

Videoculturas de fin de milenio: Globalización, japoanimación y resemantización local

Rafael del Villar Muñoz

*Departamento de Investigación Mediáticas y de la comunicación
y Escuela de Periodismo. Facultad de Ciencias Sociales.*

Universidad de Chile

E- mail rvillar_abello.dic.uchile.cl

Resumen

A partir de la globalización cultural la japoanimación tiene una presencia en la cultura masiva chilena. Este fenómeno crea una micro cultura, donde su tronco de referencia social es la televisión, pero no entrega ella un hilo conductor, un único mito de referencia simbólico, sino que el se construyó por medio de una serie de fragmentos con relaciones secuenciales muy disímiles: la televisión entrega una secuencialidad, los videos a la venta avanzan dicha secuencialidad, Internet pueden establecer otras. El estudio semiótico de la japoanimación tiene como punto de partida la descripción de su forma de funcionamiento textual, tanto desde el punto de vista de sus contenidos como de su manifestación visual para establecer luego los circuitos de comunicación que la japoanimación instala en la cultura chilena.

Palabras clave: Videoculturas, globalización, japoanimación.

Videocultures at the End of the Millennium: Globalization, Japanese-animation and Local Re-semantization

Abstract

Since the beginning of cultural globalization, Japanese-animation has had a presence at the Chilean mass media culture. This phenomenon creates a micro-culture in which the social reference is television, but there is no conductive line, a unique symbolic reference myth, but one that is built around a series of fragments with very dissimilar sequential relationships: TV offers a sequence, the videos on sale in the market continue this sequence, and internet establishes others. This semiotic study of Japanese-animation begins with a description of its textual functioning, both from the point of view of the contents as well as its visual expression, in order to establish the communicational circuits that Japanese-animation has installed in the Chilean culture.

Key words: Video-culture, globalization, Japanese-animation.

INTRODUCCIÓN

A partir de la globalización cultural la japoanimación tiene una presencia en la cultura masiva chilena consiguiendo los más altos rating de consumo televisivo en los jóvenes, construyéndose un complejo sistema de significación basado en la resemantización de micro- universos de sentido culturalmente contradictorios, a su vez que generándose una red de acciones, y marchandising relacionadas a ello. La Japoanimación no agota el formato del video, sino que se interconecta con el Comic, Internet, Compac Disc, CD Rom, Video- Juegos, más una gama variada de objetos de marchandising, como poleras, afiches, cuadernos, autoadhesivos, etc. Si bien es cierto que otros productos culturales animados han sido objeto de relaciones similares, lo singular de la japoanimación es la presencia de tiendas especializadas en japoanimación, y toda una red de acciones sociales que giran en torno a ella, realizadas por jóvenes que fluctúan entre 6 y 18 años, de carácter heterogéneo etária y socioeconómicamente. La japoanimación crea una micro- cultura, donde su tronco

de referencia social es la televisión, pero no entrega ella un hilo conductor, un único mito de referencia simbólico, sino que el se construye a partir de una serie de fragmentos, con relaciones secuenciales muy disímiles: la televisión entrega una secuencialidad, los videos a la venta avanzan dicha secuencialidad, Internet puede establecer otras, etc.

El estudio semiótico de la japoanimación se torna científicamente relevante, pues es producto de una realidad cultural significativamente diferente a la occidental, por lo que cabe preguntarse: ¿cuál es su especificidad?, ¿qué la hace relevante para los jóvenes y niños, teniendo en cuenta el extenso consumo televisivo, y todas las redes de acciones que ella genera?, ¿cómo es posible que sus consumidores fluctúen entre edades tan distintas, como los 6 y 18 años?, ¿cuál es la resemantización local de la japoanimación, teniendo en cuenta que ellas es leída a partir de archivos de mundo occidentales, que podemos presuponer cualitativamente distintos a los mundos posibles que la generaron?

