

## 1. Introducción

A través de una muestra estratificada de 1176 niños entre 7 y 13 años, en la ciudad de Santiago, el Consejo Nacional de Televisión (CNTV, 1999) respecto al consumo de medios detecta que las actividades preferidas en los días de semana son en un 28% ver televisión y/o video- juegos, contra jugar- salir con un 29%. Las otras prioridades son "hacer tareas", un 7,4%; y "deportes", un 6,5%, independientemente que se tenga televisión pagada, del estrato socioeconómico, y del género. Cuando los investigadores del Consejo Nacional de Televisión preguntan acerca de lo que más se ve en televisión, dichos niños responden : "dibujos animados" en un 53,6%, "teleseries" en un 14,1%, "filmes" en un 6,7%, "programas culturales" en un 5,0%, "video- clips" en un 4,9%, "programas infantiles" en un 3,9%, "programas deportivos" en un 2,9%, y "series" en un 2,1%. Esto significa que hay una preferencia hegemónica de niños y jóvenes por ver televisión y/o video- juegos por sobre otras actividades culturales, incluida el deporte.

Debemos tener en cuenta que los dibujos animados no implican un soporte significativo específico, sino que se manifiestan en varios: revistas (Comic/ Manga), filmes, series televisivas, video- juegos (sea en consolas de video- juego o en el computador), internet (sitios web), CD Rom Interactivos; etc.; a su vez que presuponen un consumidor multimedial que sólo puede interpretar el texto sobre la base de un saber presente en otros, que casi por regla son de soportes significantes diferentes.

Sabemos, tanto a nivel teórico (Chazal, G., 2000, 2002; Balpe, J.P., 2001; Lévy, P., 1990); Nel, N., 2001), como empírico (Del Villar, Fajnzylber, Perillán, Casas, 2001), en el caso de la realidad de consumo infante- juvenil chileno, que dicho consumo de video- animación no sólo implica categorías de gusto específicas sino que la puesta en marcha de categorías perceptivas e intelectivas propias asociadas a este espacio multimedial.

En ese contexto, la descripción semiótica que sintetizamos aquí forma parte de una investigación más amplia (Proyecto Ecos- Sud/ Conicyt No C00H01, Université de Paris3- Sorbonne Nouvelle/ Universidad de Chile) referida a detectar las categorías semióticas, cognitivas y perceptivas presupuestas en los dibujos animados de televisión abierta en Chile y Francia, como una base sólida, para su posterior estudio empírico: la recepción concreta de diferentes micro- culturas infante- juveniles. La investigación señalada se aparta de las visiones tradicionales de Verón, de Charaudeau, entre otros, que presuponen un contrato comunicativo entre receptores y emisores, donde el análisis del texto mismo daría las claves para entender las cosmovisiones compartidas por los destinadores y destinatarios (esto es, presuponen que sí los consumidores consumen un determinados tipo de emisión es porque hacen suyo los valores, e ideologías que ellos implican) y hace suya la propuesta de Jost, F. (2001, a), planteando que la ligazón entre emisores y receptores no se basa en la presuposición trascendente de valores compartidos, sino que en una promesa: "..un documento, sea escrito o audiovisual, es producido en función de un tipo de creencia prevista por el destinador, y que no puede ser interpretado por aquél que lo recibe, sin una idea previa del tipo de lazo que lo une a la realidad" (F. Jost, 2001, a: 17). "La recepción de las emisiones televisivas, estaría en el encuentro de dos tipos de promesas: la promesa constitutiva de los géneros, y la promesa del canal referido al tema de tal o cual emisión" (F. Jost, 1999: 52). "Todo género, en efecto, reposa sobre la promesa de una relación al mundo, donde el modo o el grado de su existencia condiciona la adhesión o participación del receptor" (F. Jost, 2001, a: 17). "La naturaleza de esta promesa depende primero del modo de enunciación en el que se ancla el género" (F. Jost, 2001, b: 49). Jost distingue tres modos de promesas: el modo autenticante que adopta las reglas de lo fáctico, de lo real; el modo ficticio "en que la verdad del discurso es juzgada en función de la coherencia del mundo creado" (F. Jost, 2001, b: 49); y el modo lúdico que es una mezcla de ficción con realidad.

Ahora bien, lo que el Proyecto de Investigación Ecos- Sud /Conicyt No C00H01 pretende abordar son los contenidos que esta promesa televisiva instaure entre emisoras y receptores de los dibujos animados, dichas promesas son referidas al modo de enunciación, y a sus formas concretas de manifestación visual. No es el objetivo de la investigación analizar las categorías de gusto, ni las categorías valorativas e intelectivas de los consumidores concretos (para descripciones de esa naturaleza, remitimos al lector a Del Villar: 2000, 2003, 2004a, 2004b; Perillán- Casas: 2004; Perillán: 2003; Fajnzylber 2002); sino que las categorías presupuestas por los dibujos animados, a nivel de las estructuras de enunciación (modos autenticantes, ficticios y lúdicos), terreno en el cual el grupo de investigadores franceses tienen un amplio saber acumulado (Jost: 1987, 1999, 2001a, 2001b, 2002; Marie- France Chambat, 1998, 2002; Rima Lawandos, 2002), como a nivel de las formas de manifestación visual, ámbito en el que el grupo chileno contribuye, también, con una extensa acumulación del saber (Del Villar, 1997, 2000, 2001a, 2001b, 2003; Perillán- Casas, 2004, Labrín- Poblete- Lechuga- Letelier, 2000; Antezana, 2003; Hauva, 2000; Fajnzylber 2000; García- Olmedo, 2003; Rodríguez, 2003).

