



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN
FAC. COMUNICACIÓN, HISTORIA Y CS. SOCIALES
ESCUELA DE PERIODISMO**

**LO BUENO, LO MALO Y LO HUMANO: UN ESTUDIO SOBRE
REPRESENTACIÓN MEDIÁTICA DE LA JUSTICIA EN LOS DISCURSOS
AUDIOVISUALES DE FICCIÓN EN EL ANIME
(Marzo 2022 – Diciembre 2023)**

Tesis para optar al grado académico de Licenciado en
Comunicación Social y al título profesional de Periodista

Alumna

Belén González Gutiérrez

Profesor Guía

Patricio Espinoza Henríquez

Concepción, diciembre 2023

Agradecimientos y Dedicatoria

A mi familia, quienes a nuestra propia forma particular han sabido apoyarme y darme su amor incondicional cuando lo necesitaba; agradezco igualmente a mis compañeras, que siempre me dieron una mano cuando la necesitaba y fueron un pilar fundamental en mi proceso universitario; doy gracias, también, a Hiromu Arakawa, por la historia que cambio mi vida; y por sobre todo, quiero dedicar este trabajo a aquella persona, quien siempre ha estado para mí, sin importar el día, la hora, el segundo o incluso nuestro estado de humano, mi hermana. Gracias, por ser mi mayor apoyo desde que tengo uso de razón, por limpiar mis lagrimas cada vez que me caía o tropezaba, por ser mi brújula y mi voz de la razón cada vez que perdía mi camino, sé que siempre podré contar contigo aún si nuestros caminos se separan. Gracias por ser el Ed de mi Al.

Esta investigación significa el fin de mi etapa universitaria, pero, sobre todo quiero que esta sea un mensaje para todo aquellos, quienes al igual que yo una vez sintieron que perdieron su camino:

No tengan miedo a equivocarse y volver a comenzar.

Incluso si sienten que han perdido el camino a casa, no se rindan.

Incluso si tienen dudas, sigan intentando, nunca dejen de caminar.

Somos humanos, tenemos la fuerza para cambiar el mundo con nuestras propias manos.

Recuerden que somos libres para cumplir nuestros sueños tontos.

Y qué esa libertad, es nuestra mayor justicia.

“Las Lecciones que no traen con ellas algo de dolor no valen la pena, después de todo nadie puede ganar nada sin haber sacrificado algo, pero una vez que sé haya superado ese dolor, se gana un corazón lo suficientemente fuerte como ya nunca más ser vencido, si un corazón de acero.”

-Edward Elric

Índice

Capítulo I: Presentación del Problema	1
1.1 Introducción	1
1.2 Presentación del Problema	2
1.3 Justificación de la Investigación	3
1.4 Objetivo	4
1.4.1 Objetivo General	4
1.4.2 Objetivos Específicos	4
1.5 Preguntas de Investigación.....	4
1.5.1 Pregunta General	4
1.5.2 Preguntas Específicas	5
Capítulo II: Marco Teórico	6
2.1 Representaciones Sociales.....	6
2.1.1 Conceptualización	6
2.2 Teoría de los Imaginarios Sociales	7
2.2.1 Concepto.....	7
2.2.2 Imaginario Social de la Justicia	8
2.2.3 Imaginario Social de la Ética	10
2.2.4 Imaginario Social de La Moral	12

2.3 Teoría de los Arquetipos de Personalidad de Jung.....	14
2.3.1 Concepto.....	14
2.3.1 Arquetipo del Héroe	16
2.3.2 Arquetipo del Rebelde	17
2.3.3 Arquetipo del Gobernante	17
2.4.1 Discurso Televisivo	18
2.4.2 Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva	20
2.4.3 Diferencias entre el discurso audiovisual de ficción oriental y occidental	22
2.5 Anime	26
2.5.1 Concepto.....	26
2.5.2 Demografía	27
2.5.3 Géneros del Anime	29
2.5.4 Distribución en Chile	32
Capítulo III: Explicaciones Metodológicas	34
3.1 Diseño y enfoque de la investigación.....	34
3.2 Métodos y Técnicas de investigación.....	35
3.2.1 Métodos y técnicas de recolección de información.....	35
3.2.2 Métodos y técnicas de análisis	36
3.3 Universo / Población	36