Esto hace tomar como punto de partida del estudio de la japoanimación, la descripción de su forma de funcionamiento textual, tanto desde el punto de vista de sus contenidos, como de su manifestación visual; para a partir de allí, estudiar los circuitos de comunicación que la japoanimación instala en la cultura chilena, como la inteligibilización de sus protocolos empíricos de lectura, en niños y jóvenes. Es por ello, que el *Departamentos de Investigaciones Mediáticas, y de la Comunicación, de la Universidad de Chile?* consciente de la relevancia del fenómeno descrito está en tren de desarrollar una investigación sociosemiótica, de inteligibilización textual, y consumo cultural, de la japoanimación. Estudios semióticos exploratorios ya realizados, por los investigadores del proyecto: *Rafael del Villar* (respecto al marco teórico, y al dispositivo semiótico pulsional de la videoanimación), *Victor Fajnzylber* (respecto a prolegómenos de comparabilidad entre la japoanimación y la animación americana), y *Luciana Lechuga, José Miguel Lavrín, Loreto Letelier, y Patricia Poblete* (respecto a la descripción del filme animado *¿El siniestro Doctor Willow, de la Serie Dragón Ball Z*) dan fundamento al marco *global de la investigación en curso.*

2. JAPOANIMACIÓN Y FORMA DE FUNCIONAMIENTO CULTURAL: CONTENIDOS Y MANIFESTACIÓN VISUAL

2.1. Forma de funcionamiento cultural

Existe un saber acumulado, tanto desde las Ciencias Cognitivas, como de la Antropología y la Semiótica, que caracteriza a la cultura japonesa en su diferencia con la occidental, entre otros, en los siguientes ejes, donde las primeras polaridades darían cuenta de lo occidental, y las segundas de lo oriental:

2.1.1 *Intencionalidad*: [conciencia intencional, sujeto/ objeto] / [Presencia plena, sin intencionalidad] (Varela, 1992). La intencionalidad, el objetivo a alcanzar, son propios de la cultura blanca, y no extrapolables a otras realidades culturales. Si en un momento la *semiótica greimasiana* y la *teoría de los actos de habla* instalaron el concepto de intencionalidad, de objeto de deseo, y en la redefinición posterior de Greimas (1973) de disyunción/ conjunción entre un sujeto y un objeto, haciéndolo extrapolable a todos los universos culturales, hoy la evidencia empírica demuestra la inaplicabilidad de esa extensión del sí mismo de nuestra episteme occidental (e incluso inaplicable a una episteme occidental neobarroca): “Se dice que en la víspera de la iluminación el Buda descubrió no sólo la momentaneidad del despertar de los agregados, sino también todo el edificio de la causalidad - la estructura circular de modelos habituales, la cadena cuyos eslabones condicionan los demás y son condicionados por ellos- que constituye el modelo de la vida humana como una incesante búsqueda circular para anclar la experiencia a un yo fijo y permanente” (Varela, 1992:138). La intencionalidad, en dicho contexto, no se inserta como una relación de causa-efecto; esto es, no como un objetivo concreto a realizar, sino que como un, dependencia a condiciones que tienen varios orígenes. Dichas condiciones conforman una cadena circular de doce eslabones. La circularidad significa que se describen “acontecimientos de cualquier duración, desde un sólo momento hasta una vida entera, o en la perspectiva budista, muchas vidas” (Varela, 1992:139). Los motivos, entonces, tienen un carácter fractal, son producto de la interconexión de los doce eslabones interdependientes: ignorancia, acto volitivo, conciencia, complejo psicofísico, los seis sentidos, contacto, sensación, afán, apego, devenir, nacimiento, decadencia y muerte. La intencionalidad es reemplazada por el concepto de concien-

cia plena, lo que no abre epistémicamente un programa y un anti-programa narrativo.

2.1.2 *Noción de sujeto*: [¿yo?]/ [¿ello?] (Kristeva, 1975). Otro rasgo distintivo de la cultura budista es la ausencia de la noción de sujeto, como sujeto-que-hace-la-vida. La identificación no es con el sí mismo, sino que con el “ello”, son los otros, los demás, el núcleo del proceso identificatorio. Buda estableció un orden que no está escrito en los libros sacros, y yo debo saber mirar el mensaje de Buda, en la realidad. El saber mirar la totalidad me permite aprehender lo que se espera de mí, y ello debo hacerlo. Mi “yo” está en el “ello”, en lo otro: “desde una perspectiva contemporánea, el Abhidharma representa un estudio de la formación emergente de la experiencia directa sin el fundamento de un yo” (Varela, 1992:151).

