes y los signos son desmontados hasta configurar un sentido. Su objetivo es establecer o crear un lenguaje, produciendo sistemas fundamentalmente semióticos; las imágenes reproducen aspectos culturales puesto que toda imagen es un signo y este a su vez es una herramienta cultural. (Eco, 1994) Para la creación de un signo icónico, como es el caso de la imagen, la cultura juega un papel muy importante porque define objetos que llegan a ser reconocibles por una sociedad, basándose en algunos rasgos de reconocimiento que podemos encontrar en el contenido del

filme, éste como un instrumento netamente cultural, representa aspectos o conocimientos propios de la humanidad, haciendo referencia a la sociedad por la que el hombre se ve rodeado.

4.3 Estructura del melodrama.

El filme por su parte es un espacio que entretrejen entramados sociales, funcionando como un dispositivo de proyección en donde se construyen y se reelaboran realidades socioculturales. Escenifica todo tipo de situaciones en las cuales se ven inmiscuidos los seres humanos y sobre todo configura imaginarios culturales que nos remiten a nuestras relaciones sociales con los procesos de significación. En otras palabras podríamos decir que el cine constituye una forma de proyección del mundo que nos rodea.

El filme es un lugar que abre paso a la creación y re-semantización de diferentes tópicos; produce unas construcciones significativas a través de imaginarios heterogéneos, es un artificio que se basa en la construcción de lo imaginativo y la fusión de aspectos culturales; una de las formas que llega a dar vida a esas significaciones es el melodrama tomado como un género cinematográfico donde predomina la construcción de la vida cotidiana y las transformación cultural.

El melodrama es una estructura narrativa, caracterizada por la anacrónica expresiva que se ve presente en ella, es decir, se observa cómo el hilo argumental de una historia puede ser deformando y transformado. El melodrama, usa la *Casualidad* como recurso dentro de sus historias, pero no de manera moderada, sino que se presenta tan recurrentemente que es imposible que un hecho “real” pueda ocurrir así; por ello se cataloga el melodrama como una manifestación no realista. Por su parte, Jesús Martín Barbero en *De los medios a las mediaciones*

(1987) lo entiende como un nicho cultural. Que visto de esta forma evidencia específicamente al tópico de cultura implicando a su vez un conjunto de relaciones sociales.

En este género se tratan temas que afectan directamente a la sensibilidad del hombre, se centra en utilizar al máximo los sentimientos que hacen parte del día a día del ser humano, por lo que permite una alta sincronización con el público, ya que estos se identifican de manera más directa con la trama que se representa. Tópicos como el amor, la familia, la ascensión social, los prejuicios sociales y los conflictos existenciales son algunos de los temas que predominan dentro del melodrama. Aun cuando pueden presentarse todos estos en una misma historia siempre habrá uno que resalte más que los demás.

Dado que en el melodrama siempre se encontrará una contraposición entre el bien y el mal, los personajes dentro de ella se verán influenciados por esta dicotomía, en tanto que deben hacer parte o de uno o de otro lado. Martín Barbero profiere una estructura central del melodrama que articula cuatro sentimientos básicos: el temor o el miedo, la alegría, la compasión y la burla, estos sentimientos serán personificados por cuatro tipos de personajes: el traidor, el justiciero, la víctima y el bobo, de tal manera que es posible decir que un personaje representa determinado valor.

El Héroe o Justiciero es quien, dentro de la historia, se encarga de defender los ideales del amor y la justicia, es quien vela por el bienestar y la tranquilidad de los demás; en ocasiones puede estar dotado por una postura elegante y gallarda que le atribuye más presencia. “Tiene la figura del héroe, pero del “tradicional”: un joven y apuesto caballero –algunas veces lo de joven es suplido por un *plus* de postura y elegancia en un hombre de edad avanzada-” (Martín Barbero,

1987). Aunque en otras ocasiones puede presentarse de forma más humilde al punto de no creerse lo suficientemente digno para cumplir su labor de protector.

El justiciero, viene siendo como un juez que ayuda a develar los entramados de la historia, sus acciones son orientadas a desvanecer los malentendidos, dando como primer lugar a la verdad justa y resplandeciente. Este individuo se encuentra en una constante lucha con el personaje que representa al mal o en otras palabras el Malvado o Traidor, que está en contraposición al héroe. Se encarga de crear la problemática en la historia, y a su vez de hacerle la vida imposible al héroe; frecuentemente se esconde tras una máscara de “buena persona” o “amigo”, con el fin de vigilar a su enemigo (el héroe) más de cerca y conocer sus puntos débiles; el *Traidor* “él es con frecuencia un bastardo que se hace pasar por noble- y su función dramática es hacer sufrir a la víctima”. (Martin Barbero, 1987).

Personajes como la víctima forman parte del entramado melodramático, es el individuo (generalmente es una chica) que sufre a manos del traidor y frecuentemente cumple la función de mártir dentro de la obra. Como sucede con el héroe hasta cierto punto, este posee dones que lo hacen posicionarse en el lado del bien, a menudo es ultrajado por el malvado precisamente por sus virtudes ya que además de pureza, es dotado también con inocencia, lo que lo hace susceptible a las agresiones de los entes oscuros. Podría decirse que este sujeto le da el toque propio de la tragedia a la obra.

Por último encontramos al Bufón, su función dentro del melodrama es agregar el toque cómico a la historia, ya sea con comentarios fuera de lugar en una conversación seria o tropiezos inesperados en cualquier circunstancia que hacen relucir su torpeza. En ocasiones puede ser un individuo alegre y rebosante de energía o puede sólo ser alguien con movimientos torpes y poco

control de su equilibrio; lo que sí se puede asegurar es que sus intervenciones pueden sacar risas o fastidio, dependiendo de la percepción del público. Se podría decir que este personaje está en representación del género de la sátira, por el aire burlesco que le da a la historia.

Los personajes como interventores en los diferentes ambientes y contextos dan paso a una re-sematización constante de los aspectos culturales que muestran una concepción del mundo o ideología en el que se ven inmiscuidas las creencias formalmente sostenidas, exponiendo su importancia y valores.

5. ELEMENTOS FORMALES GRÁFICOS

Este apartado lo abordaremos a través de dos puntos de vista: desde el plano de la expresión y el plano del contenido teniendo en cuenta aspectos formales del filme, es decir, la parte perceptiva desde donde se manejarán las imágenes y el análisis de los personajes desde un tópico representativo y simbólico a través de los diferentes códigos: vestuario, movimientos de la cámara, *zoom*, escenas, etc.

5.1 La puesta en escena de los personajes

En el anime, el signo es representativo y simbólico en la medida en que guardan cierta iconicidad con el objeto real, como los personajes que suelen estar asociados a la figura humana, pero también podemos notar una plasticidad, puesto que la perspectiva del autor también se hace evidente en el modo de expresar la imagen.