3.4 Sistema Muestral y Muestra.....	37
3.5 Descripción del Corpus Analizado	39
3.6 Cuadro de análisis y categorías	41
Capítulo IV: Discusión	49
4.1 Interpretaciones	49
4.1.2 Representación Mediática de la Justicia Moral	49
4.2 Representación de la Justicia Social.....	54
4.3 Representación Justicia Divina	59
Capítulo V: Conclusiones	63
5.1 Conclusiones	63
Bibliografía	67
Anexos: Corpus de la Investigación	72

Capítulo I: Presentación del Problema

1.1 Introducción

Desde sus inicios en el año 1906, la Industria Cultural de la Animación, ha debido experimentar diversos cambios para llegar a convertirse en el vehículo mediático que es hoy en día. Sin embargo, aun en pleno 2023, existen quienes desprestigian este género cinematográfico, debido principalmente a la apariencia de sus personajes, mejor conocidos como “caricaturas”, a quienes erróneamente se les asocia con tramas banales y que “solamente están dirigidas a un público infantil”.

Esta interpretación del género de la animación ya sea en su formato tradicional o digital, no podría ser más errónea, puesto que esta es capaz de transmitir diversos mensajes, críticas e ideales a través de sus múltiples producciones. Un claro ejemplo de esto es la animación japonesa, la cual se caracteriza por presentar tramas con un claro enfoque humano en sus historias.

Asimismo, estas historias varían en la presentación de sus personajes de acuerdo al estilo de cada uno de sus creadores, generando así la aparición de Animes (Animación Japonesa), los cuales si bien poseen diseños simples, presentan a su vez tramas con un fuerte mensaje filosófico o una crítica a nuestra sociedad o viceversa. Una muestra de este fenómeno es la historia desarrollada por Eichiro Oda, One Piece (1998), la cual a través de una animación sencilla, nos entrega una historia cargada de crítica social hacia los gobiernos abusivos, la esclavitud y las diferencias sociales.

Ahora, la animación japonesa ha sido capaz de causar un impacto sociocultural a nivel internacional. En Chile y de acuerdo a lo establecido por el doctor, sociólogo y profesor de la Universidad de Chile, Fidel Rafael Del Villar, “el formato del anime tiene una gran presencia en la cultura masiva chilena” (2001). Con el pasar de las décadas, el rol de la animación japonesa en el país se transformó en una especie de subcultura para los chilenos quienes crecieron viendo estos productos, mediante la televisión en un principio y por medio de internet a medida que este se fue masificando. Siendo estos en muchos casos los factores determinantes para la creación de la ética, la ideología o los valores morales de quienes los consumen.

Un claro ejemplo de esto se vio retratado en las manifestaciones sociales realizadas en Chile en el año 2019. Tomando como base esto último, el foco central de esta investigación es estudiar si la animación japonesa puede en efecto desarrollar tramas relacionadas al tópico de la justicia de manera especializada, así como también entregar diversas perspectivas de esta a través de los argumentos o ideales de sus personajes.

Para ello analizaremos la perspectiva de la justicia entregada en tres series de anime, siendo estas Code Geass de Ichiro Okouchi, Death Note escrita por Tsugumi Ohiba e ilustrada por Takeshi Obata y Fullmetal Alchemist Brotherhood de Hiromu Arakawa. Obras las cuales presentan a la justicia como su tópico principal

1.2 Presentación del Problema

La concepción de que el género cinematográfico de la Animación se ha transformado a sí mismo en su propia Industria Cultural, separada del Cine como tal, es sin duda un fenómeno interesante para la investigación de quienes se dedican a las comunicaciones mediáticas.

