

2º Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales. Universidad Nacional Villa María, Villa María, Córdoba, 2020.

Discurso y anime: una propuesta para el abordaje de los anime studies mediante el análisis de discurso.

Sosa Toranzo, Rodrigo.

Cita:

Sosa Toranzo, Rodrigo (2020). *Discurso y anime: una propuesta para el abordaje de los anime studies mediante el análisis de discurso*. 2º Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales. Universidad Nacional Villa María, Villa María, Córdoba.

Dirección estable:

<https://www.aacademica.org/segundo.congreso.latinoamericano.de.comunicacion.de.la.unvm/52>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/enOb/X44>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.

Para ver una copia de esta licencia, visite

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Discurso y anime

Una propuesta para el abordaje de los anime studies mediante el análisis del discurso

3°. Producción en Conocimiento Académico: Análisis de Discursos

Sosa Toranzo, Rodrigo

Facultad de Ciencias Humanas/ Universidad Nacional de San Luis

5700/ San Luis/ rodri.sosat@gmail.com

¿Qué puede aportar el Análisis del Discurso?

Como se puede apreciar en la cantidad de artículos publicados sobre estudios de anime, si bien el campo posee una importante cantidad de disciplinas y perspectivas, la mayoría de ellas han generado sus propias formas de abordar el fenómeno del manga-anime y sus derivados. Lejos de construir un verdadero espacio transdisciplinar, la mayoría de los trabajos se han limitan a retomar algún que otro concepto o cita para justificar la propia investigación, más que en intentar elaborar uniones teóricas o métodos de abordaje para problemáticas concretas dentro de la disciplina.

Al mismo tiempo se puede percibir una falta de métodos concretos de análisis o investigación para la especificidad de los estudios en manga y anime. Por lo mismo, muchos de estos trabajos, que pretenden interpretar una obra en particular, terminan por ser un ensayo más que un análisis.

Creemos por lo tanto, que la aplicación de un método que combine las perspectivas del Análisis del Discurso (AD) con los estudios de anime ayudaría a subsanar (gradualmente) algunas de las deficiencias que posee este campo de investigación. En este sentido entendemos que el AD puede aportar:

- Métodos de análisis que ya han sido fuertemente probados en el campo de las ciencias del lenguaje.
- Una visión nueva sobre el fenómeno del manga-anime y la cultura japonesa. Caracterizada por un enfoque discursivo de los problemas que allí se presentan.
- Fomentar la construcción de un verdadero campo transdisciplinar, en el que el objeto sea debatido y pensado a través de las diferentes disciplinas y corrientes.
- Un entendimiento mayor de las formas que se ponen en juego al momento de construir sentido en los lenguajes, dispositivos y medios de las producciones japonesas.

Al mismo tiempo percibimos que el campo de los *anime studies* posee ciertas preocupaciones científicas que encajan perfectamente con algunas de las presentes en el AD. La primera de ellas es la conceptualización del anime como texto en contexto. “To a greater or lesser extent, all of the approaches interrelate text and context, exhibiting differences with respect to which contexts they consider and how they analyze texts rather than playing off one against the other” (Berndt, 2018, p.2). Estos tópicos se hacen presentes en los estudios del discurso mediante la idea de que todo discurso se plasma en un texto (sea este verbal, oral, escrito, visual, etc); y que es necesario ponerlo en consideración con el contexto en el que sea producido para interpretarlo.

En materia de lenguaje [...] la palabra no es un valor seguro cuyo sentido haya sido fijado de una vez por todas en el diccionario, al contrario, el sentido no accede a la existencia y no vive más que por y en el contexto particular que lo suscita.

(Charaudeau, 2014, p.2)

La segunda cuestión en común es la importancia acerca de las representaciones que en ella se suscitan. Como menciona Berndt (2018): “The bulk of Japanese studies in the humanities pays attention to representations of Japanese culture and society in anime, whether in texts or usages, with a background in literary studies or anthropology” (p.3). En concordancia, los estudios del discurso se interesan en las representaciones por su carácter de formadoras de creencias y formas de ver el mundo. “Cuando abordamos el análisis de los contenidos, el estudio de las representaciones sociales adquiere un nuevo interés –y/o un claro interés social- porque los contenidos de las representaciones no son neutros” (Raiter, 2002, p.16). Como podemos observar el AD y los estudios de anime, a pesar de lo que se podría pensar, poseen similitudes en sus intereses de investigación.

¿Por qué hacer Análisis del Discurso en el anime?