En el anime Neon Genesis Evangelion, la secuencialidad de las imágenes presentes da una continuidad a la comunicación de los elementos en proceso que permite una comprensión directa al significado de las imágenes. El aporte de cada personaje es esencial, puesto que la trama de la historia se desarrolla de acuerdo a la aparición de ellos.



Figura 1. Captura tomada de www.ánimeid.net capítulo



Figura 2. Tomado de Google

Si bien la serie se caracteriza (en un momento de la historia) por centrarse en cada una de las vidas de los individuos que aparecen en ella, con precisión podemos decir que el personaje principal en el que se centraliza la historia es Shinji Ikari, un adolescente de 15 años quien perdió a su madre desde muy pequeño; y su padre lo abandonó para dedicarse a los estudios y experimentos realizados con los EVAs. Este joven se ve obligado a tripular uno de los robots gigantes, puesto que el piloto anterior había sido herido de gravedad. Al aceptar pilotear el EVA 01, a Shinji se le es entregado un uniforme especial de color blanco, con negro y azul para poder ingresar al robot, esta vestimenta es un signo que permite relacionarlo de forma directa con aspectos futuristas en tanto que es capaz de adaptarse al cuerpo y permite una mayor movilidad para la persona que controla al EVA.

Durante la serie es posible observar cómo este personaje se ve envuelto por dudas y depresiones causadas por la pérdida y abandono de sus padres; lo que repercute directamente en la personalidad del chico presentándolo como alguien tímido e inseguro de sí mismo, hasta llegar al punto de cuestionarse por su propia existencia. En el transcurso de la historia logra entablar relaciones afectivas con otros personajes, que de alguna u otra forma le ayudarán a superar esos estados de incertidumbre que constantemente lo asaltan, logrando ser capaz de luchar y proteger a la ciudad y de igual forma salvar el mundo.



Figura 3. Captura tomada de www.ánimeid.net



Figura 4. Captura tomada de www.ánimeid.net capítulo 4

Rei Ayanami es otro de los personajes principales de la trama, ella se ve envuelta en misterios y secretos que a medida que avanza la historia son develados; se presenta como una joven enigmática, silenciosa y nada comunicativa. Es la piloto del EVA 00 y es la primera en pilotear un EVA para salvar la humanidad. Durante la serie no se dice mucho acerca de cómo es contactada para manejar el EVA y tener una sincronización perfecta en ello.

Rei vive sola en un apartamento que a simple vista se ve muy descuidado, una cama, una mesa y algunos elementos muy básicos como ropa y vendajes sucios hacen parte de su habitación. En el primer capítulo de la serie, es posible observar un aparente sentimiento de

paternidad hacia Gendo Ikari (padre de Shinji), y durante el desarrollo de la historia muestra leves emociones de afecto por Shinji. Su presencia dentro de la trama es de suma importancia puesto que ella es la clave de muchos de los secretos que envuelven a la organización NERV.



Figura 5. Captura tomada de www.ánimeid.net. Capítulo 8.



Figura 6. Captura tomada de www.ánimeid.net. Capítulo 8.

Asuka Langley Sohryu es otra chica entrenada para pilotear el EVA 02, su primera aparición se realiza durante el capítulo 8 de la serie. Es procedente de Alemania y se muestra con una personalidad altiva, con muchísimos aires de superioridad; su objetivo principal es ser reconocida como la mejor piloto de los EVA por lo que desde un principio muestra cierto desdén por Rei, quien hace caso omiso de su actitud; y por Shinji, quien se vuelve blanco de sus constantes ataques de histeria, llamándole “tonto” a cada momento hasta tal punto que se vislumbra la existencia de una relación amor-odio entre los dos, cosa que nunca se concreta durante la serie. Aun cuando parece alguien de carácter fuerte, en el fondo Asuka es muy tierna y dulce, solo que sus miedos le impiden mostrar esta faceta.

Tras este personaje existe un problema psicológico debido a que en su infancia su madre participo en un experimento de contacto con el EVA 02 en el que lamentablemente sufrió un accidente, quedando incapacitada mentalmente hasta el punto de creer que su hija era una muñeca de trapo que cargaba y sostenía como un bebe, lo que llevo a que ignorara a Asuka y no la reconociera como su hija.

Finalmente después de perder totalmente la cordura termina suicidándose el día que Asuka, emocionada, va a darle la noticia de que fue aceptada como piloto del EVA 02. Esto genera que la chica sea propensa a problemas de identidad y aceptación, sumándole el hecho de que su padre, a los pocos días de la muerte de su madre, se casara nuevamente. Aunque aparentemente la relación con su madrastra era buena en realidad ella sólo fingía para no demostrar a su padre cómo se sentía en realidad, mostrándose como alguien demasiado maduro aun siendo una niña.

Misato Katsuragui es la jefa de operaciones de la organización NERV, dentro de sus funciones están organizar los ataques y preparar las estrategias para luchar contra los ángeles. Su infancia es un tanto trágica ya que vio morir a su padre mientras intentaba salvarla durante el segundo impacto, este acontecimiento provocó en ella un estado de *shock* haciéndola enmudecer por algunos años, al entablar relaciones con Kaji y Ritsuko poco a poco va superando su trauma.



Figura 7. Tomada de Google imágenes

Desde su primera aparición dentro de la serie se muestra como alguien alegre y extrovertida de fácil comunicación con los demás, lo que resulta irónico puesto que teme formar lazos

afectivos con las demás personas por miedo a ser lastimada en el futuro. En cuanto a su relación con Shinji y los demás pilotos de los EVAs, se podría decir que es como una hermana mayor o confidente, busca constantemente brindarles consejos en cuanto a algunas decisiones que quieren tomar. Durante el desarrollo de la historia acepta hacerse cargo de Shinji y de Asuka, llevándolos a vivir a su casa.



Figura 8. Tomada de Google imágenes

Gendo Ikari. Es el padre de Shinji Ikari, se muestra como un hombre de personalidad fría e indiferente hacia las cosas que le suceden a su alrededor, probablemente esto es debido a que la muerte de su esposa Yui Ikari creó cierto trastorno en su persona.

Después de lo sucedido con ella abandonó a Shinji y se dedicó por completo al proyecto EVA, aun cuando parece insensible hacia lo que le pasa a su hijo, no pasa lo mismo en su relación con Rei Ayanami, de hecho muestra una faceta más paternal y afectuosa con ella. Trabajó con el difunto padre de Misato en el proyecto que se realizó en la Antártida, contando con la suerte de haber regresado a Tokio antes del fatídico Segundo Impacto.

Ritsuko Akagi. Se encuentra a cargo del sistema MAGI, una super computadora muy sofisticada, construida por su madre Naoko Akagi. Esta máquina controla el complejo sistema de NERV cumpliendo entre una de sus funciones detectar a los ángeles. Ritsuko es presentada con una mujer de actitud



Figura 9. Tomada de Google imágenes

madura, responsable, centrada, inteligente y un tanto sarcástica en ciertas ocasiones; posee una afición por los gatos y una dependencia al café. Es la mejor amiga de Misato, con la que se conoció en la universidad y desde entonces son muy buenas amigas.