2.1.3 *Espacialización social*: [mundo interior/ mundo exterior] / [mundo interior = mundo exterior]. Los procesos identificatorios implican para la cultura blanca un paso del mundo interior al mundo exterior, a través de una catástrofe de funcionamiento que permite identificarse con el mundo externo creyéndose que se asume una identidad propia, cuando en realidad se anula el propio yo, el mundo interior (Petitot-Cocorda, 1979; Del Villar, 1997, b); esto es, se postula una antítesis entre el mundo interior y el exterior. En la cultura blanca “como habitualmente damos por sentado que hay un yo, nos sentimos desorientados al no hallar inferencialmente el objeto de nuestras convicciones. Tenemos la sensación de haber perdido algo precioso y familiar, e inmediatamente procuramos compensar esa pérdida con la creencia en un yo” (Varela, 1992: 153). En la cultura budista, en cambio, el mundo interior no es opuesto al exterior: “la falta de un yo no se continúa experimentando como una pérdida que necesite ser suplementada por una nueva creencia o diálogo interior. Por el contrario, es el comienzo de una sensación de libertad respecto de las creencias fijas, pues revela la apertura y el espacio donde resulta posible una transformación del sujeto” (Varela, 1992: 153).

2.1.4 *Cuerpo-medio ambiente-sujeto social*: [el yo aparece como una entidad autónoma y separada del mundo externo] / [triada indisoluble entre el individuo, el medio ambiente y las relaciones que lo ligan]. El Yo en la cultura blanca aparece como un sujeto social disociado del Cuerpo. Los estudios de Kristeva (1980) acerca de la Ruptura de Funcionamiento entre Mente y Cuerpo en el Nuevo Testamento son significativos desde el punto de vista de la descripción de dicho funcionamiento

cultural. Ahora bien, el pensamiento budista no disocia mente y cuerpo, ligándose con ello a las tendencias contemporáneas de las ciencias cognitivas: “el problema mente- cuerpo no consiste en la relación ontológica entre cuerpo y mente, al margen de la experiencia de alguien, sino en las relaciones entre el cuerpo y la mente en la experiencia real” (Varela, 1992:55).

2.1.5 *Polaridades*: [o esto o lo otro] / [tanto esto como aquello]. Si es propio del pensamiento postmoderno pasar de las polaridades *o esto o lo otro* a *tanto esto como aquello* o *ni esto ni aquello*, ello ya había sido “formulado por Buda hace ya 25000 años” (Lax, 1997:149). Lo que busca el pensamiento oriental es el equilibrio entre los extremos, entre el Yin y el Yang, la simetría, el desplazamiento en su interconexión simétrica a la condensación (Capra, 1984).

2.1.6 *Percepción*: [cartesianismo de la noción] / [un todo se percibe como una red de relaciones entre partes, donde todo es visualmente significativo]. La relación entre el pensamiento postmoderno y el pensamiento salvaje ya había sido prefigurada por Lévi- Strauss (1962), lo que configura una realidad de funcionamiento cultural que se aproxima a la forma de pensamiento audiovisual oriental donde todo algo significa, abandonase la relación figura/ fondo como eje central de la percepción, homólogo a la noción de sujeto sin yo.

2.2. Los contenidos de la japoanimación

Las investigaciones exploratorias realizadas por nuestra unidad académica de sociosemiótica de la japoanimación, de la Universidad de Chile, detectan una forma de funcionamiento textual coherente con las segundas polaridades precedentes. Las japoanimaciones de mayor consumo televisivo en Chile son Dragón Ball Z, Sailor Moon, Pokémon y Ranma ½; de ellas es cuantitativamente significativo la audiencia del Dragón Ball Z. De él se analizaron específicamente los films animados: *?Los guerreros de Plata?*, *“El super guerrero Son Goku”*, *“Fusión”*, (Rafael del Villar), y *“El siniestro Doctor Willow”* (Lavrín-Lechuga- Letelier- Poblete, 1994). De la Sailor Moon se analizó *“La película”* (Victor Fajnzilber, 1994), y se compararon fragmentos de dicha serie animada con los Simpson (videoanimación americana), (Victor Fajnzilber, y Medel- Hauva- Romo), construyéndose un modelo semiótico interpretativo exploratorio (que posteriormente se saturará con los otros films dejados sin analizar). En todos los casos analizados se detectó

el carácter propiamente japonés de la japoanimación, desde el punto de vista de sus contenidos y de su sintaxis visual.