En el AD la mayoría de los investigadores opta por abordar objetos más “serios” que una serie de dibujitos japoneses. Muchas de las investigaciones se enfocan por costumbre en los lugares típicos del discurso: donde el poder que estos ejercen y su relevancia se hace visible con mayor facilidad. No faltan los análisis de discursos políticos de todo tipo, de los discursos de los medios de comunicación, de las ciencias, o de diversas instituciones sociales, entre otros. Nadie pensaría poner en duda la relevancia que tiene investigar estos ámbitos, o en siquiera insinuar que estos discursos no repercuten en la en el entramado social de los sujetos. Hasta acá todo bien pero...

¿qué pasa cuando abordamos objetos que se escapan de estos lugares típicos? En algunos casos podríamos afirmar, casi sin ningún problema, que ciertos discursos que aparecen en medios, formatos, espacios o circuitos menos tradicionales son importantes debido a su repercusión en una comunidad y que por lo tanto deben ser investigados. Por ejemplo, si pensamos en la historieta quizás la mayoría de los analistas del discurso no se vería interesada en estudiarla o quizás sí les interese pero decidan enfocar sus investigaciones en objetos más habituales. Ahora bien, podría suceder que una historieta en particular adquiriera relevancia debido a su vinculación con alguno de estos lugares típicos de la disciplina. Así, por ejemplo, una historieta de humor político que se publica todas las semanas en un diario de tirada nacional y que pertenece a uno de los grandes medios que monopolizan el sector en el país; obtiene su importancia como objeto de estudio de los mismos conceptos del discurso político, por un lado, y del discurso de los medios de comunicación, por el otro.

Por el contrario, si se desea analizar los cómics de Batman lo más probable es que se vea con desconfianza. A pesar de que uno podría argumentar que es uno de los principales superhéroes producidos por la industria cultural estadounidense, que la industria del cómic se ha expandido a nivel global, produce grandes cantidades de dinero y que encierra representaciones que proponen un mundo a la manera del neo liberalismo Norte Americano; es probable que este tipo de investigaciones se dejen de lado por los investigadores del AD. Esto puede suceder por diferentes motivos relacionados con: la epistemología propia de la disciplina, la metodología que ha construido, el paradigma científico que impera, etc; no es nuestra intención adentrarnos más en este tema tan complejo, dejamos la reflexión de estas cuestiones a los propios investigadores. Sea como fuere, el campo del AD posee una cierta reticencia a tratar los discursos que se encuentran ligados a la esfera de la cultura pop, o de ciertos fenómenos cotidianos, mundanos, que pasan desapercibidos por su calidad de superfluos pero que encierran una gran importancia en la formación de sentido. Como menciona Theo van Leeuwen (2019) la importancia de estudiar estos textos de “todos los días” recae en el hecho de que al no ser cuestionados se naturalizan, se escapan del debate y conforman así un sentido que pasa desapercibido por los sujetos pero deja sus marcas en ellos. Por suerte cada vez son más los analistas que reivindican estos espacios en el AD (Djonov y Zhao, 2014; Berger, 2016; Salerno, 2020).

Como vimos no hay grandes motivos para no mezclar AD y anime. La importancia de analizar ciertos discursos por sobre otros es relativa y solo consiguen verdadera

relevancia en momentos concretos, en comunidades concretas. Pasaremos ahora a tratar de ejemplificar cómo el AD puede servir para el análisis del anime.

Anime y globalización en Ghost in the Shell¹

La globalización como fenómeno propio de la modernidad ha implicado una apertura de territorios entre naciones, entre los que transitan con mayor vertiginosidad productos, dinero, culturas y personas (Beck, 2008). En este contexto las industrias culturales provenientes de diferentes regiones luchan por su lugar en un mundo globalizado. El manga-anime, proveniente de la tierra del sol naciente, ha logrado conseguir una gran cantidad de adeptos a lo largo de todo occidente; en su mayoría gracias a la tarea de los mismos fanáticos dispuestos a traducir y compartir estos productos aún de manera ilegal. Con la llegada del nuevo milenio Japón comenzó a reforzar sus ingresos derivados de la comercialización del manga-anime, sobre todo en el extranjero (Mangirón, 2012). Para ellos destino diversas tareas en tratar de impedir el consumo ilegal de sus producciones. Con esta vuelta a los sistemas legales la industria Hollywoodense retomó, con renovadas energías, los intentos por realizar una adaptación que logre cautivar a los fanáticos del manga-anime. Bajo esta premisa la productora Paramount Pictures realizó una adaptación de la obra de culto Ghost in the Shell (Oshii, 1995) que vio la luz en 2017 bajo el nombre de Ghost in the Shell: La vigilante del futuro (Sanders, 2017).

Corpus

Nuestro corpus estará conformado por las dos cintas antes mencionadas: Ghost in the Shell de 1995, dirigida por Mamoru Oshii, y su adaptación Ghost in the Shell: La vigilante del futuro de 2017, dirigida por Rupert Sanders.