En ese contexto, el presente artículo se enmarca en la descripción de las formas de manifestación visual presupuesta por la video- animación, no se refiere ni a las formas empíricas de apropiación cultural, ni a la promesa enunciativa de los géneros y temas, sino que aporta a la inteligibilización de las formas de manifestación visual que los diferentes tipos de video- animación presuponen.

La relevancia de la investigación (Proyecto Ecos-Sud/ Conicyt No C00H01), y con ello, del artículo que aquí se expone, es que en definitiva, el objetivo último es la descripción de las nuevas estructuraciones sintácticas, cognitivas y perceptivas de la micro- cultura infante juvenil, las que los datos de la realidad nos dice, entran en desequilibrio con las estrategias de institucionalización de la enseñanza; esto es, las nuevas propuestas de las nuevas tecnologías de la video- animación implicarían nuevas formas de mirar, de percibir, de conocer, que no son tomados en cuenta por el proceso de enseñanza- aprendizaje, basados en una cultura tradicional de raigambre más lingüística que visual.

Pero, la relevancia, es también a las comunicaciones (la publicidad, el periodismo, el diseño, la televisión), pues esos infantes y jóvenes de hoy serán los consumidores mayoritarios del mañana, que sólo se insertarán a las nuevas propuestas mediales, si ellas están en concordancia con sus categorías de articulación de los mensajes, de sus habilidades cognitivas, y de sus protocolos perceptivos.

En este análisis de la manifestación visual se ha procedido por polarizar la video- animación. En nuestro país existen dos tipos de video- animación mayoritariamente consumidos: la video-animación americana, y la japonesa, y dentro de ella los más altos ratings televisivos en el año 2000 (fecha de inicio real del Proyecto Ecos-Sud/ Conicyt No C00H01) eran Dragón Ball Z (japonés) y Los Simpsons. Es claro, que sus consumidores corresponden a diferente segmento de edad, pero de lo que se trata acá es de polarizar diferentes tipos de funcionamiento visual, para después integrarlos a un análisis más fino y discriminantes de diferentes tipos de propuestas de manifestación visual en diferentes segmentos etarios, de género y de estrato social, por lo que la polarización analítica planteada corresponde a fines holográficos de describir tipologías polares de funcionamiento, que tienen la modesta virtud de corresponder a realidades polares de consumo empírico.

Por estrato social las video- animaciones japonesas son preferidas en un 71,4% en el Estrato Bajo; por un 56,6% en el Medio Bajo; por un 48,6% en el Estrato Medio Alto; y en un 32,3% en el Estrato Alto. Las videoanimaciones americanas son preferidas en un 54,8% en el Estrato Alto, en un 45,9% en el Medio Alto; en un 40,7% en el Medio Bajo; y en un 20% en el Bajo. Respecto al género, los hombres prefieren las animaciones japonesas en un 60%, frente a un 48,3% de preferencia del género femenino por la videoanimación americana. La video-animación americana gusta a un 32,9% de los hombres, y la japonesa a un 43,3% de las mujeres. El porcentaje de gusto por la videoanimación europea es 3,33% en las mujeres, y un 4,3% en los hombres.

El análisis procederá en dos niveles: uno referido a los contenidos (personajes, roles narrativos, secuencias de acción) que denominaremos simbólico, siguiendo a Aumont- Marie (1988); y otro referido a las categorías perceptivas de procesamiento de la información, que denominaremos categorías epistémicas presupuestas.

## 2. Información simbólica

### 2.1. (Sujeto = Objeto) / (Sujeto/ Objeto)

En el caso de Dragón Ball la categoría de un sujeto que constituye su actuar en vías del logro de un objetivo, u objeto de deseo no existe: no hay una intencionalidad prefigurada de los personajes. Los objetivos de los personajes son propuestos por la vida, por las redes de acción que se construyen, por el orden de los vivos y de los muertos, por el orden cósmico en definitiva. Los buenos se transforman en malos, los malos en buenos, se mutan los objetivos en vías a satisfacer una demanda muchas veces meta- social. Se fusionan hasta corporalmente los personajes. Para los personajes, toda la historia es un constante y eterno proceso de búsqueda, independiente del logro del objetivo. El triunfo en un enfrentamiento no es una finalidad en sí, sino que una parte de un proceso mayor que lo contiene. Esto es, no hay un objeto de deseo que constituya al sujeto como sujeto, y haga de su búsqueda un objetivo de vida. El Sujeto va junto con el Objeto; no hay disyunción ni conjunción con él; pues no es el objeto (a) lacaniano; luego: no hay (Sujeto/ Objeto), sino que (Sujeto = Objeto).