Respecto a los contenidos debemos señalar: a) una ausencia de intencionalidad individual en los personajes, pues no hay un objetivo o intencionalidad en sí, sino que una dependencia a condiciones de variados orígenes. Así Goku, personaje principal de la Serie Dragón Ball Z, tiene un corazón tranquilo, preferiría estar descansando en la tierra con su familia, pero cuando alguien se mete con las personas que ama, su furia lo hace ser el guerrero más poderoso, el legendario “Super Saiya- jin”. Goku no es guerrero en sí, sino que cumple un rol. Rol no adscrito a la vida eternamente, sino que según las condicionantes del entorno. Piccolo, otro personaje importante de la serie, quería conquistar el mundo: cuando se entera que iban a llegar los Saiya- jin a la tierra, se unió a Goku, para luchar por la protección de la Tierra, sin embargo su objetivo último era conquistarla. Piccolo lleva a Gohan, hijo de Goku, para estrenarlo el mismo en función de asumir su tarea; pero, en realidad dicho hacer despierta el lado bueno de Piccolo, quien llega a sentir mucho cariño por Gohan, y desde ese momento lucha en el bando de los buenos.

Los objetivos, entonces, son fractales, interconexión de complejos, la conciencia, el acto volitivo en Goku, el contacto, la sensación en Piccolo. Pero, Goku y Piccolo, como los 28 personajes estables de la Serie Dragón Ball Z no son estables, sino que cambian. Por ejemplo, en “*Los guerreros de Plata*”, Goku debe defender la Tierra y la Galaxia, pero no actúa como Super Saiya- jin, en una primera instancia, pues debe dejar que su hijo Gohan asuma su rol de guerrero, esto es, la conciencia y el devenir es el complejo que en este caso motiva su acción. En las *Sailor Moon* los personajes son también inestables en su género. La Guerrera Luna tiene como pareja a Armando, pero Armando antes había tenido relaciones amorosas con un hombre, hecho que Luna toma con naturalidad.

La inestabilidad de los roles, y de los motivos se nutre de la concepción budista de circularidad: se describen acontecimientos de cualquier duración, desde un sólo momento hasta una vida entera, y/o muchas vidas; los héroes, entonces nacen, mueren y renacen: pasando de un estado a otro; b) una ausencia de lo noción de sujeto, como sujeto que hace la vida: en los sujetos no habla el “yo” sino el “ello”. El núcleo del proceso identificatorio son los otros, la situación, la coyuntura histórica; eso es, sujetos sin el fundamento de un “yo”. Los personajes del Dragón Ball Z son terrestres, extraterrestres, y androides. Los androides son creados

por el Doctor Gero, y muchas veces se fusionan con humanos. Son creados con el fin de destruir, pero a veces se liberan y se transforman en buenos: el androide # 16 ama la naturaleza y odia las peleas, aunque hay que pelear por una causa justa, él lo hace sin ningún problema. Los personajes se fusionan: el androide # 17 se fusiona con Cell; y la fusión puede ser estable o momentánea. Lo más común es la fusión momentánea, debido a intereses coyunturales. La fusión significa asumir una nueva forma corpórea que incluye a las dos o tres personalidades que se fusionan. En el filme animado *"Fusión"*, San Gokun se fusiona con Vegetta para destruir a un terrible monstruo llamado Anenba. Ambos tienen conflictos de poder, de intereses, además que una personalidad antitética, sin embargo el orden cósmico está virtualmente en vías de destruirse por efecto de los planes de Anenba, quien pretende sembrar el caos en el infierno y en el mundo de los vivos, por lo que no pueden más que fusionarse, adquiriendo así una fuerza única inmensa que les permitirá destruir a Anenba.

Luego, no estamos ante personajes, sino que ante fuerzas que toman diferentes configuraciones en función de un equilibrio, de un orden, que no es del orden de lo viviente, sino que incluye a la muerte; c) en la japoanimación se da, también, una correlación entre el mundo interior y el mundo exterior. La interioridad no está en lucha con el mundo externo, sino que se construye en una equivalencia con lo externo. Ello explica la fusión, no es el deber ser, como una identidad simbólica del "super-yo", quien gesta la fusión, y la identidad; sino que la equivalencia entre lo interno y lo externo. Decíamos que Piccolo, personaje del Dragón Ball Z, era malo pero con el contacto con Goku se transforma en bueno. No es el deber ser el que lo hace bueno, sino que una configuración compleja de eslabones que van de la interioridad a lo externo y viceversa. Fajnzylber (1994) detecta una diferenciabilidad con Los Simpsons, allí los personajes tienen interioridad, generalmente en lucha con el mundo externo: Homero está envidioso con la casa rodante del vecino, Lisa porque le ha salido una competidora en el colegio. La interioridad es asumida en conflicto con el mundo externo. Nada de eso ocurre en el Dragón Ball Z. Allí los personajes asumen sus roles estatuidos por esta interconexión de complejos, sin antítesis con el mundo externo: Gohan asume que el orden familiar (su madre Milk) lo tenga todo el día estudiando, y no lo deje jugar con sus amigos hasta que acabe con sus obligaciones en la casa; d) la oposición cuerpo/ mente propia de la ruptura epistémica del nuevo testamento, no tiene un lugar en el Dragón Ball Z. Los personajes toman