Objetivo general

- Indagar cómo se construyen subjetividades en las adaptaciones de anime en la industria cinematográfica hollywoodense.

Objetivos específicos

¹ Este segmento y los siguientes corresponden a nuestro trabajo final de grado (aún en curso), y que cuenta con la dirección de la Especialista Fabiana Zirulnik y con el asesoramiento metodológico de la Doctora Mariana Pascual.

- Identificar huellas discursivas en torno del conflicto humanidad/ tecnología en las dos versiones de Ghost in the Shell.
- Analizar continuidades y discontinuidades en relación con ambos contratos de comunicación.

Esquemas discursivos y narración

En primera instancia se desglosaran los filmes en sus respectivas secuencias narrativas y escenas. Esto nos permitirá analizar cómo se construye la progresión narrativa de ambas cintas y estructurar el *esquema discursivo* (Machin y van Leeuwen, 2007) de las dos películas. Este último nos permitirá entender qué tipo de relaciones se establecen entre los sucesos de la cinta, que forman una lógica de causa/efecto que orienta el entendimiento de los conflictos presentados.

A relatively high level of abstraction yields what we will call here discourse schemas, the socio-cognitive schemas that allow practices to be transformed into discourses about practices. Such schemas constitute interpretative frameworks, historically and socioculturally specific frameworks for understanding social practices. (Machin y van Leeuwen, 2007, p.62)

En base a esto, los esquemas discursivos de ambas cintas quedarían constituidos de la siguiente manera.

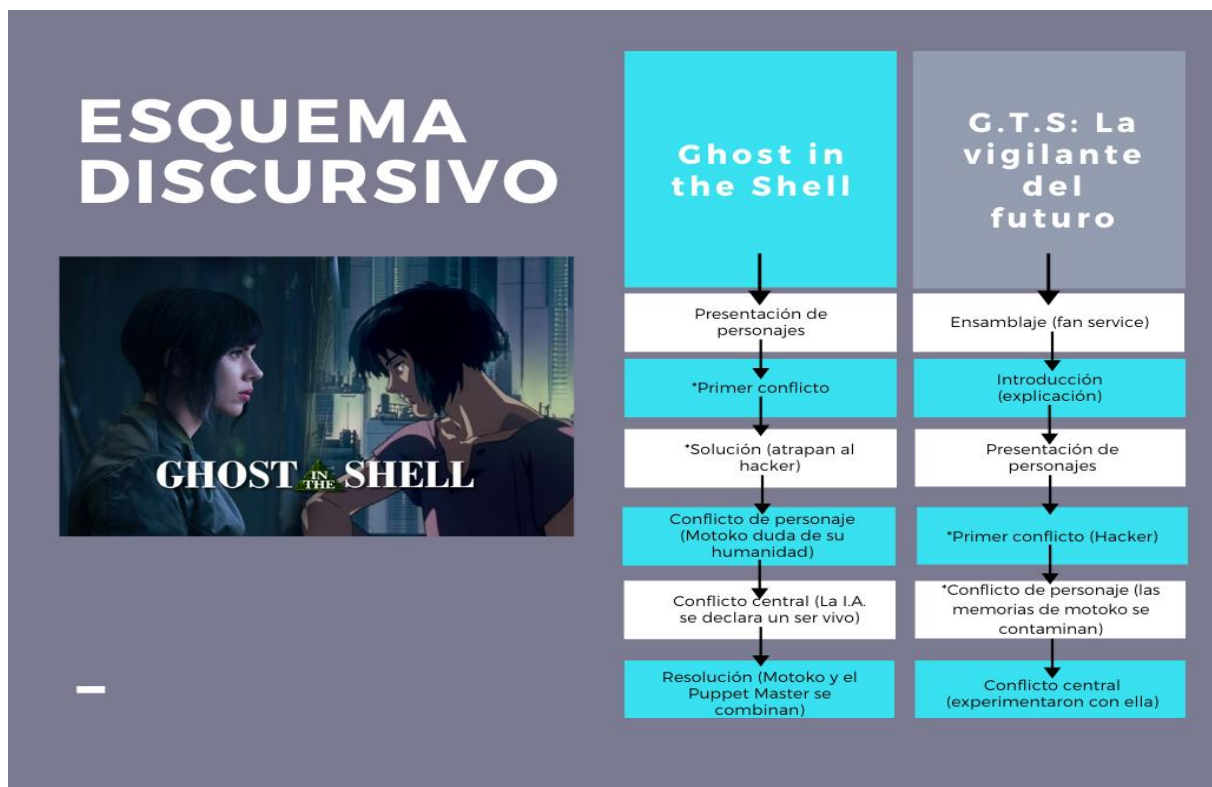


Figura 1. Esquema discursivo de Ghost in the Shell y Ghost in the Shell: La vigilante del futuro (Fuente: elaboración propia)

Los * marcan un evento que es tomado en primera instancia como el evento verdadero pero luego, más adelante en la narración, se revela que no lo es.