Figura 10. Tomada de Google imágenes



Figura 11. Tomada de Google imágenes

Kaworu Nagisa. Al igual que Rei, su participación dentro de la serie está envuelta en un cúmulo de misterios que aun al final no son resueltos en su totalidad. Su primera y última aparición es el capítulo 24 en donde se presenta como otro joven elegido para pilotear uno de los EVAs, reemplazando a Asuka quien está incapacitada para pilotear la unidad 02. Aunque en principio se muestra de esta forma, en los siguientes capítulos revela su verdadera identidad; en realidad Kaworu es Tabris, el decimoséptimo y último ángel enviado para librar la batalla que decidirá el destino de la tierra. De cierta forma su desarrollo dentro de la serie es un tanto parecida al de Rei, si bien no es tan callado o retraído como ella, adopta una postura un poco sumisa y se demuestra que a pesar de ser un ángel parece tener sentimientos afectivos hacia Shinji, quien lo destruye aplastándolo con la mano del EVA 01 luego de que Kaworu mismo se lo pide.

5.2 Nivel de iconicidad y abstracción en los personajes

Si bien los personajes guardan un nivel de iconicidad bastante considerable ya que a través de ciertos recursos podemos relacionarlos a ellos y a su entorno, con el entorno real y objetivo, podemos considerar que las imágenes más que representativas, corresponden aún más al plano simbólico; esto quiere decir que los personajes presentan un nivel significativo de abstracción en los detalles, esos que buscarían mayor fidelidad con la realidad.

Tal abstracción permite mayor plasticidad en el diseño de los personajes, lo que es propio de la naturaleza del anime. Si bien, en la configuración de los ánimes como plano de la expresión están presentes los signos icónicos, aquellos que permiten la familiaridad con los objetos en función a su semejanza los signos plásticos se vinculan a la estética de dichos diseños. Esto se puede notar, por ejemplo, en el alargamiento del cuello, en la geometría de la barba, que tiende a ser triangular más que curva, y ni hablar de las particularidades con la que diseñan los ojos. Por lo tanto el modo como estructuran las imágenes de un anime corresponde más a lo simbólico que a lo representativo.

Además, a través de ciertas características, los personajes permiten reconocer los recursos estilísticos usados por el autor, implícitos en su anatomía, la plasticidad del signo: “El signo plástico por su parte, moviliza códigos basados en las líneas, los colores y las texturas tomados independientemente de cualquier remisión mimética” (Klinkenberg, 2006, p. 347).

La iconicidad en los rasgos de los personajes y situaciones que aparecen en el anime es reconocible para el observador en tanto que la tensión está producida por aspectos cosmológicos

que, desde una lectura cognitiva, chocan con preceptos socialmente convencionalizados; se presenta una re-sematización de los hechos además de apoyarse en elementos simbólicos.

El nivel de semejanza de los personajes que es emulado en el anime, viene de la realidad específicamente con los seres humanos, al igual que algunas situaciones, su anatomía y dimensiones son parecidos al cuerpo humano; pero en el anime posee un claro reconocimiento por los cambios de la proporción de los personajes, ya que quieren apuntar a sus emociones, su diferencia está en los símbolos plásticos que le imprime el autor. Es posible encontrar exageraciones de los rasgos físicos, algunas de la más notoria son: el estilo de ojos grandes, que dan una particularidad a la mirada, usualmente las chicas poseen un tamaño de ojos un poco más grande en comparación con los chicos. Matt Thorn argumenta que animadores japoneses y el público no perciben tales ojos estilizados como pertenecientes a un fenotipo propiamente japonés (Thorn, 2004 citado en Arciniegas y Mora, 2010). Los ojos son de gran importancia en la animación nipona puesto que en gran medida expresan pensamientos y emociones.

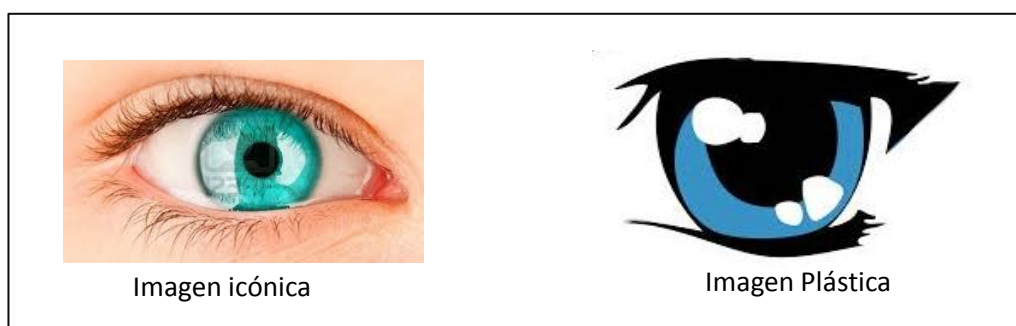


Figura 12. Imágenes tomadas de Google

Otro de los rasgos es el cabello, aquí también podemos encontrar las impresiones del autor de una manera simbólica en cada personaje, el color del cabello puede variar; tener colores como el rubio, rojo o colores poco realistas como el rosado y el verde, esto en algunos ánimes está sujeto al lugar de procedencia del personaje, si este viene del exterior usualmente su cabello será

de colores no propios de Japón, como rubios o cenizos y si se habla de alguien proveniente de otra dimensión o planeta, los colores serán aún más extravagantes.

El cabello como un signo plástico simbólico ayuda a señalar qué papel cumple el personaje dentro de la trama, colores intensos como el rojo o el rubio, pueden sugerir la imponentia y presencia del personaje, lo que no deja que pasen inadvertido; mientras que colores como el azul claro, cenizos o castaños demasiado claros llegan a indicar timidez o poca intervención en la historia por parte del personaje que usualmente suele ser muy callado.



Figura 13. Imágenes tomadas de Google

La nariz y la boca, poseen características similares, puesto que el espacio que ocupan dentro del rostro es mínimo, la nariz suele ser bastante reducida y algo respingada. La boca en la mayoría de los casos es una delgada línea, esto se debe a que los ojos, poseen un mayor espacio para dar mayor expresión y gestualidad.

Otro tópico es la apariencia del cuerpo, las piernas suelen ser un poco más alargadas y la anatomía en general es muy estilizada, son otras características que predominan en el anime. La fisionomía de la mujer suele ser más delicada, con más curvas y en algunos ánimes con atributos exagerados como en el *Hecchi*; el hombre, por su parte, es un poco más tosco que la mujer, y curvas casi inexistentes.

Los signos icónicos y plásticos, poseen códigos que permiten el reconocimiento del objeto ya sea por una remisión mimética con el objeto real o por los efectos estilísticos impresos por el autor, esto da paso a una comunicación simbólica la cual connota una significación constante.