Sin embargo, la aún existente estigmatización relacionada a este vehículo comunicativo dificulta que se le considere un medio de influencia para sus consumidores, al contrario de medios de comunicación como el cine, la radio, los noticieros, los periódicos o las redes sociales. Un clara señal de la poca importancia de la Industria Cultural de la Animación, fue expuesta por Bob Chapek, ex CEO de Walt Disney Studios, quien declaró que los adultos carecían de interés en las producciones animadas y que de llegar a ver una de estas sería solamente por causa de sus hijos.

Esta idea no podría ser más errónea, pues tanto occidente como oriente han desarrollado múltiples producciones animadas enfocadas en diferentes rangos etarios y tópicos narrativos, lo que refuta la perspectiva de que la animación es solo para los niños.

Este hecho ha sido muy bien retratado en las producciones orientales, las cuales desde su primera aparición a finales de los años veinte, se han caracterizado por presentar historia con un fuerte mensaje filosófico y que en más de una ocasión han

impulsado al espectador a inspeccionar su propia visión de la humanidad. Temas como la perseverancia, la venganza, la depresión, las luchas sociales, la amistad, la ética, la moral y la justicia, siempre han formado parte de la palestra en las historias presentadas por países como Japón, China o Corea en lo que respecta a su animación.

Siendo en este último punto en donde fundamos el deseo de realizar esta investigación, la cual tiene como propósito demostrar que las producciones animadas japonesas, pueden representar y desarrollar el concepto de justicia de forma especializada en sus producciones.

Para ellos analizaremos las series de animación japonesa Code Geass (2006), Death Note (2009) y Fullmetal Alchemist Brother (2009), las cuales toman como sus ejes centrales a la justicia moral, la justicia social y la justicia divina. Asimismo, se buscará estudiar las diversas perspectivas de la justicia entregada por los personajes presentes en las tres obras con el fin de analizar el inicio, desarrollo y final de sus historia de acuerdo a su percepción de la justicia.

1.3 Justificación de la Investigación

El pasado 18 de octubre del año 2019, marcó un hito dentro de la historia actual de Chile. La aparición de millones de manifestantes que se presentaron a las calles para exigir mejores condiciones de vida portando pancartas alusivas al mundo del anime, así como también *cosplays* (disfraz de algún personaje ficticio), generó un gran impacto no solo a nivel nacional sino que también en el plano internacional.

Este hecho sería resaltado en el año 2020 con el lanzamiento del libro, "Neo Tokyo: Historia del Anime en la cultura Chilena", del escritor y artista nacional, Wladimir Bernechea, quien destaca la influencia que han tenido personajes como Naruto Usumaki (Naruto, 2002), Edward Elric (Fullmetal Alchemist Brotherhood, 2009), Serena Tsukino (Sailor Moon, 1992) o Monkey D. Luffy (One Piece, 1998), en la psique y la identidad social de múltiples chilenos. Los cuales inspirados en los mensajes de justicia, lucha y rebeldía expresados por sus personajes de Anime (Animación Japonesa), se levantaron a protestar.

Este suceso es una clara demostración de la influencia que puede ejercer la industria de la animación en quienes la consumen. Siendo un punto crucial para querer desarrollar esta investigación la cual mediante la búsqueda de estudiar las perspectivas de la justicia expuestas en diversos animes, pretende demostrar que la animación no es un simple método de entretenimiento infantil, sino que también puede funcionar como un conducto de ideologías para quienes ven estos contenidos.

1.4 Objetivo

1.4.1 Objetivo General

Estudiar y analizar los discursos de ficción mediática expresados dentro de las series de animación japonesa, Code Geass (2006), Death Note (2006) y Fullmetal Alchemist Brotherhood (2009), con el fin de develar si en estos se encuentra presente una representación especializada del ideal social de la justicia.