Niveles de análisis

Nuestro modelo de análisis tiene como objetivo último poder comparar los *contratos de comunicación* que se establecen en cada una de las películas. Este concepto nos permite ver como el discurso se construye en una serie de exigencias y oportunidades que, al ser interpretadas por los sujetos que se encuentran en el acto del lenguaje, coaccionan la realización y la interpretación del mismo (Charaudeau, 2006). Para esto es necesario realizar un abordaje semiolingüístico del discurso, este modelo propuesto por Charaudeau (2005) se divide en tres niveles:

- *El nivel Situacional* responde a la pregunta acerca de la finalidad del acto de lenguaje (se está para hacer o decir qué), acerca de los participantes del intercambio comunicacional (quién habla a quién), sobre la temática o el campo de saber que se aborda (a propósito de qué) y en qué condiciones materiales (en qué tiempo/s y lugar/es). Este primer nivel permite relacionar los datos del espacio externo de producción (las normas psicosociales del intercambio) y reconocer el dispositivo en el que inserta el acto de lenguaje, la identidad de los participantes del intercambio lingüístico (entendida como propiedades y recursos que permiten la construcción del enunciador-enunciataria) y el dominio del saber (del tema) que se requiere para ser partícipe del acto.
- *El nivel Comunicacional* se centra en cómo se dice, en relación con los condicionantes del nivel situacional. En él se determinan los modos del decir y permite, por lo tanto, identificar las marcas de la enunciación como estrategias de legitimación, credibilidad y captación; las marcas de categorías lingüísticas y semánticas (tipo de narrador, sentido de la lengua y sentido de discursos, figuras retóricas, procesos de transformación, de verosimilización y estrategias de aceptabilidad).

- *El nivel Discursivo* remite a las elecciones discursiva que se observan en la textualización. Por lo tanto se tienen en cuenta aquí los medios lingüísticos y semióticos que, condicionados por los situacional y lo comunicacional, permiten vislumbrar los “proyectos discursivos” particulares de los partícipes. Además permite observar la opción elegida por el/los enunciador/es con respecto al contrato de comunicación (respetarlo, transgredirlo o sustituirlo).

Las particularidades del nivel comunicacional

Como es obvio el corpus que hemos seleccionado se encuentra constituido por dos textos de carácter audiovisual, es decir, constituidos no solamente por el lenguaje verbal. Es por esto que hemos decidido reforzar nuestro análisis del nivel comunicacional con otras teorías que nos permitan dar cuenta de la complejidad de nuestro objeto. En este sentido, hemos optado por incorporar en primer lugar las categorías de *huellas de la enunciación* formuladas por Kerbrat-Orecchioni (1997) que nos permitirán dar mayor precisión sobre las formas empleadas en las interacciones verbales a lo largo de las cintas; y en segundo lugar, hemos incorporado la teoría multimodal propuesta por Kress y van Leeuwen (2006) para el análisis de lenguaje visual en las cintas.

Sin intenciones de adentrarnos demasiado en la teoría multimodal (pues este enfoque presenta muchas e importantes reformulaciones sobre conceptos clásicos de la lingüística y la semiótica) diremos que esta se centra en el estudio de los recursos semióticos que se emplean en la producción e interpretación de textos. Para ello la multimodalidad reconoce y hace especial hincapié en aquellos sistemas que no se corresponden con el lenguaje verbal, cómo pueden ser los sonidos y la música, lo visual, lo gestual, etc. (Kaltenbacher, 2007). Para nuestro análisis optaremos por retomar las categorías propuestas por Kres, Leitte-García y van Leeuwen (2001).

La semiótica social del espacio visual.

Para los autores la utilización de los espacios de la superficie en la que se inscribe el mensaje se encuentra fuertemente asociado con significados que han sido estandarizados a lo largo de la historia de la cultura occidental.

En relación con la “página” en las sociedades occidentales alfabetizadas, en la que existe una dirección de lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo (y con

toda la historia de la cultura visual y estética de la Europa occidental), postulamos una distinción de izquierda-derecha y de abajo-arriba, de suerte que pueden formarse cuatro cuadrantes. (Kress, Leitte-García y van Leeuwen, 2001, p.394)

En el cuadrante izquierdo se encuentra asociado con los conocido, lo dado, lo que así por naturaleza; mientras que el derecho se encuentra por oposición vinculado con los nuevo, lo problemático, futuro, entre otros. En el caso de la distinción arriba-abajo, el primero se encuentra ligado a la idea de lo ideal, lo deseado; y el segundo correspondo al plano de los real, de lo terrenal. “En otras palabras, la distinción de arriba-abajo se relaciona con juicios ontológicos, en tanto que la distinción izquierda-derecha se relaciona con la condición de la información” (Kress, Leitte-García y van Leeuwen, 2001, p.395).