En el Caso de Los Simpsons, sí existe un objetivo de los personajes, una intencionalidad clara: por ejemplo, un capítulo comienza con que Lisa está en disyunción del objeto de deseo: ella era la más lista del curso y la más admirada, pero al curso llega Allyson, alterando su situación. Esto significa que se sigue el descriptor del universo narrativo propuesto por Greimas (S | / O), el Sujeto está en disyunción al objeto de su deseo (ser admirada por ser la más lista del curso). Instaurándose un Programa Narrativo del Actante Lisa para alterar dicha situación, y pasar a una conjunción con el objeto de deseo (S / | O). Esto implica un Programa Narrativo y un Anti- Programa; de parte de los Actantes (héroe) Lisa, y del Antante Inverso Allyson, respectivamente. Esto es, los sujetos que instauran la estructuración del relato desean algo: tienen un objeto de deseo (a) en el sentido lacaniano; esto es, la conceptualización del sujeto, con una intencionalidad y un objetivo tienen validez: (Sujeto/ Objeto).

### 2.2 Sujeto: ("yo" = "ello") / ("yo"/ "ello")

En la teoría psicoanalítica el yo es el ser mismo, su mundo interior, y el "ello" es lo otro, el mundo externo.

Las secuencialidades de Dragón Ball plantean una ruptura con la conceptualización lacaniana (descriptor de la cultura occidental) de constituir un sujeto a nivel de la construcción de un "yo" que asume el deber ser a partir de su propia identificación idealizada (su máscara): cree que sumiendo el mundo externo, las reglas, será él mismo, la idealización opera como sustituto del propio cuerpo, y se construye a través de la oposición mundo interior/ mundo externo, propio de la cultura blanca. Su idealización le hace "ser mismo" por "sobre los otros". Aquí, en cambio, se denota la voluntad de conjunción del yo y el entorno (visión oriental) en vez de ir en busca del sustituto del deseo de Lo Otro a través del objeto de deseo (a), que corresponde a la visión blanca. Esto significa que los sujetos alteran su conducta en vías a asumir un orden cósmico ("ello"), sin mayores problemas existenciales. Esto es, Goku, personaje de Dragón Ball Z es la inversión de la Femme Nikita, donde ella siempre tiene problemas existenciales. Sin problemas existenciales los héroes pueden pedir incluso la ayuda de sus enemigos, para el logro de una tarea. Luego, no se trata de : ("yo"/ "ello") , sino que de: ("yo" = "ello").

Si vemos Los Simpsons, sigamos el capítulo descrito, el "yo" de Lisa se afirma oponiéndose a "los otros", al mundo externo, en este caso, a Allyson, pero ella triunfa a través de los valores inversos del orden social. Lisa emplea armas poco legales, para decir lo menos: esto

es, para tener un puesto en el orden social (el colegio) lucha con los principios antitéticos a ese mismo orden. Cuando Lisa triunfa, le da el arrepentimiento, y niega el programa que ella mismo implementó, estableciendo su "yo" a partir de negarse ella misma, y con ello, mutar los valores del orden, y de su objeto de deseo: ya no es importante ganar, lo importante es "la amistad". Se ha producido una "catástrofe de funcionamiento" en el sentido propuesto por René Thom. Las estructuras de funcionamiento psíquico no corresponde a los héroes del relato clásico descrito por Greimas: aquí triunfa el Programa de Restablecimiento del Objeto de Deseo de Lisa; pero ella muta su objeto de deseo: no le interesa ser la más inteligente y lista del colegio, le interesa ser la que más puede dar amistad. Luego niega ella misma su programa narrativo, e instaura uno nuevo referido a "la amistad". La estructuración es, entonces, evidentemente contradictoria. Sin embargo, permanece la noción de sujeto (contradictorio, pero sujeto al fin) entendido como un soporte de la acción que quiere y lucha por un objetivo. Y permanece la noción; quizás, la más modalizadora psíquicamente, de estar por sobre los demás. Si antes luchaba por ser superior a Allyson, ahora, se posiciona por sobre ella, pues a ella le importa la amistad, y la amistad es lo más importante del mundo.

### **2.3. (Cuerpo = Mente = Naturaleza) / ((Cuerpo/ Mente/Naturaleza))**

En la Cultura Blanca, La Figura es el Personaje Principal, el Sujeto, y el Contexto es Lo Externo, sea Social o Natural.