Los personajes son un punto central que canaliza la máxima expresión de la trama de Neon Genesis Evangelion, puesto que cada uno de ellos es portador de signos, ya sea por su color de cabello o la vestimenta que trasmite una serie de códigos sociales vinculados con la identidad del sujeto.

5.3 Planos filmicos y su significado.

El filme maneja su propia sintaxis (planos, ángulos, *zoom*, etc.) que permiten una comprensión clara del mensaje. El funcionamiento de la cámara da paso a la significación del ambiente a través de los planos; en el anime, los fotogramas asemejan el funcionamiento de la cámara debido a que la secuencialidad ofrece un movimiento que, ligado a un efecto visual, da la sensación de que la imagen se mueve, este lenguaje visual da muestra del significado y de un ordenamiento sintáctico. “El *travelling* en el cine es el seguimiento con la cámara que se hace de la acción, desplazándose a la par que los actores. En el *cómic* el *travelling* funciona igual, con la diferencia que el movimiento se representa en varias imágenes secuenciadas.” (Lacambra, 2006)

En el filme los efectos de desplazamiento son producidos por la cámara, la cual les da orden y coherencia. Es pertinente aclarar que los efectos de desplazamiento que se realizan en el anime, solo emulan el movimiento que realiza la cámara. Los movimientos serán tomados en esta investigación no en sentido técnico, sino como un elemento de comunicación. En el anime las imágenes consecutivas ofrecen continuidad a la historia y los planos son tomados como el resultado de una representación, a lo que aquí se entiende como una construcción sígnica. Veamos algunos planos o escenas del anime Neon Genesis Evangelion que especifican una comprensión más directa de estas categorías además de su producción de sentido.

Plano panorámico: La magnitud del paisaje es lo primordial en este plano, resalta el entorno como una fuente de comprensión de la imagen, por esta razón suelen ser descriptivas, los personajes son



Figura 14. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 2.

irrelevantes y en la mayoría de los casos se ven muy pequeños o borrosos.

La figura 14. Nos muestra a la ciudad de Tokio-3 que por los desastres que había tenido anteriormente ha tomado medidas de seguridad para proteger a toda la población, en el hilo de la historia encontrar a Misato quien le muestra a Shinji cómo el país ha empezado a utilizar tecnología avanzada para poder resguardarse de los ataques de los ángeles. La imagen muestra la grandeza de la metrópoli que intenta seguir adelante a pesar de las adversidades.



Figura 15. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 2.

Plano general: Este plano es bastante utilizado en el cine puesto que ofrece una visión más amplia del personaje y su entorno, se puede decir que es un plano descriptivo en tanto que el personaje o el paisaje es expuesto en su totalidad, mostrándolo, si es un individuo, de la cabeza a los pies.

Aquí vemos el primer ángel quien está a punto de luchar con el EVA 01, en este plano se puede percibir al personaje de cuerpo completo, los rasgos físicos no son muy definidos, además, el alejamiento permite integrar al individuo dentro de la escena, como se puede apreciar en la imagen. Se visualiza al ángel quien se encuentra en mitad de una calle, en NGE, este tipo de

plano es usado para mostrar la magnificencia de los robots o monstruos que aparecen en escena. Lo más esencial de este plano es que contextualiza al espectador.

Plano americano: Este plano ha adquirido un especial significado en las películas del *oeste* para mostrar la interacción entre los vaqueros en una escena de duelo, usualmente se presenta al personaje desde la cabeza hasta las rodillas.



Figura 16. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 4.

En esta escena observamos a Susuhara y Aida despidiéndose de Shinji quien está a punto de marcharse al negarse a pilotear la Unidad 01. En el anime este plano se emplea para exponer la interacción entre dos o más personajes, representando una acción técnica.

Plano medio: Este plano abarca las dimensiones que van desde la cabeza del individuo hasta su cintura, permite acercarnos al personaje sin invadir su espacio personal, cosa que sí ocurre en el *primer plano*, usualmente es utilizados en las entrevistas. Esta es la primera



Figura 17. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 8.

escena en donde hace aparición Asuka, como se dijo anteriormente, intenta hacer una presentación o acercamiento moderado hacia el individuo, sin necesidad de acercarse demasiado a él.



Figura 18. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo1.

Plano medio corto: En este plano la atención se centra sobre un determinado personaje, se hace una toma del individuo desde la cabeza hasta la mitad del pecho para darle cierto protagonismo en ese instante, intentando “sacarlo” del entorno para darle mayor importancia.

En esta escena observamos a Shinji, quien se encuentra en la cabina del EVA por primera vez, su rostro expresa incertidumbre en ese momento y se resalta la importancia de su papel dentro de la trama puesto que la máxima atención está sobre él y no en su entorno, esto le da pista al espectador para conocer ciertos rasgos de la personalidad del individuo, puesto que su acercamiento permite ver las expresiones y los movimientos del mismo.



Figura 19. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 1.

Primer plano: Este expone una proximidad con el personaje, donde se invade “el espacio personal” de este y se coloca al espectador en un lugar privilegiado en donde puede observar con mayor detalle las expresiones del sujeto.

Vemos a Shinji quien se encuentra impactado al ver por primera vez un EVA. Su cara de incredulidad y asombro señalan lo sorprendido que está al toparse con el robot, este plano permite ver las emociones del personaje dando paso para que el espectador lo conozca de manera

más íntima, permitiéndole identificarse con él o sincronizarse con los sentimientos de dicho individuo en ese instante.

Primerísimo primer plano: Este centra su atención en la proximidad de la cámara hacia el personaje, la más común es el enfoque directo sobre el rostro, concentrándose en mostrar los sentimientos y las emociones del individuo. Aquí vemos a Ritsuko



Figura 20. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 1.

quien intenta convencer a Shinji para que pilotee el EVA 01 por primera vez.

La imagen hace énfasis en la expresión de sus ojos y el ceño semi fruncido, mostrando la seriedad del asunto y la importancia de la situación, además se ponen de manifiesto sus sentimientos de preocupación e impotencia. Este plano agrega a la serie un grado importante de tensión, por esta razón es constantemente utilizado en el transcurso de ella.



Figura 21. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 3.

siguientes tomas.

Plano detalle: Como su nombre lo indica busca detallar una parte de la imagen al enfocarla como una parte primordial para el desarrollo de la trama, el objeto expuesto en una escena más amplia podría pasar inadvertido, pero su acercamiento y protagonismo en ese instante muestran la importancia que tendrá en las

En esta escena se muestra el *Progressive knife* o cuchillo “progresivo”, presentándolo como un arma fundamental en la defensa de los EVAs contra los ángeles, su acercamiento a detalle es

para resaltar las partículas que se encuentran en la hoja del *Progressive knife* que vibran a una frecuencia alta y de esta forma pueda cortar un objeto a nivel molecular, este tipo de plano es muy común en la serie para mostrar la importancia de los artefactos y la avanzada tecnología.