Figura 2. El espacio visual en la semiótica visual occidental. (Kress, Leitte-García y van Leeuwen, 2001)

La semiótica social de los estados de cosas en el mundo representado.

En las representaciones visuales se pueden crear relaciones de agencia entre los elementos plasmados. El vector, flecha que se puede encontrar de manera más o menos explícita² determina la relación que une a los elementos que se encuentran en ambos extremos. De este modo se puede entender a uno de estos como el origen, el que realiza

² Pude estar representado por una flecha en sí, como sucede en los esquemas y mapas mentales, o puede que un objeto actué como flecha, por ejemplo un arma que apunta a alguien, un brazo extendido o un dedo que señala pueden funcionar como vectores.

la acción o la causa y al otro, como el receptor de la acción, la meta o el resultado. Por otra parte, también puede suceder que ciertas representaciones visuales no necesariamente demuestren interacciones. En estos casos, en los que los objetos mostrados “posan” para la cámara pueden ser interpretados como descripciones, en las que los elementos que los acompañan (vestimenta, herramientas, símbolos, etc.) funcionan como adjetivos que tienden a caracterizar cómo es y deber ser lo que allí se muestra.

La semiótica social de las relaciones sociales del espectador y la imagen.

En base a los diferentes planos y ángulos, el tamaño de los objetos, las posiciones de los elementos y la profundidad de campo, entre otras se puede determinar la posición que la imagen asigna al sujeto que la observa.

Las relaciones de poder se codifican mediante la posición del espectador en una relación vertical con el objeto: si el objeto es más poderoso que nosotros, lo miramos dirigiendo la vista hacia arriba; si es menos poderoso que nosotros, lo miramos hacia abajo y así sucesivamente. (Kress, Leitte-Garcí y van Leeuwen, 2001, p.397)

Habiendo explicado nuestro modelo pasaremos ahora a ilustrar de manera sucinta su aplicación.

Breve análisis de G.T.S y La vigilante del futuro

En primera instancia comencemos con *el nivel situacional*. La primer Ghost in the Shell se estrenó en 1995, su director Mamoru Oshii ya había demostrado en series y películas por lo que recibió muchas libertades en la realización de la misma. Luego del estallido de la burbuja económica de 1990 Japón buscó por diversas medidas reactivar su economía y cuando parecía que lo estaban logrando, un gran terremoto sacudió el área de Kansai en Enero de 1995 (Martínez Gonzales, 2006); en este clima de incertidumbre financiera y agitación social y político, Oshii vio la necesidad de hablar de una problemática propia de las sociedades modernas. Con el apoyo de una trama de ciencia ficción, planteó una profunda reflexión de lo que podría deparar el futuro; en Ghost in the Shell (1995) el conflicto central entre tecnología y humanidad adquiere dilemas existenciales: la pérdida del cuerpo, el poshumanismo, la manipulación de la memoria y las inteligencias artificiales ponen en tensión hasta la misma definición de humanidad.

Por su parte, la adaptación de 2017, dirigida por Rupert Sanders, se ubica en un

tiempo diferente. Luego de varias décadas de distribución ilegal de manga y anime por internet, Japón decide intentar frenar la piratería y recaudar así mayores ingresos de la venta de estos productos en extranjero. Con la conversión de varios sitios ilegales de video on-demand a sitios legales los mercados comienzan a ver la potencialidad de este mercado. Hollywood ni lento ni perezoso decide entrar en la disputa por este nicho aún no explotado, para ello retoma la vieja táctica de la adaptación. Con esta pretende cautivar al público otaku al mismo tiempo que integra el fenómeno japonés a su sistema de producción occidental: busca, en definitiva, brindarle nuevas cintas a su público habitual y al mismo tiempo ganar nuevos espectadores provenientes del manga-anime.

En el plano de *lo comunicacional* uno de los recursos más evidentes es el hecho de que la adaptación de 2017 sea un live-action (es decir, una película filmada con actores de carne y hueso), esto podría catalogarse como estrategia de captación: debido a que la animación en occidente tiende a pensarse como “para niños” es que, ante una cinta de temática más madura, se ha optado por utilizar actores. La segunda más obvia es el abuso de la palabra, la segunda cinta no escatima en utilizar diálogos que expliquen conceptos o los hechos de la trama.

En el plano multimodal puedes apreciar varios elementos de relevancia. Por ej. podemos encontrar en la cinta original una abundante cantidad de iconos o símbolos religiosos. Siguiendo lo que plantean Kress y van Leeuwen (2006) estos símbolos se ubican en la parte superior de la pantalla, remarcando así su clara dimensión de “ideal” de “metafísico” alejado del mundo real y concreto pero con una fuerte carga conceptual.