1.4.2 Objetivos Específicos

- ❖ Comparar los discursos mediáticos relacionados a la justicia expuestos en los animes Code Geass, Death Note y Fullmetal Alchemist Brotherhood.
- ❖ Caracterizar los conceptos de justicia moral, justicia social y justicia moral expuestos por los personajes principales de las series Code Geass, Death Note y Fullmetal Alchemist Brotherhood.
- ❖ Determinar si en estas tres obras de anime se expone un discurso mediático especializado del concepto de justicia

1.5 Preguntas de Investigación

1.5.1 Pregunta General

¿Existe un discurso mediático especializado del concepto de justicia en el Anime?

1.5.2 Preguntas Específicas

- ❖ ¿Cómo se caracteriza la justicia expuesta en Code Geass, Death Note, y Fullmetal Alchemist Brotherhood?
- ❖ ¿Cuál es el inicio, desarrollo y final de la ideología de la justicia expuesta en cada una de las obras?
- ❖ ¿Logran Code Geass, Death Note y Fullmetal Alchemist Brotherhood demostrar que la animación japonesa es capaz de transmitir un discurso mediático especializado del concepto de justicia?

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Representaciones Sociales

2.1.1 Conceptualización

Las representaciones sociales pueden entenderse como todo aquel símbolo, significado, idea, pensamiento, sentimiento o ideología que es compartido por más de un individuo y es utilizado para referirse a cualquier ámbito que confeccione su cotidianidad.

El origen de este concepto proviene de la teoría homónima planteada por el psicólogo social rumano, Serge Moscovici, en la década de los setentas. Ahora, de acuerdo a lo estipulado por Moscovici en su libro “El Psicoanálisis, su imagen y su público” de 1979, las Representaciones Sociales se entienden como “Un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios” (1979: 16).

Esta teoría surge inicialmente como una forma de poder entender al mundo y la forma en que este era concebido por los pensadores de esa época, “La representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos” (Moscovici, 1979:8).

Asimismo, estas concepciones del mundo se generan de acuerdo a las opiniones, prejuicios, estereotipos, ideologías, creencias y valores, utilizados para explicar, definir, clasificar o entender los diversos símbolos y significantes que conforman la psique colectiva, los cuales posteriormente se transformarán en la cultura de cierto grupo social o lugar, con la cual buscarán explicar ciertos aspectos de su identidad al resto del mundo.

Ahora, las Representaciones Sociales pueden presentarse de manera figurativa o simbólica, al igual que se pueden expresar bajo un carácter científico o de sentido

común, todo esto dependiendo del objeto y los mecanismos con los cuales el significado de este “objeto” quede grabado en la psique de quienes se relacionen con él.

Siguiendo esta línea, es necesario aclarar que las Representaciones Sociales no son un proceso estático, ya que estas dependen de las relaciones de comunicación entre los diversos individuos que constituyen una sociedad. La cual se construye a base de sus múltiples interacciones sociales de las cuales surgirán ideas, valores, pensamientos, estereotipos, etc, que conformarán finalmente el sistema cognitivo de su comunidad, generando así que diversos símbolos pasen a ser elementos identitarios de más de alguno, ya que reflejan y representan su forma de ver el mundo.

Un ejemplo en la actualidad de la influencia de las representaciones sociales es el factor de la “Industria Cultural del Anime”. Pues desde el inicio de la distribución de esta al resto del mundo durante y posterior al periodo de la Segunda Guerra Mundial, se ha ido instaurando poco a poco en las identidades sociales globales, llegando al punto en el que incluso productos de origen japonés son mucho más demandados en países de Latinoamérica que en su lugar de origen.

Asimismo, es posible comprobar mediante el uso de las redes sociales el cómo los productos de animación japonesa se han transformado de un simple objeto de consumo a un medio ideológico que influye en la visión sociocultural y socio identitaria de quienes los consumen.