En Dragón Ball vemos que una correlación entre cuerpo = mente = naturaleza, no una oposición, lo que implica una composición de la imagen: no hay figura principal/ fondo, siempre los espacios están llenos de algún tipo de información. Lo que implica un uso particular de los planos: Grandes Planos generales preceden a planos directos, lo que produce tensión. Numerosos planos generales o grandes planos generales sitúan al espectador en un acto de intaurar a la naturaleza como actante y/o personaje. E implica un uso especial de los encuadres: detalles de objetos, de personajes. Y se expresa, así mismo, a través del sonido: ruidos exacerbados de la naturaleza pasan la imagen a segundo plano. No hay diferencia entre sujeto y naturaleza. Así, la oposición Figura= Personaje / Fondo= Naturaleza, no opera entre personajes, sino que la naturaleza misma es un sujeto. Tratando de buscar una relación figura/ fondo, nos encontraríamos que la contraposición está dada principalmente por los colores: un fondo móvil y saturado de elementos. Hay, sin embargo, momentos en que permanece estático y parejo en cuanto a croma, y puede establecerse una relación nítida homologable a figura y fondo. La relación mente/ cuerpo, remite, en la cultura occidental a la homología palabra= mente y cuerpo = gesto, donde la prioridad estaría en la palabra, el diálogo, y no en los gestos. Sin embargo, en todos los segmentos estudiados nos encontramos que la comunicación no verbal es más importante que la verbal, ya que el cuerpo es concebido como código común de identificación. Los silencios actúan no como instancia de incomunicación, sino como una forma de transmitir contenidos subyacentes, donde los gestos son el soporte de todo lo que se quiere enunciar. Al mismo tiempo, cuando los gestos van acompañados de palabras, se prefigura la llamada Conciencia Plena (Varela, 1992). La mayor parte del tiempo, las funciones verbales y gestuales son concomitantes, pero también existen lapsos - a diferencia de las caricaturas occidentales - donde los gestos son el único soporte de comunicación.

En Los Simpsons: el cuerpo aparece gestualmente en plenitud, la naturaleza está forcluída en la ensoñación estética de la imagen propuesta, el cuerpo no aparece en la organización de la imagen; esto es, estamos en presencia de un relato propiamente tal, una construcción de universo simbólico de naturaleza intertextual (se insertan varios textos en el texto); pero el cuerpo propiamente no existe más que como personaje que debe cumplir una tarea, prima el simbolismo de las redes de acción y personajes.

### **2.4 (Inestabilidad/ Estabilidad de los Roles y los Atributos)**

En Dragón Ball los personajes son inestables, no siempre tiene los mismos atributos, lo que hace estar siempre atentos a las secuencias de acción.

En Los Simpsons los personajes siempre tienen los mismos atributos.

## **2.5 ("Mundo Interior" = "Mundo Exterior)/ (Mundo Interior/ Mundo Exterior)**

En Dragón Ball, la identidad de los sujetos se rige por acciones determinadas por las circunstancias. Evolucionan a través del relato, por oposición al personaje occidental, que tiene una conducta recta y predecible, y no sufre cambios de ningún tipo, ya que es el mismo desde el comienzo al fin; acá es el mundo interno que establece una serie de transacciones recíprocas con el mundo externo, y viceversa. La construcción del mundo virtual donde se desarrolla la acción está hecha a partir de mínimas categorías simbólicas del mundo "real". En este mundo virtual los personajes generan la acción en base a las leyes propias de este espacio, que son permutables (readecuables según la situación y los nuevos contextos). Se citan lugares geográficos específicos o períodos históricos, pero no hay constatación ni reconstrucción fiel de una época. El ambiente es comprensible sólo a partir de la plástica, por lo tanto es moldeable. Lo importante es la búsqueda de la trascendencia en los personajes, no la vacuidad del mundo fenoménico. Los personajes actúan a partir de un bien común al grupo, no motivados por afanes de beneficio personal. De esta forma se clausura la visión antropocéntrica de Occidente, para actualizar la unión de las partes en torno a una tarea común que define al proceso. (Por ejemplo, Oolong - que desea reunir las esferas del Dragón para obtener un deseo individual - nunca lo consigue; en cambio Goku y sus ayudantes, que buscan impedir que los villanos acaben de destruir al mundo, obtienen los recursos necesarios para lograrlo). Esto nos reenvía al concepto de libertad, que diferencia en su entendimiento a las culturas occidentales de las orientales. Mientras para las primeras la libertad consiste en actuar impulsado por el sentido del Yo, para las segundas es ser sensible a las condiciones imperantes y actuar con responsabilidad y conciencia. (Goku y sus ayudantes no necesariamente buscan reunir las esferas del Dragón para ellos, sino más bien, impedir que éstas caigan en malas manos. Asimismo, sus acciones se orientan al bienestar general, y se mantienen alejadas de la idea de poder exacerbado). Luego, no opera la oposición: (Mundo Interior/ Mundo Exterior), sino que una homología, una correspondencia entre ("Mundo Interior") y ("Mundo Exterior").

En Los Simpsons, si tomamos como referencia el capítulo descrito, vemos Lisa lucha desde su interioridad para ser la referencia del mundo externo, y Allyson hace lo mismo: programa y antiprograma se corresponden, pues hay una oposición a la base: el mundo interior se opone al mundo externo: y los sujetos anulan sus propios deseos para tener, a través de una catástrofe de funcionamiento un lugar en el mundo externo. Sin embargo, hay otro nivel de ligazón entre lo interior y lo exterior: el texto audiovisual plantea una interioridad de los personajes (todos en lucha con el mundo externo); pero, a su vez se inserta otro mundo externo, en este caso varios: el de la crítica cultural a los sistemas de enseñanza, el de la crítica a la cultura competitiva americana, el de la crítica a la cultura del espectáculo; etc.