Figura 3. Representación del árbol de la vida en Ghost in the Shell, 1995 (Mamoru Oshii)

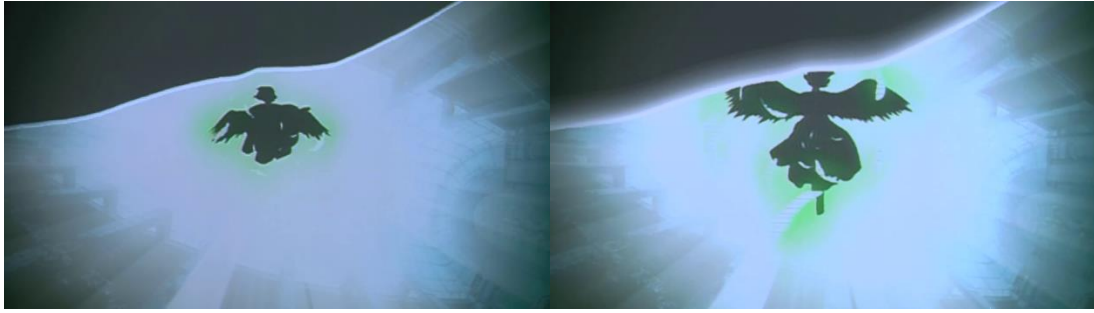


Figura 4. Un ángel desciende sobre Motoko al momento de combinarse con el Puppet Master, Ghost in the Shell, 1995 (Mamoru Oshii)

En la categoría de *los estados de las cosas en el mundo*, Oshii produce un forma de representación que liga lo natural con lo tecnológico. Varias máquinas en la cinta aparecen con claros elementos de animales e insectos.

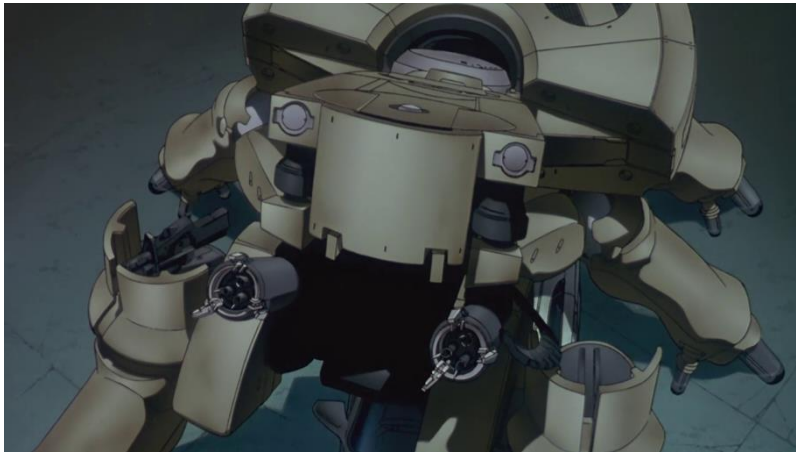


Figura 5. El tanque araña en Ghost in the Shell, 1995 (Mamoru Oshii)

Esto refuerza la idea de que la tecnología se presenta, en este futuro cercano, como un eslabón más de la evolución que amenaza al mismo tiempo la concepción de humanidad y de naturaleza.



Figura 6. Un helicóptero despliega sus alas, Ghost in the Shell, 1995 (Mamoru Oshii)

Otro recurso fundamental que se puede analizar desde esta categoría es el plano simbólico, en concordancia con lo mencionado en el plano anterior, Oshii dota al personaje del Puppet Master con los atributos de la deidad. “Symbolic Attributive processes represent meaning and identity as being conferred to the Carrier” (Kress y van Leeuwen, 2006, p.106). Este personaje es una inteligencia artificial que cobra conciencia de su propia existencia y decide declararse una nueva forma de vida. Llegado el momento de esta revelación, el Puppet Master aparece con una serie de elementos que refuerzan su carácter como transgresor de lo humano: en el plano visual el Puppet Master se encuentra empotrado en una mesa pero en posición vertical y con una especie de aros que lo escanean; en el momento en que él toma la palabra la iluminación de la escena cambia y los aros se tornan con un halo de luz blanca. Así posicionado esto conforma una aureola que remite a la iconografía cristiana y que transmite el aura de quien la porta. Esta construcción de sentido en el personaje se combina también con recursos de otros lenguajes, en lo sonoro la voz del Puppet Master es de hombre pero su cuerpo es de mujer y al referirse a “él” los personajes mencionan que no posee género pero utilizan la tercera persona del masculino al mencionarlo. En resumen, todos estos recursos confluyen en el entramado multimodal para hacer que el personaje se presente como una entidad celestial, que se encuentra por encima de los humanos y de la simple inteligencia artificial.