5.4 Angulación de los planos

Este es un recurso frecuentemente utilizado en los filmes el cual busca, a través de determinados posicionamientos de la cámara, brindar efectos que le otorguen protagonismo o presencia al objeto que está siendo enfocado. Como mencionamos anteriormente, en el anime al ser un conjunto de lo que simula ser fotogramas, solo se crea la ilusión del movimiento de la cámara, por lo que la angulación de los planos en las siguientes imágenes a analizar, sería una reproducción de las tomas que normalmente se observan en un filme. Resaltaremos dos tipos de angulación que son relevantes para esta investigación:



Figura 22. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 8.

Contrapicado: En este ángulo los individuos son observados desde una perspectiva inferior, donde los objetos son visualizados como si el espectador estuviera mirando desde el suelo hacia arriba.

Esta escena muestra la presencia que posee Asuka como personaje, desde el principio intenta hacerse ver como alguien imponente y de carácter fuerte. Al ser presentada desde este ángulo, los rasgos anteriormente señalados se hacen aun más evidentes.

Plano picado: La perspectiva de este ángulo es contraria al contrapicado, muestra el objeto como si estuviéramos observándolo desde arriba.

En este encuadre se encuentra a Shinji agotado por todo lo que ha tenido que soportar el primer día al llegar a Tokio-3, se encontraba en una ciudad nueva en donde no



Figura 23. Captura tomada de www.animeid.net. Capítulo 1.

conocía a nadie a excepción de su padre, quien le dice que solo lo necesita para pilotear un robot gigante del cual no sabía nada, se sentía fuera de lugar y este ángulo representa la debilidad y la impotencia que sentía en ese momento.

Sin ninguna duda los planos y ángulos ayudan a entender el hilo conductor de la trama de Neon Genesis Evangelion, en el anime estos son muy importantes a la hora de crear el *storyboard*; es el conjunto de ilustraciones en una secuencia, creadas cuidadosamente y que ayudan a planificar y entender una historia, este viene siendo como un guión muy creativo para la organización previa del anime. La cantidad de escenas, son por así decirlo, fotos fijas con descripciones y duraciones basadas en fondos y movimientos. El *storyboard* es una creación en bruto que ayuda a esbozar el proyecto de animación en este caso, por eso la adecuada utilización de los planos y su duración crean historias que envuelven e involucran al espectador, instaurando un lenguaje visual. En otras palabras la unión de distintos planos da paso a la continuidad de

escenas que se encuentran marcadas por un respectivo orden, que tiene en cuenta la amplitud temática, la presencia de los personajes, entre otros aspectos.

5.5 Explicando la trama

En este segundo tópico se tendrá en cuenta el plano del contenido, es decir, la parte conceptual de la serie Neon Genesis Evangelion y cómo la secuencialidad de las imágenes juegan un papel importante en el desarrollo de la trama, logrando entresacar los signos de su contexto para crear una historia ficticia la cual atrae al público, cuyo contenido simbólico pone de manifiesto estructuras sociales que resuenan en el espectador. A través de la imagen es posible que se entable una semejanza con situaciones de la vida real, con entramados filosóficos que desde la antigüedad han estado en la mente de las personas que brindan, de cierto modo, una explicación a la existencia.

5.6 El mito en Neon Genesis Evangelion

Desde la antigüedad los seres humanos siempre han buscado una explicación al porqué de su existencia, gracias a esa constante búsqueda han creado mitos que de una u otra forma le dan tranquilidad en lo que respecta a esas dudas existenciales. Los mitos son más que una explicación cosmológica del ser humano, según Eliade, éstos han creado modelos de conducta que eventualmente rigen y transforman al individuo. Pero no se puede pensar en un principio sin que este sea la antesala de un fin, así como la vida tiene un comienzo ésta también tiene su final y es desde allí que se establece una visión escatológica del mundo, en lo que respecta a la trama

de Neon Genesis Evangelion (NGE de ahora en adelante) toma estos preceptos y los plasma para crear una historia fabulosa, que tienen en cuenta la conducta de los personajes principales haciendo total énfasis en los mitos escatológicos.

El lanzamiento de la serie de anime NGE se realizó en 1996 por los estudios Gainax de Japón y dirigida por Hideaki Anno; la serie consta de 26 capítulos con una duración aproximada de 25 minutos cada uno. Esta serie tuvo tanto éxito que su argumento dio para la creación de varias películas Neon Genesis Evangelion Death And Rebirth, The End Of Evangelion, 1.0 You are (not) alone, 2.0 You can (not) advance y 3.0 You can (not) redo. La historia está ubicada en el año 2014, donde el panorama que se observa es la supervivencia de la raza humana, que tiene luchas constantes con monstruos gigantes llamados “ángeles”.

Los mitos cosmogónicos según Eliade (1991) responden a la creación del mundo y del hombre por seres divinos. En las sociedades arcaicas estos mitos permiten la explicación directa de la existencia; en la serie NGE es posible observar cómo se ofrece una visión cósmica: donde en un principio existía una raza ancestral llamada los “Adams”, cuyo objetivo era crear vida en el universo, según la serie la forma para la creación de distintas formas de vida en el universo consistía en mandar dos tipos de lunas que impactarían sobre los planetas; existían dos clases de lunas: una negra y una blanca. La primera daba como resultado la creación de seres compuestos de carbono como los seres humanos y la segunda daba origen a los ángeles, así dependiendo dónde caiga la luna el tipo de vida sería diferente y así se crearía la vida.

En el caso de la tierra el primer impacto fue de una luna negra, la cual contenía lo que sería Adam y por lo tanto la especie que predominaría en el planeta serían los ángeles, pero ocurrió algo imprevisto, luego de que la luna blanca se estrellara en la tierra, tiempo después impactó en

esta una luna negra la cual contenía a Lilith lo que indicaría que la población humana sería la que caminaría sobre la tierra. Al ocurrir el choque entre dos especies, como una medida de seguridad en este caso imprevisto, Adam se selló así mismo con la lanza de *Longinus*, un artefacto que se creó en el momento que éste tocó tierra, permitiendo así que la especie humana pudiese poblar el planeta sin problemas.

5.6.1 Los comienzos del proyecto Evangelion

El ser humano siempre busca la forma de expandir sus ideas y conocimientos, el vacío existencial provoca que el ser humano quiera superar sus fronteras y llegar más allá de los límites de su propia humanidad, hasta tal punto que en ese recorrido y desarrollo de la explicación de su ser, puede llegar a convertirse en creador de vida. En este punto se llega al proyecto “EVA”, un plan ideado para la creación de vida artificial. Todo empieza en el año 2000 con la localización de un objeto desconocido en la Antártida, para su sorpresa era Adam, el cual es transportado a una de las instalaciones de NERV, uno de sus objetivos era retirar la lanza que se encontraba en su pecho y someterlo a experimentos, pero por la ambición no midieron sus consecuencias, al retirar la lanza ocasionaron que Lilith activara su mecanismo de seguridad y se clavara la lanza *Longinus*, dejándola en un estado inactivo, Lilith proporcionaba el alma a los seres humanos, al estar sellada todos los niños a partir de ese momento nacieron sin alma.