2.2 Teoría de los Imaginarios Sociales

2.2.1 Concepto

Otra teoría similar a la de las “Representaciones sociales” de Moscovici en aras de explicar los fenómenos sociales que conforman nuestra realidad es la teoría de “Los Imaginarios Sociales”, impulsada mayormente por el sociólogo greco-francés, Cornelius Castoriadis, quien en su texto “La Institución Imaginaria de la sociedad” (1975), define a lo imaginario social como “Creación incesante y esencialmente indeterminada (histórico-social y psíquico) de figuras/formas/imágenes, a partir de las cuales solamente puede

tratarse de «alguna cosa». Lo que llamamos «realidad» y «racionalidad» son obras de ello.”

Por su parte, el Máster en Medios, Comunicación y Cultura, así como también periodista, Ignacio Riffo-Pavón, define a los imaginarios sociales como “El oxígeno simbólico-figurativo que nos permite crear, instituir y coexistir como especie. Concretamente, los imaginarios son contenedores de un saber cultural que opera como gramática de orientación y acción.” (Riffo-Pavón, 2020)

Ahora y en palabras más sencillas podemos definir el concepto de los imaginarios sociales como simbolismos invisibles que a través del término de “instituciones”, buscan dar imagen a las representaciones sociales que conforman nuestra realidad.

Estos simbolismos se utilizan principalmente para confeccionar una mirada tanto física como psicológica de aquellas instituciones sociales que conforman el mundo en el que vivimos, generando así una mayor sensación de identificación y cercanía hacia estas.

2.2.2 Imaginario Social de la Justicia

Cuando se habla de la justicia, comúnmente esta se cosifica como un mero instrumento a merced del órgano legislativo presente en una sociedad. Sin embargo, esta apreciación no contempla en su totalidad la importancia y el alcance que posee verdaderamente la justicia en nuestro día a día.

Esto pues, si bien el Imaginario Social de la justicia se caracteriza por su papel regulador del actuar del hombre respecto a las leyes y normativas que componen una sociedad, su rol fundamental en la conciencia colectiva no termina aquí. La razón de ello recae en que la justicia no solo contempla el ámbito legal del ser humano, sino que se encuentra presente en diferentes matices a lo largo de su existencia, siendo esta la causa de que existan diversos tipos de justicia, tales como: La justicia social, la justicia moral, la justicia divina, la justicia general, la justicia particular, la justicia personal, entre otras.

Ahora, ya sea bajo su papel legislativo o mediante sus otras variaciones, la justicia siempre mantendrá su objetivo inicial de alcanzar la felicidad social para quienes recurren a ella.

La justicia es, ante todo, una característica posible, pero no necesaria de un orden social. Sólo secundariamente, una virtud del hombre; pues un hombre es justo cuando su conducta concuerda con un orden que es considerado justo. Pero ¿cuándo un orden es justo? Cuando regula la conducta de los hombres de una manera tal que a todos satisface y a todos permite alcanzar la felicidad. La aspiración de justicia es la eterna aspiración del hombre a la felicidad en la sociedad (Kelsen, 1953, ¿Qué es la Justicia?, cap 1, pág. 5)

Dentro de la naturaleza humana, la coexistencia de un pensamiento racional y uno emocional han determinado que para alcanzar la felicidad, sea está expuesta con el objetivo de cumplir algún deseo o por el contrario justificar el final de una acción, se debe primero que nada establecer un determinado fin. Siendo mediante este por el cual posteriormente se justificarán las acciones para alcanzarlo. “El fin justifica los medios”, así lo ha declarado la racionalidad desde hace años.

Sin embargo, este planteamiento de que la justificación de los actos humanos debe medirse bajo la lógica de que “el fin justifica los medios” en pro de obtener la máxima felicidad, no contempla en su fundamento el hecho de que los medios no siempre justifican el fin. A lo largo de la historia y en aras del desarrollo científico, la raza humana ha desarrollado experimentos tales como la bomba nuclear, hecho que por más que ha tratado de ser justificado no invalida el daño irremediable que ha provocado a la humanidad aún sí la creación de esta se ha intentado justificar en diversas ocasiones.