Figura 7. La virgen de los lirios, 1899 (William Adolphe Bouguereau)



Figura 8. El Puppet Master se declara como un ser vivo, 1995 (Mamoru Oshii)

La adaptación de 2017 presenta algunos claros ejemplos de las relaciones sociales que se establecen entre espectador e imagen. Como ya mencionamos, en esta abundan los diálogos expositivos que buscan reducir las posibles lagunas que puedan tener los espectadores. En paralelo el lenguaje audiovisual posiciona a quien observa como su enunciatario, uno que en inferioridad de capacidad debe una escucha atenta a ciertos diálogos de ciertos personajes. Uno de los conceptos que nunca se explican en el filme original es el de “ghost”, término que reúne la idea de alma y de la auto conciencia. En La vigilante del futuro el personaje de la doctora le explica, en los primeros minutos de la cinta, qué es un ghost a Motoko. En ese momento la cámara nos sitúa frente al rostro de la doctora, esto remarca la interacción entre espectador y la cinta. La doctora le habla a la vez a Motoko y a nosotros, a ella en el universo de la narración, a nosotros a través de la mirada frontal que nos dirige. Al mismo tiempo el ángulo de la toma (un contrapicado) nos sitúa en una posición de inferioridad frente a ella.

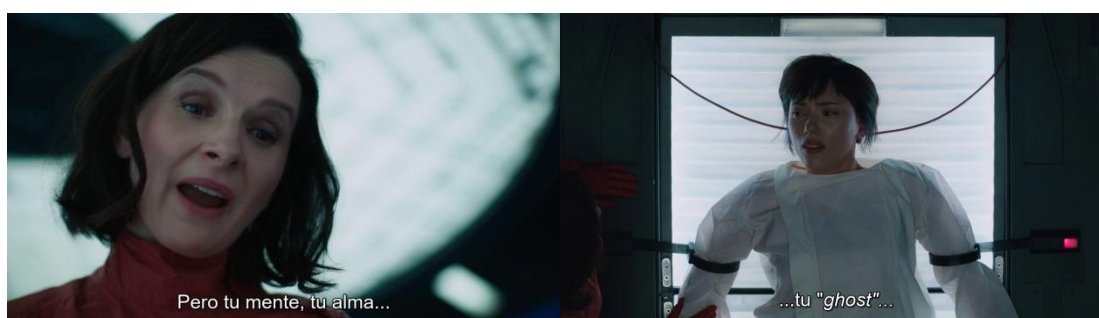


Figura 9. La doctora le explica a Motoko que han trasplantado su cerebro a un cuerpo mecánico, Ghost in the Shell: La vigilante del futuro, 2017 (Rupert Sanders)

En otro momento, ya hacia el final de la película, antes de que Aramaki ejecute a Cutter (dueño de la empresa Hanka Robotics y verdadero villano de la cinta) Motoko le dice a Aramaki “dígame que esto es justicia”. Al momento de enunciar esta frase la

cámara nos posiciona frente a ella, aquí nuevamente el mensaje se dirige a nosotros; la toma enfoca a Motoko con un plano $\frac{3}{4}$ que la ubica con cierta distancia respecto del espectador. Es decir que, la afirmación de lo que es la justicia se ve reforzada en el plano de lo visual al ubicar al espectador como partícipe del intercambio verbal y al mismo tiempo distanciado de la situación, distancia que supone una presunta objetividad.



Figura 10. Motoko le envía un mensaje a Cutter, Ghost in the Shell: La vigilante del futuro, 2017 (Rupert Sanders)

En base a lo analizado hasta ahora podemos afirmar que en el nivel discursivo se observa una clara sustitución del contrato de comunicación presentado en la cinta original. La nueva adaptación configura una historia que modifica de manera radical los conceptos, conflictos y los modos en los que se tratados en la original. En su búsqueda de una aceptación por parte del público occidental, decide producir su propio contrato de comunicación; el que interpreta el conflicto de tecnología contra humanidad como una mera película de acción futurista.