Adam se encontraba en un estado de animación suspendida a causa de la lanza que yacía en su pecho, la cual al ser retirada, dio como resultado que sus hijos “los ángeles” reaccionaran y fueran en su búsqueda; la humanidad al darse cuenta del peligro al que estaba siendo expuesta

permitió que se fundara la organización NERV, que quedó a cargo de la creación de los EVAs, humanoides gigantes, empezando así la lucha para salvar y preservar la vida humana.

Si bien sabemos que los mitos cosmogónicos remiten directamente a la creación divina, los mitos escatológicos hacen referencia a la visión apocalíptica que tiene el ser humano acerca del mundo; una idea central de estos mitos es la destrucción causada por elementos naturales como fuego, agua, etc. En NGE podemos observar cómo estos se hacen presentes aludiendo a ciertos pasajes presentes en la visión judeo/cristiana.

El argumento de esta historia pertenece al género Mecha, ya que su temática gira alrededor de las batallas con robots gigantes, y además, cuenta con una visión futurista y posee indicios de un posible apocalipsis que desemboca en el fin del mundo. La organización NERV quería iniciar un tercer impacto (otro desastre parecido al segundo impacto mencionado anteriormente) mediante la unión controlada de Adam (quien poseía el fruto de la vida) y Lilith (poseía el fruto del conocimiento) para que juntos llevaran la vida terrestre a otro nivel, convertir a la humanidad en deidad, pero su versión de un impacto controlado se sale de sus manos y Lilith termina absorbiendo a Adam. Por otra parte, la versión original de Lilith despierta de su letargo y se convierte en un nuevo dios que trae consigo un nuevo diluvio universal absorbiendo a Shinji (protagonista de la serie), el cual deberá decidir si la especie humana entra en una nueva etapa de complementación humana. Al final escoge la opción de darle una nueva oportunidad a la humanidad reafirmando la individualidad, las almas regresan a la tierra y pone fin al tercer impacto. Shinji al final resulta ser ese héroe trágico que logra salvar a la humanidad de la destrucción.

En los finales alternativos de la serie, como se muestra en las películas, la visión apocalíptica es más severa; se empieza una purificación del mundo con la supresión de la humanidad y al final se puede observar la supervivencia de solo dos seres humanos Shinji y Asuka quienes darían paso a un nuevo Génesis.

La relación de una visión escatológica del mundo, una destrucción aparente y una restauración de la raza humana, hacen parte de la trama de Neon Genesis Evangelion, además de una búsqueda constante del propósito de la existencia, de cómo los conflictos entre los mismos, los han nublado y cómo sus elecciones desembocarán en su propio fin.

La trama de NGE ha sido criticada por su irreverente contenido, el cual choca con los preceptos de la visión judeo/cristiana y en muchas ocasiones fue catalogada de “satánica”, al dar la visión de un dios castigador y vengativo, y la de ángeles que buscan la destrucción del hombre, a pesar de que socialmente son conocidos por guiar las almas de la gente; además de sus ciertas referencias como: Adan, Eva, Lilith, y pergaminos antiguos del mar muerto, entre otros, que poseen determinados rasgos simbólicos en un contexto social.

En esta investigación no haremos hincapié en las críticas o en qué lado de la balanza nos ubicamos para catalogar la serie, sino en cómo son utilizados estos símbolos que se encuentran arraigados en determinada comunidad, y expuestos para crear algo nuevo. “Ello conlleva la necesaria resignificación de eventos, de símbolos o mitos, con el objetivo de señalar la dirección redentora de las propuestas destinadas a consagrar la voluntad de construir algo nuevo” (Zecchetto, 2011, p. 139) En el caso de NGE se utilizan símbolos religiosos que muestran la utilización de los signos con el objetivo de significar: veamos a continuación algunas imágenes:



Figura 24 imágenes tomada de animeflv.net. Capítulo 4 y 26

En esta imagen encontramos a Lilith madre de toda la humanidad, la única capaz de crear almas humanas. Esta se encuentra crucificada en la organización NERV con la lanza de *Longinus* clavada en el pecho, el líquido que sale de su cuerpo es el LCL. (Jugo primigenio de la vida).

La trama de NGE está fundada en conflictos filosóficos relacionados con la existencia del hombre, los códigos que se ponen en juego aquí permiten que el espectador los relacione con aspectos socioculturales que se encuentran arraigados en un grupo social, como los símbolos religiosos entre los que podemos destacar las cruces que son parte de la visión judeo/cristiana, puede que tengan un significado de mucha trascendencia pero la connotación que tiene desde hace 2015 años es la del salvador crucificado por la humanidad, además hay muchos aspectos a resaltar como la lanza en su pecho, los clavos en sus manos, etc, que son la clara asociación de lo que sería la escena de Cristo en la cruz pagando por los pecados de los hombres.



Figura 25 capturas tomadas de animeflv.net. Capítulo 26

En la antigua Roma la cruz era utilizada como una herramienta de tortura, un elemento de castigo para los ladrones, asesinos, estafadores entre otros, pero a través de los años este se ha convertido en un símbolo religioso casi universal reconocido en todos los grupos sociales, como elemento de sacrificio donde Cristo murió por la humanidad, algunas personas concuerdan en que la aparición de este símbolo en filmes cambia su significado convirtiéndose en algo esotérico.

Las cruces mostradas en las anteriores imágenes aparecen en el momento en que la energía de cada ser humano es desprendida de su cuerpo físico, para poder ser utilizadas en la creación de ese nuevo mundo, como resultado del tercer impacto. El cuerpo físico, al carecer de su alma pasa a convertirse en LCL que es la materia primigenia con la que se forma la vida.



Figura 26 tomadas de Google imágenes

Las aureolas también poseen un contenido cultural religioso, asignados solo a deidades además de sus similares, los nimbos, que son la máxima expresión de la divinidad. También es visto como un símbolo de la gracia de Dios que se asigna a santos, reyes, entre otros.

En la imagen 26, en el encuadre izquierdo notamos que se encuentran representados los Adams, la primera raza ancestral, quienes fueron los creadores de las lunas que impactaban en los planetas para crear la vida, ya fueran los ángeles quienes estaban con Adam o los humanos que eran creados por Lilith. Durante el transcurso de toda la serie no se hace alusión a ellos más que en un solo capítulo pero por su apariencia se puede inferir que son seres de orígenes divinos. Las aureolas en este anime muestran la aparición de poderes dados por Dios o iluminación divina.