diversas formas existiendo una equivalencia no sólo entre mente y cuerpo, sino que entre cuerpo- mente- ambiente. Lo que Goku, Gohan y sus amigos tratan de establecer es un equilibrio cósmico, luchan contra fuerzas que toman la apariencia de personas. Lo mismo ocurre en las Sailor Moon: en el filme “*La película*” se manifiesta explícitamente que las Guerreras deben enfrentar una fuerza del mal, quien toma la forma de plantas y de personas, precisamente porque no son roles, formaciones del “yo”, sino que fuerzas, soportes de la vida, configuraciones de un orden cósmico que puede alterarse, y que las Guerreras tratan de mantener, en su simetría, el equilibrio de lo opuestos; e) las polaridades buenos/ malos, o esto o aquello, están también ausentes de la japoanimación. Los personajes no están polarizados, y en definitiva son gente como uno: Luna (Sailor Moon) es histérica, y mentirosa, Serena (Sailor Moon) es aporreada, Gohan y Goten mienten (Dragón Ball Z), Piccolo era malo y ahora es bueno (Dragón Ball Z), etc.

2.3. La sintaxis visual de la japoanimación

Respecto a la sintaxis audiovisual, en los textos de japoanimación analizados se encontró una forma de funcionamiento particular, que se caracteriza por:

todo es visualmente significativo, pues la totalidad es construida a partir de las relaciones entre partes, perdiéndose la relación figura/fondo de la cultura occidental;

las estructuras narrativas son complejas (involucrando una gran cantidad de variables narrativas), y no lineales, estableciéndose relaciones de enclave, de paralelismo y de circularidad, alejándose de la narratividad clásica como desequilibrio inicial, desarrollo, y resolución del conflicto, sino que los esquemas narrativos quedan virtualmente abiertos;

establecer relaciones de interconexión códiga entre gestualidad-cuerpo- nudo narrativo- edición- música- iluminación- combinaciones cromáticas, lo que une más a la videoanimación japonesa al video- clip y a los videojuegos que al cine;

una interrelación estrecha entre el universo pulsional y el universo simbólico.

Lo más significativo de la forma de funcionamiento visual de la Japoanimación es la conexión entre cuerpo e imagen. Con ello se aproxima

al video-clip, quien establece una ligazón entre música e imagen (la imagen es modalizada por la música), y a través de ella con el cuerpo (Del Villar, 1992). Es el cuerpo que pulsionalmente aprehende y percibe la música, y en la imagen del video es donde se instala una extensión del cuerpo que se implica con la música. La japoanimación, a través de su correlación códiga, relaciona la gestualidad de los personajes, coherente con su nudo y desarrollo narrativo, con el tratamiento cromático, composición y organización de la imagen secuencial (planos, encuadres, movimientos de cámara y edición), y con la secuencialidad de la música. Dicha sintaxis de funcionamiento es, entonces, fundamentalmente pulsional. Es la energía del cuerpo que por medio de dispositivos pulsionales se expresa en la música. Y en el caso de la japoanimación, es la energía del cuerpo quien se va correlacionando con lo gestual narrativo, con lo cromático, con la organización de la imagen y con la música. Entendiendo por pulsionalidad la conceptualización de Lacan (1966, 1973), la cuantificación de Reich (1970), y la operacionalización de la pulsionalidad de la imagen fílmica-televisiva dada por Del Villar (1997). Son los códigos de la imagen fílmica televisiva, conceptualizados no a partir de sus componentes sígnicos, sino que como materialidades significantes que conforman un espacio perceptivo estatuidos por una cultura, quienes transmiten una información no sólo de contenidos, sino que de trazas de condensación y desplazamiento, que se interconectan en un todo coherente (equivalencia pulsional-energética códiga), o que establece relaciones de antítesis (contrapunto pulsional-energético código).