Como se puede apreciar en los esquemas discursivos la secuencia de los sucesos, los conflictos que se presentan y sus soluciones proponen una visión del mundo. En los casos en los que un discurso propone formas de actuar o sugiere ciertas prácticas sociales, habitualmente no lo hace de forma directa sino que utiliza la narración como una forma de sugerir las acciones a seguir ante diferentes situaciones (Machin y van Leeuwen, 2001). Así se observa que en la primer Ghost in the Shell (1995) el conflicto del personaje principal se relaciona directamente con la pregunta por la identidad en términos existenciales; la protagonista se pregunta si aún es humana a pesar de solo poseer un cerebro humano. Mientras que en la vigilante del futuro el conflicto de la protagonista se da porque sus memorias han sido alteradas por la compañía Hanka

Robotics. El conflicto se desplaza desde uno filosófico, existencial a uno que habla de los peligros de la tecnología. Por otra parte, la resolución de la trama se da en la primera por una unión entre protagonista y antagonista; elemento propio de la filosofía oriental en la que el conflicto con el otro repercute en la evolución de uno mismo. En la versión occidental la protagonista y sus aliados toman la justicia en sus propias manos y la ejecutan sin mayores miramientos. Narrativa típica de las películas de Hollywood en la que la “justicia” se ejerce de manera individual; los derechos, el estado y las instituciones no tienen aquí nada que ver.

Consideraciones finales

El análisis de los lenguajes audiovisual no es una tarea fácil. Como mencionan Fielbaum Schnitzler y Portales Gonzáles (2010) el estudio de los discursos en animación es problemático porque: “[...] lo presentado no es, directamente, un discurso. Antes bien, nos parece que éste se presenta en la narración como aquello que la constituye de forma latente” (p.2). A pesar de esta y otras dificultades, creemos que el modelo de análisis aquí presentado es una propuesta útil para el abordaje de las producciones anime. Que permite dar cuenta de la construcción de estos textos, interpretar los entramados narrativos que se presentan y visualizar las implicaciones que estos discursos tienen en relación con los contratos de comunicación que postulan.

Bibliografía

- Beack, U. (2008). *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona, España: Paidós.
- Berger, A.A. (2016). Introduction: Li'l Abner and Critical Multimodal Discourse Analysis. En A.A. Berger (Ed.), *Applied Discourse Analysis: Popular Culture, Media, and Every Life* (pp.1-10). San Francisco, USA: Palgrave.
- Berndt, J. (2018). Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies. *Arts*, 7(56), 3-13. doi: 10.3390/arts7040056
- Charaudeau, P. (2005). Un análisis semiolingüístico del discurso. *Polifonía*, 5(6), 9-28.
- Charaudeau, P. (2006). El contrato de comunicación en una perspectiva lingüística: normas psicosociales y normas discursivas. *Opción*, 22(49), 38-54.

- Charaudeau, P. (2014). Elementos de semiolingüística: de una teoría del lenguaje al análisis del discurso. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/234855943/Elementos-de-Semiolinguistica>
- Costigan, M. (productor) y Sander, R. (director). (2017). *Ghost in the Shell: La vigilante del futuro* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Djonov, E., Zhao, S. (2014). From Multimodal to Critical Multimodal Studies through Popular Discourse. En E. Djonov y S. Zhao (Eds.), *Critical Multimodal Studies of Popular Discourse* (pp.1-14). New York, USA: Routledge.
- Fielbaum Schnitzler, A.A., Portales González, C. (2010). Para un análisis crítico del discurso de los dibujos animados. Propuestas metodológicas. *Question, 1*(25), 1-9.
- Ishikawa, M. (productor) y Oshii, M. (director). (1995). *Ghost in the Shell* [cinta cinematográfica]. Japón: Kodansa.
- Kaltenbacher, M. (2007). Perspectivas en el análisis de la multimodalidad: desde los inicios al estado del arte. *ALED, 7* (1), 31-57.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1986). *La enunciación: de la subjetividad en el lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Edicial.
- Kress, G., Leitte-García, R., van Leeuwen, T. (2001). Semiótica discursiva. En T.A. van Dijk. (Ed.), *El discurso como estructura y proceso* (373-416). Barcelona, España: Gedisa.
- Kress, G., van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design*. New York, USA: Routledge.
- Machin, D., van Leeuwen, T. (2007). *Global Media Discourse: a critical introduction*. New York, USA: Routledge.
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura, 24*, 28-43. Recuperado de https://www.academia.edu/10477190/Manga_anime_y_videojuegos_japoneses_an%C3%A1lisis_de_los_principales_factores_de_su_%C3%A9xito_global

Martínez González, B.I. (2006). *Asimilación de la cultura occidental contemporánea en la sociedad japonesa posmoderna, capitalismo y modernidad* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas Puebla, México.

Mercè, O., van Leeuwen, T. (2019). The political relevance of “almost trivial-looking things”. An interview with Theo van Leeuwen. *Comparative cinema*, 7(12), 69-90. doi: 10.31009/cc.2019.v7.i12.05

Raiter, A. (2002). Representaciones sociales. En A. Raiter. (Comp.), *Representaciones sociales* (pp. 11-29). Buenos Aires, Argentina: Eudeba.

Salerno, P. (2020). *Discursopolis*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <https://discursopolis.com/>