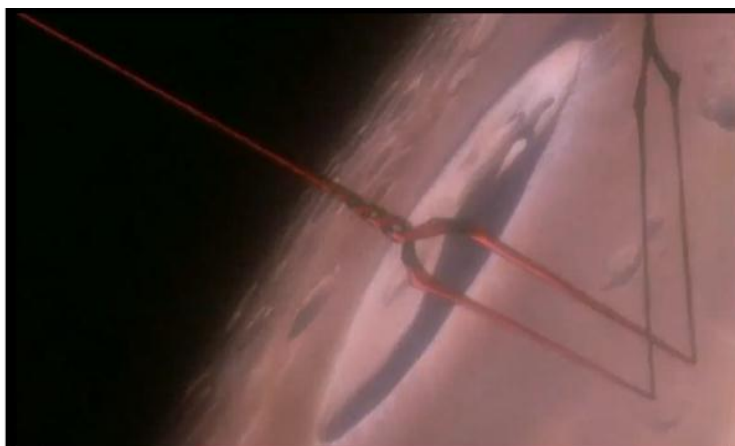


Figura 27. Captura tomada de animeflv.net. Capítulo 26

Aquí se presenta la lanza de *Longinus*, un artefacto de color rojo cuya parte frontal tiene forma de hélice. Es la única capaz de atravesar el campo-AT (escudo invisible que protege a los ángeles), además de poder destruirlos, también puede sellar los poderes de los ángeles principales (Adam y Lilith). Este artefacto es comparado con la lanza del destino o sagrada, que fue utilizada para atravesar el costado de Jesucristo y confirmar su muerte. En las sagradas escrituras se puede constatar este apartado. “Pero al llegar a Jesús, como le vieron ya muerto, no le quebraron las piernas, sino que uno de los soldados le atravesó el costado con una lanza y al instante salió sangre y agua.” (Juan 19:33-34) símbolo de destrucción de un Dios el cual cobra vida en NGE.

Todo esto evidencia esa semiótica acostumbrada a mirar el filme como un sistema de representación que tiene en cuenta un referente para su creación a la vez que, gracias al entramado simbólico, se ponen en juego las estructuras perceptivas del espectador. Ese infinito proceso de interpretantes que presupone la semiosis de Peirce, da como resultado, en la secuencialidad de las imágenes, una realidad que no es real pero que se encuentra sujeta a

múltiples lecturas, se trata de un momento psíquico y dinámico en el que muchas imágenes que tejen una realidad se nutren y transforman mutuamente.

Naturalmente en la trama de NGE los signos son tomados de su contexto y transformados para crear algo nuevo, se transfigura la realidad que conocemos que ya ha sido aceptada por una comunidad y la renueva o hace una trasposición, creando a su vez otro universo. Zecchetto define la resemantización como un hecho inverso a la semántica ya que busca dar un realce a un significado ya existente, esta operación transforma el sentido de una realidad, el cual contiene algunas conexiones referenciales asumiendo nuevas significaciones con el propósito de innovar. Esto se debe a la naturaleza social de los procesos semióticos que se encuentran en el interior de grupos sociales y culturales, algunas de sus creaciones han perdurado a lo largo del tiempo, volviéndose al final, tradicionales y de alguna forma referenciales para cada sociedad. (Zecchetto, 2011, p.128).

En el occidente existen muchos mitos, personajes y eventos que han sido muy importantes a lo largo de la historia y tienden a ser inmortalizados. Igualmente en siglos pasados de manera simbólica se han sumado relatos bíblicos, tragedias griegas y muchos eventos históricos, que pasaron a hacer parte del imaginario social y colectivo. Muchos mitos de las sociedades arcaicas aún en este tiempo circulan expresando su valor existencial. Otros como las historias de los pueblos que aún conservan su patrimonio simbólico.

Las maravillas naturales que poseen un valor simbólico para cada sociedad: las pirámides de Egipto, la gran muralla china entre otras. Estas formas o expresiones han sido impresas en el seno de cada sociedad, adquiriendo así un significado pleno, dicho *proceso de simbolización continuo* al que se ven sometidos los grupos sociales, esto termina siendo parte exclusiva de la

vida cultural, es así como los cambios de significado de los eventos y personajes que se realizan en los procesos de comunicación terminan por reemplazar los sentidos originales y socialmente conocidos. El filme es uno de los espacios donde más se reelaboran las experiencias, los devenires de la vida y la filosofía que inspira su creación; es así como en el anime NGE se valen de este proceso para resemantizar mitos, imágenes, creencias etc.

El mundo está en una metamorfosis continua y esto permite agregarle ideas a esos códigos que los sostienen, el hombre siempre seguirá creando en ese mundo infinito que es su imaginación, y cada vez que éste retome el hilo de su historia seguirá tejiendo múltiples sentidos de la vida, tratando de cambiar un poco y modificar el significado aun sabiendo que la ramificación original permanecerá, al saber que su significado principal se mantendrá a pesar de sus diferentes cambios de sentido.

6. CONSIDERACIONES FINALES

El principal interés en esta investigación fue estudiar el fenómeno semiótico al que se ven expuestos, lo que simulan ser fotogramas en el anime Neon Genesis Evangelion, y cómo dichos elementos repercuten en la mente del espectador: para ello se hizo un análisis del filme desde dos puntos de vista; plano de la expresión y plano del contenido: teniendo en cuenta el estudio de estos, las escenas y su organización dentro del filme y la trama como principal espacio simbólico que tiene el fiel propósito de significar.

El anime como derivación del manga, ha tratado de trascender en el mundo con un puntual significado que lo remite directamente a la animación japonesa que posee temáticas y géneros muy variados tratando de cubrir los intereses sociales de cada individuo, la trama de NGE tiende a la resemantización de aspectos netamente culturales que han sido arraigados en una comunidad y que en este espacio toman otros significados sin perder el referente, dando paso a una realidad semiotizada que permita la aparición de interpretantes; en este mismo sentido el anime es una manifestación social que ha tenido ímpetu en la trascendencia de la vida, construyendo una identidad como el *Otaku*, que aquí no tocaremos.

Las imágenes crean un impacto visual que abre paso a la curiosidad y empuja a la investigación, ya que estas poseen contenidos fuertemente significativos y seductores. La secuencialidad de las imágenes crea un proceso comunicativo asentado en significaciones que se dan en las interrelaciones de los signos, que sin ninguna duda equivale a ese proceso trádico y semiótico de Peirce.

Umberto Eco proporciona una valiosa información; que a través de los códigos el hombre es capaz de percibir el mundo, la cultura como principal canalizador para la realización y

significación de estos, las imágenes son articuladas desde un nivel perceptivo dependiendo de la relación objeto-código, de allí que se puedan identificar algunos aspectos en la imagen con el objeto real que se encuentra plenamente arraigado en la sociedad con un valor simbólico convencional.