Las investigaciones sociosemióticas del dispositivo pulsional del Dragón Ball Z, realizadas por los investigadores Lavrín- Lechuga- Letelier- Poblete (1999), al interior de nuestra unidad de estudio sobre Japoanimación (Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile) detectan en “*El siniestro Doctor Willow*” un dispositivo pulsional equivalente en todas sus manifestaciones códigas: condensaciones y desplazamiento energéticos, que reproducen una tensión/ expansión a través de todos sus componentes. Un fragmento de análisis de una secuencia (saga) es el siguiente (Lavrín- Lechuga- Letelier- Poblete: 1999: 57- 59):

Código narrativo.

Nivel 1 : Relato



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

Nivel 2: Composición



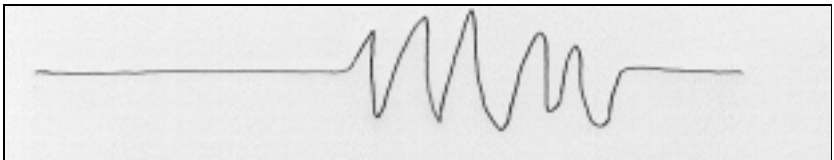
El trayecto se caracteriza por una acumulación de energía que se va condensando a medida que el relato se complejiza, hasta el punto de hacer perder la objetividad figura/fondo.

Nivel 3: Gestualidad



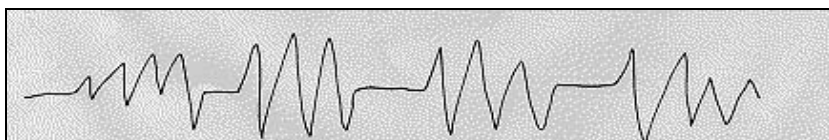
La condensación de energía aumenta progresivamente, en la misma medida que el nivel del relato se va tensando.

Código de Organización de la Imagen



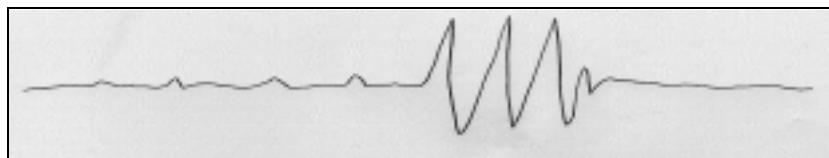
Al inicio la energía está en un período de carga, lo que se ve reflejado en una onda más horizontal. Sin embargo, esta homogeneidad se rompe con una rápida condensación de la energía, en la que se suceden una serie de planos rápidos, produciendo una tensión a nivel pulsional.

Código Sonoro



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

Código Cromático



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

Luego, tenemos un caso de **Equivalencia 1-3/2-4, y Complementariedad: 5-6**

Esta manifestación pulsional de equivalencia de todos los códigos es propia de la japoanimación, o a lo menos distintiva respecto al dispositivo pulsional de la videoanimación americana de *“Los Simpsons”*, detectada por otro investigador de nuestra unidad de sociosemiótica de la japoanimación Fajnzyliber (1999). Allí el dispositivo pulsional es azarístico, el código cromático puede estar desplazando la energía pulsional, y el narrativo tensando, la música funciona como intertexto, y a veces modaliza lo narrativo; etc.

3. JAPOANIMACIÓN Y RESEMANTIZACIÓN LOCAL

Ahora bien, la segunda fase exploratoria de la investigación socio-semiótica sintetizada precedentemente, fue desarrollar modelos semióticos interpretativos respecto a los protocolos interpretativos de lectura empírico de algunos jóvenes de 7 y 13 años, realizados a través de entrevistas en profundidad, como marco hipotético de un estudio más profundo de las resemantizaciones occidentales que hacen los jóvenes de la japoanimación. Se les pidió a los jóvenes una identificación espontánea respecto al Dragón Ball Z (partidario, adversario, indiferente), realizar una síntesis de la narratividad, como así mismo su grado de inteligibilización de la compleja historia que narra y la identificación narrativa de sus 28 personajes estables. Posteriormente se dividió la serie en fragmento o lexis de lectura, los que fueron dados a los jóvenes, sometiéndolos a sucesivas entrevistas con profundidad, en función de descubrir las resemantizaciones occidentales de la japoanimación, como así mismo se les hizo hacer un cómic al respecto. Se recolectó información de las historias de vida, y la vida cotidiana de estos jóvenes lectores, la que se correlacionó al modelo interpretativo de dichos protocolos de lectura.