Cuando se justifica una conducta humana como medio apropiado para el logro de un fin propuesto cualquiera, esta justificación es sólo condicional, depende de que el fin propuesto sea justificado o no. Una justificación condicionada y en cuanto tal relativa,

no excluye la posibilidad del contrario, pues cuando el fin no es justificable tampoco lo es el medio. La democracia es una forma justa de gobierno, pues asegura la libertad individual. Esto significa que la democracia es una forma de gobierno justa únicamente cuando su fin supremo es el cuidado de la libertad individual. (Kelsen, 2001, ¿Qué es la Justicia?, cap 2, pág. 18)

El Imaginario Social de la justicia se compone mediante la fusión del pensamiento ético y moral de los individuos. Aun así, al contrario del imaginario social de la ética o la moral, la justicia es un concepto de carácter subjetivo, producto de su naturaleza mutable. Esto debido a que un individuo puede poseer su propia perspectiva de la justicia y actuar de acuerdo a esta aún si va en contra de lo que se considera socialmente correcto. Por el contrario los organismos legales pueden ir en contra de los ideales individuales decidiendo que debe ser castigado por sus acciones, ya que para ellos esta es su forma de justicia.

La frase “el mundo no es un lugar justo”, por muy poco entusiasta que puede escucharse, es en realidad una apreciación bastante acertada de nuestra realidad. Día a día el ser humano tiende a compararse con sus pares llegando a cuestionarse por qué uno no es tan atractivo como otros o porque el universo lo hizo nacer más débil o enfermo que el resto. Siendo precisamente esta línea de pensamientos la que inspira de cierta manera al humano a buscar su propia justicia.

Dentro de la naturaleza inherente del ser humano, siempre ha existido la dicotomía del “bien” y del “mal”. En más de una ocasión el hombre se ha visto en la obligación de enfrentar sus propias voluntades en vistas de poder alcanzar la verdadera justicia y por ende ser feliz. Sin embargo, si se analiza con cuidado, es prácticamente imposible llegar a la máxima expresión de la justicia, ya que siempre existirá una lucha de opiniones.

2.2.3 Imaginario Social de la Ética

Continuando con los imaginarios sociales que dispondremos para esta investigación, ahora debemos centrarnos en el Imaginario Social de la Ética. El cual dentro de la

configuración de estos se encuentra fuertemente entrelazado con el de la justicia y la moral.

Cuando se habla de ética, el pensamiento primario es designarla banalmente como el elemento regulador de la brújula moral presente en el ser humano. Aseveración que si bien no es del todo imprecisa, no contempla en su totalidad el significado de la ética, ni el de su imaginario social, dando incluso la ilusión errónea de que esta y la moral corresponden a un mismo significante.

Con respecto a esto último, la ética en sí es de hecho una ciencia filosófica. La cual de acuerdo a la propia valoración moral impuesta por el ser humano es la responsable de evaluar los comportamientos conscientes e inconscientes de la psique colectiva social. Sobre esto la periodista, Laura Gutiérrez, determinó en su texto “Creación del Imaginario Social. El deseo, la ley y la ética” (2019), lo siguiente “No hay ética individual o clausurada en la esfera del individuo sin vínculos con los otros. Sólo puede haber acto ético ahí donde priva el consentimiento con el otro”. (p.12)

Por su parte, Gina Prado – Carrera, Master en Derecho Internacional Económico, define a la ética en su texto “La Moral y la Ética: Piedra angular en la enseñanza del derecho” (2016), como:

La ética es la conducta del hombre frente a la responsabilidad que éste tiene ante los ojos de otros hombres. Es decir, sobre lo que otros esperan de su actuación. Y que esta actuación, es cultivada por este mismo, durante el aprendizaje de un arte, oficio, profesión o de cualquier situación ante la cual él se encuentra y espera no sentirse irresponsable, ya que conoce las consecuencias de no actuar bajo dicha ética.