## **3. Análisis Categorías Epistémicas Audiovisuales Presupuestas**

### **3.1 (Presencia de estructuras narrativas complejas/ estructuras simples y/o complejas)**

En Dragón Ball (como en Pokémon, por ejemplo) opera un elevado número de personajes, 106 en Dragón Ball, 250 en Pokémon. Pero, si sólo seguimos focalizando la mirada semiótica en los códigos narrativos (subconjunto relato) del Dragón Ball, podemos, también darnos cuenta que el mismo hecho que los héroes pasen a ser anti- héroes y viceversa, y que los atributos normalmente cambien, complejiza la intelección del relato, implicando al consumidor a estar siempre con los ojos bien abiertos para ver que ocurre en la pantalla.

En Los Simpsons, se configuran dos lecturas posibles: una simple, basada sólo en lo narrativo, en las secuencias de acción, y una compleja, si tomamos en cuenta los intertextos simbólicos presupuestos: Las narraciones se ligan, simbólicamente a otros textos, a través de insert (que son del orden de la cosmovisión, de la ideología, de la crítica cultural: el machismo de la sociedad patriarcal (Homero es "tonto", pero es el Jefe indiscutido de la familia por ser

hombre, la competitividad), la cultura de la clase media (descrita por Rees en "La muchedumbre solitaria"), la cultura como espectáculo; etc.).

Dichos insert, son verdaderos Planos Autónomos en el sentido de Metz, y son del orden de la edición, del montaje. Luego, el montaje no sigue linealmente la historia, no la desarrolla; sino que está modalizada por otra cosa: otro texto no presente, el espacio crítico. Y la relación, entonces, entre los textos dice relación con la *hipertextualidad*; esto es, hay otro discurso que se instala paralelamente; lo que hace del texto audiovisual un plantear una presuposición compleja.

### 3.2. (Sintaxis audiovisual)

En Dragón Ball, si focalizamos la mirada semiótica en el rol que cumple lo narrativo en la organización de lo audiovisual, veremos que lo narrativo no tiene una función modalizante en la inteligibilización del relato. Hay una diferencia evidente con las categorías epistémicas presupuestas en el cine narrativo clásico estudiado por Metz (1977), allí la intriga estructuraba la historia en imágenes, y demarcaba el relato audiovisual a través del montaje, y la escala de planos decía relación con la intriga; esto es, con el espacio de la simbolicidad: los primeros planos para los personajes principales, y los generales para contextualizar la acción (Aumont, 1984). Nada de eso ocurre acá: la escala de planos no dice relación con lo principal del relato; pues si bien es cierto que hay un conflicto inicial, lo principal puede ser, en fragmentos, cualquier cosa, incluso una planta o una nube, todo ocurre en un lugar donde todo es importante. Lo que ocurre es que van juntos el código narrativo, el código cromático y la organización de la imagen. Si el cine narrativo clásico presupone una intelección simple: basta detectar la intriga inicial, después todo consiste en ver si habrá una solución positiva o negativa con respecto a dicho conflicto, el único hilo conductor analítico es el relato; acá todo es diferente: el relato tiene, sin duda un rol esencial (no es un videoarte), pero el punto es que para entender lo que pasará no puedo ver sólo lo relatado desde el punto de vista de las acciones de los personajes, debo focalizar los planos, la composición de la imagen, la música, etc.

En Los Simpsons la organización del material audiovisual es realizada por el Relato, la Intriga, en lo que respecta a gestos, composición de la imagen; pero también, en lo que respecta a los planos, y angulaciones; pero no respecto a la edición, los encuadres, y a la música. Los tres son un espacio de intertextualidad, pues corresponde a ellos, establecer "el otro texto". Por otra parte, los cromas siguen un delineamiento aparte, más vinculado con lo estético que con el relato. Luego se aproxima y se aparta de las categorías epistémicas del cine narrativo clásico. Por otra parte, presupone la competencia (saber) de interpretar linealmente un texto; esto es, organizar toda la lectura o tarea interpretativa a partir del desarrollo de una sola variable (la intriga, la argumentación) y articular el todo del texto (los demás códigos percibidos) en función de ella, como en el Cine Narrativo Clásico. No se les da a los colores, angulaciones, movimientos de cámara, entre otros, el rol de argumentadores del planteamiento, sino tan sólo de cualificadores. Se supondría que el tronco, la base, está en lo narrativo, en este caso, en la argumentación lingüística y/o en el contenido de la puesta en escena, incluido los gestos. Esto significa, que "Los Simpsons" tienen una organización audiovisual presupuesta próxima al Cine Narrativo Contemporánea. Siguiendo a Metz, llamamos contemporánea a cualquier desarrollo de secuencialidad de imagen que transgreda al cine narrativo clásico. ¿Donde lo altera? Lo altera en el rol asignado al montaje, y en el rol de encuadres y cromas. Los cromas se refieren a un espacio propio que no dice relación con la intriga. El montaje y los encuadres colocan el espacio intertextual paralelo. Pero, el Relato, la Intriga, la Diégesis sólo tiene un principio de funcionamiento: ella misma, acompañada de los gestos pertinentes. Y son ellos quienes moldean los planos, las angulaciones, etc. Esta sintaxis, cerca y lejana del cine narrativo clásico (cercana, pues se conserva su tronco fundamentalmente diegético; lejana pues la transgrede) hace posible las presuposiciones intelectivas y/o perceptivas audiovisuales anteriores.