Dentro del filme las imágenes toman un mayor valor simbólico que permite la reelaboración de significados, dando paso a algo innovador que desde su forma y estética a lo largo de toda la trama mantiene la atención del público. La organización dentro del anime NGE, identifica a cada personaje para brindar una secuencialidad en la trama, con aspectos psicológico-sociales en la personalidad de cada uno, resaltando procesos subjetivos que se encuentran o se dan en los seres humanos.

El sentido de los mitos cosmogónicos y escatológicos que se muestra en NGE puede llegar a deducir la preocupación del ser humano por el origen del mundo, por ese centro sobrenatural del que existe un ser poderoso, con dominio de la vida y a la destrucción y restauración del mundo. Es así como los mitos hacen parte de ese capital simbólico que comparte una sociedad, porque los lleva a conocer el origen de las cosas, llegando a tal extremo de dominarlos y manipularlos a su antojo, pero con el propósito de justificar.

A través del estudio de los planos dentro del anime, se rige una construcción de los signos con un nuevo valor agregado, toman uso de esos símbolos representativos como son los religiosos que sin ninguna duda son parte de ese imaginario social y colectivo, de allí que se parta de una resemantización de hechos convencionales para crear una realidad que necesita de una relación con el referente para crear interpretantes que llevan a una relación dinámica del signo.

Los resultados que proyecta esta “aproximación a texto filmico” permiten evidenciar cómo a través del análisis semiótico, se manifiestan ese valor simbólico que poseen las imágenes y su respectiva organización dentro del anime, y cómo se vale de este aspecto para hacer un cambio en la unidad semántica de los signos que poseen un valor convencional, promoviendo la significación constante a la que se ve sometida este tipo de animación; además de impartir un estilo particular y único.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Atencia, L. Paloma. (2003). "Peirce y la teoría de los signos". *Filosofía Contemporánea*.
- Brower, B. J. (2008). "El pragmatismo de Ch. S. Peirce como substrato epistemológico para la articulación de una semiótica de la cultura". *Revista RE- Presentaciones Periodismo, Comunicación y sociedad Escuela de Periodismo Universidad de San Diego*, N°5 (2), 145-156.
- Carmona, R. (1991). Cómo se comenta un texto fílmico. Cátedra, Madrid.
- Deladalle, G. (1996). "Leer a peirce hoy". Barcelona. Gedisa.
- Eco, U. (1968). Estructura ausente. [En línea] tercera edición. Editorial Lumen. http://www.maraserrano.com/MS/articulos/eco_estructura_ausente_OCT_11.pdf.
- Eco, U. (1979). Lector in fabula la cooperación interpretativa en el texto narrativo. Editorial lumen. Versión digital http://www.bsolot.info/wp-content/pdf/Eco_UmbertoLector_in_fabula_La_cooperaci%C3%B3n_interpretativa_en_el_texto_narrativo.Pdf.
- Eco, U. (1995). Apocalípticos e integrados. Tusquets editores, 1995.
- Eco, U. (2005). Tratado de semiótica general. [En línea] quinta edición. Editorial Lumen. <http://exordio.qfb.umich.mx/archivos%20pdf%20de%20trabajo%20umsh/libros/6928335-Eco-Umberto-Tratado-de-Semiotica-General-01.pdf>.
- Eco, U. (2007). Historia de la fealdad. Editorial Lumen.

- Eliade, M. (1991). Mito y realidad. Editorial Labor. S.A. Editorial Labor, S. A., Aragón, 390. 08013 Barcelona, Grupo Telepublicaciones.
- Farías de Estany, G. J & Mendoza B. M. (2008). “Self portrait with wife and models: Un Análisis Semiótico”. AlphaN° 27 (107-122) recuperado de: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012008000200008&lng=en&nrm=iso&ignore=.html.
- Gómez, S. D. (2013). “Tebeo, *comic* y novela gráfica la influencia de la novela gráfica en la industria del *comic* de España”. (Tesis Doctoral). Universidad Ramón Llull. FCCB – Comunicación. Barcelona.
- Horno, A (2012). “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés”. Universidad de Granada. Granada.
- Horno, A. (2013). “Animación japonesa análisis de series de anime actuales”. (Tesis de doctorado) Universidad de Granada dibujo-diseño y nuevas tecnologías. Granada.
- Klinkenberg, J. (2006). “Manual de semiótica general”. Fundación universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá.
- Mandujano, M. (2011). Entre ficción y mentira Umberto Eco y la semiótica de la cultura. Academia Española. Versión digital en: <http://es.slideshare.net/sernavarroma/mandujano-m-entre-ficcion-y-mentira?related=1>.
- Marafioti, R. (2005). Charles S. Peirce: El estasis de los signos. Ed. Biblos Buenos Aires.
- Martín, B. J. (1998). De los medios a las mediaciones. Bogotá: Editorial Gustavo Gili.

Morris, C. (1985). Fundamentos de la teoría de los signos, Barcelona, Paidós.

Papalini, V. (2006), Ánime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. Argentina. La crujía ediciones.

Peirce, C. (1931-1958). "Collected papers". Vols. 1-8, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Peirce, C. (2005). "El ícono, el índice y el símbolo". (Barrena, S. Trad.). Disponible en: <http://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html> (consultado: 2014, abril, 21). (Trabajo original 1893-1903)

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua Española. Vigésimo segunda edición. Madrid: España-Calpe.

Rivas, M, M. (1996). "Frege y Peirce: En torno al símbolo y su fundamento". <http://www.unav.es/gep/AF/Frege.html> 37k.

Rivas, M. M. (2001). "La semiosis: un modelo dinámico y formal de análisis del signo" [en línea], en razón y palabra. Número 21. Febrero - Abril 2001. Universidad de Santiago de Compostela, Estado de México. Recuperado el 20 de marzo de 2013, de http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n21/21_mrivas.htm.

Rodríguez, D. (2003). "La teoría de los signos de Charles Sanders Peirce: semiótica filosófica". (Tesis de Grado). Universidad Católica Argentina. Buenos Aires.

Rueda, L. (2013). "Desafío al tiempo: la imagen como medio de comunicación en el mundo antiguo y moderno". (Trabajo de grado). Pontificia Universidad Javeriana Bogotá.

Sáenz, M. (2013). “Implicaciones de la semiótica de Charles s. Peirce en la teoría de las artes plásticas”. (Tesis de maestría) Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Thorn, M. (2004). “The face of the other”. Recuperado el 24 de Abril de 2009, de

Manga-Gaku: <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/faceoftheother.html> citado en

Arciniegas, G, Santiago y Mora L. Sergio. (2010). “*Fuck yeah* anime! estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras”. Universidad Sergio Arboleda

URIBE, S. & PARADA, A. (2010). “Representaciones sociales en relación al fenómeno manga - anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como *otaku*”. (Tesis de Grado). Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá, Colombia.

Zecchetto, V. (2011). El persistente impulso a resemantizar. ISSN 1390-3837, No. 14, Ecuador.