En todos los casos exploratoriamente analizados de los segmentos estudiados se detectó una lectura occidental de la japoanimación, insertándose la lectura de la serie en el primer eje de las oposiciones planteadas como descriptoras del fenómeno: intencionalidad, noción de sujeto, mundo interior/ mundo exterior, un yo separado del mundo externo y del medio ambiente. Valorándose la adquisición de poderes para enfrentar el mundo externo, lo que retroalimenta la lectura occidental del “yo”; valorándose el que los héroes “sean tanto esto como aquello”, esto es, no perfectos, por lo que se retroalimenta la identificación occidental con ellos, al conceptualizarlos como próximos a ellos mismos. Es la carencia, la falta, lo que sustituyen con el objeto de poder, y lo que construye la identificación con Goku, con Gohan, con Goten; etc. No todos los jóvenes estudiados tienen en su preferencia Dragón Ball Z, a algunos les gusta Los Simpsons; sin embargo es relevante resaltar, que en los casos estudiados ello está directamente ligado a competencias narrativas: aquellos que prefieren leer que jugar con los videojuegos, que tienen una cultura lingüística adoptan a Los Simpsons como sus favoritos.

Lo que fascina a los jóvenes estudiados adherentes a la japoanimación parece ser que no es propiamente sus contenidos sino que el disposi-

tivo sintáctico de su imagen y la pulsionalidad que liga cuerpo- gestualidad- nudo narrativo- edición- música- iluminación- y combinaciones cromáticas. La proximidad con el video- clip, y los video- juegos, el gran número de variables implicadas, y la relación cuerpo- imagen- música parecen ser los nudos, en los casos estudiados, de la identificación, y resemantización local de la japoanimación. Todos los adherentes a la japoanimación estudiados reconocen a cada uno de los personajes, y entienden perfectamente la compleja historia; y valoran positivamente la inestabilidad de los personajes: una informante de 13 años explícitamente señaló: “los Simpsons” tienen siempre la misma delineación de los personajes, la Lisa, Homero, etc, son siempre iguales, en el Dragón Ball, los personajes cambian, evolucionan, son siempre diferentes, y por ello son entretenidos”; otros informantes (de 9 y 13 años) señalaron algo similar: con el filme Titanic nos aburriríamos, son pocos elementos, todo es plano; con el Dragón Ball debemos estar siempre atentos, pues todo cambia rápidamente.

Bibliografía

- AUMONT, J. 1990. “L’image”. Paris, Ed. Nathan. 1992 Trad. Cast. “La imagen”. Barcelona, Ed. Paidós. 1997. **El ojo interminable**. Ed. Paidós, Barcelona.
- AUMONT, MARIE, VERNET, BERGALA, A. 1985. “Esthétique du film”. Ed. Nathan, Paris. (1987), Trad. Cast. “Estética del Cine”. Ed. Paidós, Barcelona.
- BARBIERI, D. 1993. **Los lenguajes del comic**. Ed. Paidós. Barcelona.
- CALABRESE, O. 1994. **La era neobarroca**. Ediciones Cátedra, Madrid.
- CASETTI, F.; Di CHIO. 1990. **Analisi del film**. Ed. Bompiani, Milán. 1998. **Analisi della Televisione**. Ed. Bompiani. Milano.
- CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN. 1996. **Encuesta Nacional de Televisión**. (1997), “Consumo televisivo infantil, el Caso del Cable, Un estudio de observación Participante”. Santiago (Chile).
- CORTÉS, E. 1998. “El Gran Circo Teatro: una nueva forma de expresión”. En: **Revista Chilena de Semiótica** No 3, 1998, Internet, Ediciones Universidad de Chile, y Asociación Chilena de Semiótica (<http://rehue.csociales.uchile.cl>).
- CHION, M. 1982. “La voix au cinéma”. Ed. de l’Étoile. Paris. 1985. “Le son au cinéma”, Paris, Ed. de l’Étoile. 1985. “Écrire un scénario”. In: Cahiers du