### 3.3. (focalización de redes complejas enactivas/ focalización de redes clásica constitutivas de los sujetos)

En Dragón Ball detectamos una ruptura epistémica en la construcción psicoanalítica del sujeto. Lo que está en juego, al disminuir el rol de sujeto que hace la acción, no es sólo abolir una intencionalidad; sino que construir un hacer a partir de la interrelación de complejos, de múltiples acciones posibles, y el cierre de esa multiplicidad no es dado por un relato accional (la diégesis y su rol modalizador descubierto por Metz) sino que por lo real. Lo real de la ficción, sin duda, pero real hecho de una multiplicidad de subconjuntos a interpretar. Varela (1992) toma consciencia como científico cognitivo, que en la episteme budista nos encontramos con estructuras conectivas y enactivas; donde no es una acción lo que tiene en mente el sujeto, sino que la acción es redefinida por la serie de eslabones de los complejos en que se vive. Luego, se focaliza una red de eslabones, donde esta incluida la materia, el espíritu, la naturaleza, el cuerpo: no hay una separación, todo interactúa con todo y se nutre de la historia, de la vida, de la enacción. Lo que obviamente complejiza la tarea intelectual: se debe estar siempre atento, todo cambia (enacción), todo interactúa (conexionismo). De allí la transgresión ya señalada de la relación figura/ fondo.

En Los Simpsons la noción de sujeto occidental blanco es básico para entender el delineamiento perceptivo. Sin embargo, su complejidad (vía simbólica interpretativa), o su simplicidad (vía interpretativa relato o intriga), se hace siempre focalizando acciones de personajes, los actantes del relato, en el sentido greimsciano. Las estructuras cognitivas no son complejas ni enactivas, ni conexionistas; en el sentido de las ciencias cognitivas planteado por Varela (1992).

### **3.4 (relaciones de interconexión códiga)**

En Dragón Ball, todo tiene que ver con todo: no se focaliza la mirada, se busca interrelacionar partes para, de dichas partes, construir un todo. La interconexión códiga complejiza más aún la tarea perceptiva: es la lógica del bricoleur estudiada por Lévi- Strauss en el pensamiento salvaje, y que tiene un parentesco con la cultura budista, pero también con las "nuevas tecnologías" que el mismo Lévi- Strauss prefiguraba ya en 1957 al aproximar el punto de encuentro entre el pensamiento llamado primitivo y el contemporáneo.

En Los Simpsons, no hay una interrelación códiga en la inteligibilización del texto: son los hipertextos simbólicos (interpretación compleja) y/o sólo la intriga (interpretación simple) lo que se pone en acto en la interpretación.

### **3.5. (homología/ no- homología intelectual con los video-juegos)**

En Dragón Ball, hay una similitud con los video- juegos: i la experiencia subjetiva de quien ha jugado un videojuego (su fenomenología) nos dice que se debe estar siempre atento, sin saltos atencionales por la rapidez del hacer (de lo que ocurre, de lo que puede ocurrir), aquí ocurre algo similar. No se trata de mirar y ensoñar: se debe estar siempre atento *por la rapidez del montaje y del desarrollo de la historia y de la componente visual*. Saltarse un pedazo es quedarse sin entender nada, como saltarse un fragmento de hacer en el videojuego significa perder.

En Los Simpsons, la interpretación presupuesta no es de cosas, objetos, sino que de relatos y/o cosmovisiones.

### **3.6. (categorías epistémicas pulsionales)**

En Dragón Ball, nos encontramos con una estructuración pulsional de la secuencialidad de la imagen en secuencia. En las secuencias analizadas se refleja la misma estructuración pulsional: lo pulsional no es regido por lo simbólico, sino que va junto. Las trazas de condensación/ desplazamiento se construyen, como lo hemos ya sintetizado a nivel de la descripción de la información simbólica, multicódigamente. La pulsionalidad no está en la música, no está en la historia, no está en los gestos, está en todo. El mismo hecho que sea más importante los gestos que los diálogos, nos hace ver que la "historia" se construye no sólo por lo simbólico, sino que por su interrelación pulsional. La Información Pulsional propuesta

es la de una 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). Dicha sintáxis 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 en las páginas precedentes. 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) lo que nos permite aprehender el dispositivo de la japoanimación. Y esta interrelación cuerpo-imagen es la que encontramos también en los videojuegos: la atención es una atención no sólo intelectual sino que corporal: debo estar atento al movimiento de la imagen secuencial pero a su vez implicando activamente a mi propio cuerpo a través del joystick. La presencia activa del propio cuerpo en la imagen no es sólo propia de la japoanimación, sino que se da en mis pies, mis ojos y todo mi cuerpo que siguen la estructuración de la música; y también se da en los videojuegos donde mis ojos se implican en la imagen, pero, también mi propio cuerpo. La pulsionalidad no entra en ruptura con lo intelectual. Ahora bien, no son las precedentes sólo la única singularidad de la japoanimación desde el punto de vista pulsional; sino que también *una especificidad en sus ligazones constitutivas*. Hasta ahora habíamos analizado segmento por segmento, y habíamos detectado semióticamente lo ya descrito; pero si relacionamos los segmentos en su interrelación pulsional, vemos que su estructura es cíclica: a) tranquilidad; b) estrenamiento; c) combate; d) tranquilidad. No importa por que lado partamos siempre llegaremos a un ciclo. La estructuración pulsional es simétrica: es el equilibrio entre los opuestos: el Yin y el Yan. A veces se parte de tranquilidad, a veces de combate. El estrenamiento es obviamente un mediador pulsional: los opuestos son combate y tranquilidad. Pero como las secuencias de las series son siempre potencialmente abiertas, se reanuda el ciclo. Es la simetría la estructura matemática que más se aproxima a esta instalación del texto audiovisual del Dragón Ball, más que las estructuras catastróficas propuestas por René Thom. La teoría del caos puede servirnos para inteligibilizar los protocolos interpretativos de lectores empíricos; pero no, para interpretar la propuesta pulsional de Dragón Ball. La interrelación circular; y digámoslo algebraicamente, es simétrica: el equilibrio de los opuestos, lo que se construye por todos los componentes de la imagen en secuencia. Sabemos que la simetría es un equilibrio físico descrito por la teoría cuántica, en tanto que las ondas y partículas se reordenan al final, en una descripción compatible con la idea de simetría. Lo mismo sabemos con Reich a nivel del placer: la tensión genera la necesidad de descarga energética; una expansión genera la necesidad de la tensión, "para estar bien"; son los flujos que alteran las reglas establecidas de canalización de la energía de Déleuze-Guattari. Y es el Tao Chino la búsqueda de la armonía, del equilibrio dinámico, estudiado por F. Capra. La tensión reenvía a la necesidad de expansión, la expansión busca al final su tensión para volver a expandirse. La teoría cuántica se aproxima a Lacan, al diagnóstico experimental de la pulsión de Reich, al YIN y el YANG estudiado por F. Capra: el Yang es fuerte, es tensión; el Ying tranquilidad, expansión. No se trata de polos opuestos fijos, sino que polos que se interconectan, que se interrelacionan en una búsqueda de equilibrio dinámico. Es la unidad dinámica de los opuestos polares del Tao, el ying reenvía al yang y viceversa en búsqueda de su armonía, de su equilibrio, como sí en vez de oponerse se supusieran, el cosmos dirá Capra tiene una unidad básica. Hay entonces una similitud, una equivalencia en la descripción de tres ordenes de cosas diferentes: el comportamiento físico de los microcomponentes de la materia descrito por la física cuántica; y la detección experimental de la pulsión realizada por Reich desde una perspectiva psíquica y somática.

En Los Simpsons, en el análisis pulsional realizado segmento por segmento, nos damos cuenta que no hay un comportamiento homogéneo de las componentes códigas que involucre al cuerpo. El relato va pulsionalmente ligado a los gestos, la música, y la organización de la imagen expresan esa misma pulsionalidad; no así, los cromas, y la composición de la imagen.



La regla, en todos los otros textos analizados, es que cromas y composición de la imagen desplacen la energía, independientemente de la historia o relato. Esto explica que el último segmento, haya una equivalencia pulsional: pues como la historia expande la energía, entonces coincide con cromas y composición que siempre expanden.

---

#### **Bibliografía:**

ANTEZANA, L. (2003), "Semiótica del dibujo infantil", en *Revista Comunicación y Medios*, No 12, Año 12, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile, Santiago

AUMONT, J.; MARIE, M. (1988) "*L'analyse des films*", Paris, Ed. Nathan. (1990) Trad. Cast. "*Análisis del Film*", Barcelona, Ed. Paidós.

BALPE, J.P.; LAUBIN, J.M.; LELEU-MERVIEL, S.; SALEH, I. (2001) "Hipertestes Hipermedias, Nouvelles Écritures, Nouveaux Langages" París, Ed. Hermes Science Publications.

CAPRA, F. (1984- 1992), "*El tao de la física*", Ed. Luis Cárcamo, Madrid.

CHAMBAT, M. F. (1998) Thèse *Pour une théorie de la citation télévisuelle*, sous la direction de M. François Jost avec les membres du jury M. Jacques Gonnet, M. Noël Nel, M. Jean Caune et M. Francis Denel. Université Paris III. (2002), - "Images anonymes, images orphelines dans une fiction télévisée", *Médiamorphoses*, n°5, juin 2002.

CHAZAL, G. (2000), "*Les réseaux du sens*", Ed. Champ Vallon, París. (2002), "*Interfaces*", Ed. Champ Vallon, París.

CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN (1999) "*Informe Estadístico 1999*" <http://www.cntv.cl>.

DEL VILLAR, R. (1997), "*Trayectos en Semiótica Fílmica/ Televisiva*", Santiago, Ediciones Dolmen. (2000), "Videoculturas de la japoanimación", en *Revista Comunicación y Medios*, No 12, Año 12, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile, Santiago. (2001a), "Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y resemantización local", en "*Opción 17* (36). Maracaibo: Universidad del Zulia. (2001b), "Información pulsional y teoría de los códigos", en *Cuadernos No 17*, Ed. Universidad Nacional de Ju Juy. (2003), "Consummation de la vidéo- animation japonaise: redéfinition de la notion sémiotique et psychanalyse du sujet", *Visio 8* (2-3); Québec: Université du Laval, Association Internationale de Sémiotique Visuel, (2004), "Japoanimación, video juegos y vida cotidiana: una perspectiva sociosemiótica", *Semióticas de la vida cotidiana*, FELS, Buenos Aires (2004), "Nuevas tecnologías y construcción de identidades", en *Revista DeSignis No 4*, Ed. Gedisa, Barcelona.

DEL VILLAR, R.; FAJNZYLVER, V.; CASAS, R.; PERILLÁN, L. (2001), "*Informe Proyecto de Investigación Fondecyt No 1000954*", Santiago, Fondecyt.

DELEUZE, GUATTARI; (1972), "*L'Anti-Oedipe*". París: Minuit.

FAJNZYLVER, V. (2000), *El lenguaje de la A*, en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5, videoanimación* Ed. Dept. Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile. (2001) "Videoanimación en Chile: imagen, globalización y microculturas", en *Revista Comunicación y Medios*, No 13, Año 13, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile, Santiago.

GARCIA, R.; OLMEDO, C. (2003), "Semipótica del Videojuego" en *Rev. Chilena de Semiotica* N° 6-7, Ed. Universidad de Chile.

HAUVA, L. (2000), "Semiótica de Los Simpsons", en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5*, Ed. Dept. Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.

JOST F. (1987), "*L'oeil- caméra*" Ed. Presses Universitaires de Lyon. (2001) Trad. Español, "*El ojo- Cámara*", Ed. Catálogos, Buenos Aires. (1999), "*Introduction à l'analyse de la télévision*", Ed. Ellipses, París. (2001a), "*La télévision du quotidien*", Ed. DeBoeck Université, París. (2001b), "El género televisual: del contrato a la promesa", en *Revista de Cine No 1*, Ed. Facultad de Artes, Universidad de Chile. (2002), "La televisión como vector de identidad", en *Revista Comunicación y Medios*, No 13, Año 13, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile, Santiago

LAWANDOS, R. (2002), "Dibujos animados e impresión de realidad", en *Revista Comunicación y Medios*, No 13, Año 13, Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile, Santiago

LACAN, J., (1966) "*Écrits*". París: Du Seuil.

LABRÍN, J.; POBLETE, P.; LETELIER, L., LECHUGA, L. (2000) "Semiótica del Dragón Ball Z", en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5*, Ed. Dept. Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.

LÉVI- STRAUSS, C. (1957), Trad. Español (1964), *"El pensamiento salvaje"*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México

LÉVI, P. (1990), *"Les technologies de l'intelligence"*, Ed. La Découverte, París.

METZ, CH. (1968), "Essais sur la signification au cinéma", Tomo 1, Ed. Klincksieck, Paris. Hay Trad. Español, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970. (1973), "Essais sur la signification au cinéma", Tomo 2, Ed. Klincksieck, Paris. (1971), "Langage et cinéma", Ed. Larousse, Paris. (1977), "Essais Sémiotiques", Ed. Klincksieck, Paris.

NEL, N. (2000), "Les Enjeux du Virtuel", París, Ed. L'Harmattan

PERILLÁN, L. (2004), "Video Animación y construcción de identidades en Antofagasta", en *"Actas Congreso FELS, Buenos Aires"*.

PERILLÁN, L.; CASAS, R. (2004), "Video- juego y construcción de identidad: Antofagasta y Temuco", en *Revista DeSignis No 4*. Ed. Gedisa, Barcelona

REICH, W. (1970), *"La fonction de l'orgasme"*, Paris, Ed. L'Arche.

RODRÍGUEZ, C. (2003), "Semiótica de la Guerra de las galaxias", en *Rev. Chilena de Semiotica N° 6-7*, Ed. Universidad de Chile.

SOUZA, M. (1999), *"Consumo Televisivo: Percepciones y Valoraciones"*, Consejo Nacional de Televisión <http://www.cntv.cl>.

THOM, R. (1987), *"Estabilidad estructural y morfogénesis"*, Barcelona, Editorial Gedisa. (1990), *"Esbozo de una semiófica"*, Barcelona, Editorial Gedisa. (1987), *"Prédire n'est pas expliquer"*, Paris, Ed. Flammarion. (1995), *"Paraboles et catastrophes"*, Paris, Ed. Flammarion.

VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. (1992), *"De cuerpo presente"*, Barcelona, Ed. Gedisa.