- Cinéma. Paris. 1990. "L'audiovision". Ed. Nathan. Paris. 1998. "Le son". Ed. Nathan. Paris.
- DEL VILLAR, R. 1989. "Un outil sémiotique pour l'évaluation d'un vidéo éducatif dans leur procès de gestation-production" en **Educational Development** No. 2. Seúl. Korea. (1992), "La pragmatique d'un modèle sémiotique construit pour l'évaluation des vidéo-clip dans leur procès de gestation- production" en Libro "L'homme et ses signes" Tomo II/ editado por Deledalle, G. Berlin, Ed. Mouton de Gruyter.(1997),"Trayectos en Semiótica Fílmica/ Televisiva". Ediciones Dolmen, Santiago.
- DIRECCION DE ESTUDIOS SOCIOLOGICOS, Universidad Católica de Chile. 1996. "Hábitos y usos en la televisión chilena". 1996. "La televisión en Chile".
- DESPINS, J.P. 1996. **La música y el cerebro**. Ed. Gedisa, Barcelona.
- FAJNZYLBBER, V. "El lenguaje de los dibujos: una experiencia en semiótica animada", en **Revista Chilena de Semiótica** No 4", Septiembre 1999, Internet, Ediciones Universidad de Chile, y Asociación Chilena de Semiótica (<http://rehue.csociales.uchile.cl>).
- GREIMAS, A.J. 1966. "Sémantique structurale". Paris, Ed. Larousse. (1970), GUNTER, B.; Mc ALEER, J. 1997. "Children y television". Ed. Routledge, London.
- KRISTEVA, J. 1974. "La révolution du langage poétique". Ed. Du Seuil. Paris. 1975. "La traversée des signes". Paris, Ed. Du Seuil. 1977. "Polylogue", Paris, Ed. Du Seuil. 1979. "Folle vérité", Paris, Ed. Du Seuil. 1980. "Pouvoirs de l'horreur", Paris, Ed. Du Seuil. 1983. "Histoires d'amour", Paris, Ed. Denoël. 1998 "Contre la dépression nationale", Ed. Textuel. Paris.
- LACAN, J. 1938. "La famille". Encyclopédie Francaise, Ed. A de Monzie. Paris. 1966. "Ecrits", Paris, Ed. du Seuil. 1973. "Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse". Paris, Ed. du Seuil. 1981. "Les psychoses", Ed. du Seuil, Paris.
- LAVRÍN, LECHUGA, LETELIER, POBLETE. "Semiótica de la japoanimación: análisis del Dragón Ball Z". En: **Revista Chilena de Semiótica** No. 4", Septiembre 1999, Internet, Ed. Universidad de Chile, y Asociación Chilena de Semiótica (<http://rehue.csociales.uchile.cl>).
- LAX, W. 1997. "**Construcciones de la experiencia humana**" Editado por Pakman, M. Volúmen II, Ed. Gedisa, Barcelona.
- LÉVI-STRAUSS, C. 1962. "**La pensée sauvage**". Ed. Plon. Paris. 1958. "**Anthropologie Structurale**". Ed. Plon, Paris.
- LIZCANO, E. 1993. "**Imaginario colectivo y creación matemática**". Ed. Gedisa, Barcelona.

- MANDELBROT, B. 1975. **“Les objets fractals”**. Ed. Flammarion. Paris.
1997. “Fractales, hasard et finance”, Ed. Flammarion, Paris.
- METZ, CH. 1977. **“Le signifiant imaginaire”**. Ed. 10/18, Paris.
- MOREIRA, H. 1994. **“Cuerpo de mujer”**. Ed. Trilce, Montevideo.
- PETITOT-COCORDA. 1979. **“Sur ce qui revient á la psychose”**. en “Folle verité”, edit. por Julia Kristeva, Ed, du Seuil. Paris. 1985. “Morphogenèse du Sens”. Ed. Puf, Paris.
- POSNER, R. 1993. **“Believing, causing, intending: the basis for a hierarchy of sign concepts in the reconstruction of communication”** en “Signs, search, and communication: semiotic aspects of artificial intelligence”. Ed. Walter de Gruyter, Berlin (New York).
- REICH, W. 1970. **“La fonction de l’orgasme”**. Ed. L’Arche, Paris.
- ROMERA, J.; GUTIÉRREZ, y GARCÍA-PAGE, M. 1997. Editores **“Literatura y multimedia”**. Ed. Visor libros, Madrid.
- THOM, R. 1987. **“Estabilidad estructural y morfogénesis”** Editorial Gedisa. Barcelona 1990. **“Esbozo de una semifísica”**, Barcelona, Editorial Gedisa. 1987. **“Prédire n’est pas expliquer”**, Paris, Ed. Flammarion. 1995. **“Paraboles et catastrophes”**. Ed. Flammarion, Paris.
- VARELA, F. 1989. **“Autonomie et connaissance”**. Ed. du Seuil. Paris. 1996. Ediciones Gedisa, Barcelona.
- VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. 1992. **“De cuerpo presente”** Ed. Gedisa, Barcelona.