En otras palabras, el comportamiento ético, si bien nace de la razón, no necesariamente será causal de un rechazo o sanción de otros, ya que muchas de las veces el actuar éticamente no necesariamente se concibe frente a otros o no se llega a conocer por

otros, es decir que queda en la conciencia de quien actuó en contra de su ética. (p.9)

Ahora, respecto al papel que juega el imaginario social de la ética en la interminable dicotomía entre el bien y el mal presente desde la creación humana. La ética con el paso de los eones se ha instalado en la conciencia colectiva como un imperativo rigente sobre todas las acciones del hombre.

Ya sea que estas sean impuestas desde una perspectiva cristiana, clásica, ilustrada, moderna o bajo las rigurosidades sociales que confeccionan nuestra realidad actual. El imaginario social de la ética siempre permanecerá igual. Sin importar cuanto el mundo y las sociedades se transformen, el imaginario de la ética prevalecerá como uno de los principales estatutos reguladores del comportamiento humano.

Puesto que hasta el día en que los seres humanos se deshagan de aquellos sentimientos negativos que conforman la dualidad de su existencia, este encarecidamente no cesará de la regulación brindada por la ética para asegurar la prevalencia de su sociedad.

2.2.4 Imaginario Social de La Moral

El último Imaginario Social que utilizaremos en esta investigación es el Imaginario Social de la Moral. Concepto que igualmente se suele confundir erróneamente con la ética, pero, con la cual se diferencia principalmente por su relación con los individuos y su presencia a través de los siglos.

En primera instancia debemos establecer que este imaginario se presenta expresamente como una conducta que busca ser aceptada y respetada socialmente por todos los individuos que conforman una comunidad, situación que varía en el caso de la ética. Respecto a esto, la periodista, Gina Prado – Carrera en su texto “La Moral y la Ética: Piedra angular en la enseñanza del derecho” (2016), explica el papel de la moral en la sociedad como:

Hablar de moral no implica simplemente un hacer o no hacer por voluntad propia (en sí del individuo) sino en un hacer o no hacer por temor a un señalamiento o un rechazo; es decir “por una aceptación inminente” de un grupo social ante el cual ese ser humano se encuentra o se desarrolla y, que por miedo a ser rechazado o excluido del mismo, está obligado a cumplir (p.7)

Asimismo, la moral al contrario de la ética se mantiene constantemente en transformación debido a las modificaciones políticas, económicas, culturales, ideológicas, educativas, sociales, etc; que sufre el pensamiento colectivo humano de acuerdo a la época y al espacio – tiempo en el cual la sociedad se encuentre desarrollándose. Un claro ejemplo de estas modificaciones morales presentes en nuestra realidad actual serían las nueva percepción a grupo disidentes, los cuales hace tan solo un par de años pudieron comenzar a expresar su realidad sin ser juzgados por todos los miembros de la sociedad.

De igual manera, el concepto de moral, así como el imaginario de esta se encuentran exclusivamente ligados y determinados por el ser humano, quien establece su orden social mediante las rigurosidades y valores que el mismo hombre se impone a él y a sus pares.

Sin embargo, esta moral fijada solo por algunos respecto a un sitio, suceso o período histórico, es la principal causa detrás de las múltiples peleas ideológicas que se han disputado dentro de nuestra historia. Siendo el imaginario de la moral uno de los principales factores que impulsan la disputa entre las conceptualizaciones del bien y el mal dentro de la psique colectiva global. Este premisa es aseverada por Prado – Carrera, quien igualmente en su texto “La Moral y la Ética: Piedra angular en la enseñanza del derecho” (2016), plantea su perspectiva de la moral en el mundo cambiante:

En ese orden de ideas, lo que es moral o inmoral para unos, no lo es para todos; esto depende del aprendizaje-enseñanza en el cual el sujeto se haya desarrollado en un momento, lugar y tiempo

determinado. En ese sentido, también dicho aprendizaje puede dejar de ser importante y en ocasiones hasta puede llegar a no cumplirse por algún sujeto, al encontrarse éste o bien, al querer integrarse a un grupo social con diferentes prácticas morales a las que él aprendió. Así es como vemos que lo que es moral para unos, puede ser considerado como inmoral para otros o viceversa; es así que el ser humano, al ser un sujeto en constante evolución y necesidad de aceptación, decide qué cuestiones puede tomar como prácticas o rechazo para sentirse moralmente aceptado o no rechazado en algún grupo. (p.8)

Asimismo, esta funciona como un peligroso acelerador del control de masas, utilizado por grandes entidades de poder a lo largo del paradigma histórico – cultural para asegurar su influencia en la mente de los individuos. Un claro caso de esto es el papel de la Iglesia Católica y las mega compañías comerciales que en reiteradas ocasiones han apelado a la moral de la sociedad para cumplir sus objetivos individuales.

2.3 Teoría de los Arquetipos de Personalidad de Jung

2.3.1 Concepto

Tras haber establecido los imaginarios sociales de la justicia, la ética y la moral, así como su relación con esta investigación. Debemos ahora centrarnos en la “Teoría de los Arquetipos de Personalidad”, desarrollada por el psicólogo y psiquiatra suizo, Carl Gustav Jung.

Ahora, en primera instancia debemos comenzar definiendo el concepto de “Arquetipo” dentro de la psicología de Jung. De acuerdo a este, la concepción de arquetipo se entiende como “Imágenes Primordiales”, las cuales “(...) son posibilidades de humana representación, heredadas en la estructura del cerebro, y que producen remotísimos modos de ver” (Jung. C. G, 1976)

Asimismo, Jung, explica que estos arquetipos se encuentran en el inconsciente colectivo humano y que su función sería ayudar a entender ciertos aspectos específicos de nuestro mundo.

Las imágenes primordiales son los pensamientos más antiguos, generales y profundos de la humanidad. Tienen tanto de sentimientos como de pensamientos; es más, poseen algo así como una vida propia e independiente, como aquella especie de alma parcial, que podemos ver fácilmente en todos los sistemas filosóficos o gnósticos, que se basan en la percepción de lo inconsciente como manantial del conocimiento (Jung, 1976, p.84).

Estos arquetipos son un tipo de subcódigo genético heredado de nuestros más antiguos antepasados, el cual reside en el inconsciente colectivo hasta ser despertado por determinadas concesiones y estímulos, siendo algunas de estas el espacio cultural en donde se crece y las primeras interacciones sociales. De igual forma, Jung, asevera que estos son “sedimentos de experiencias constantemente repetidas por la humanidad” (Jung, 1976, p. 88). Asimismo, estos solo se manifiestan después de la aparición del libido, pues este en palabras de Jung despierta “El tesoro sepultado del que la humanidad ha ido sacando sus dioses y demonios y todos esos pensamientos, fuertes y poderosos sin los cuales el hombre deja de ser hombre” (Jung, 1976, p. 85).

Con respecto a los tipos de arquetipo expuestos por Jung, estos se dividen en dos categorías. Los primeros se desarrollan desde la perspectiva del “Yo”, en donde la percepción propia del ser humano se manifiesta en; La Persona, la Sombra, el Animus, el Ánima y el Sí – Mismo.

Por su parte, los doce Arquetipos de Personalidad, son de carácter colectivo. Estos pueden identificarse fácilmente en la cotidianidad, ya que han sido retratados desde tiempo inmemorial en el arte, la literatura, el cine o el teatro. Asimismo, estos confeccionan nuestra realidad prácticamente desde su creación. Carl Jung, denominó a sus doce arquetipos como: El Sabio, el explorador, el bufón, el amante, el amigo, el

creador, el cuidador, el inocente, el mago, el héroe, el rebelde y el gobernante. Siendo estos tres últimos los arquetipos relacionados a nuestra investigación.

2.3.1 Arquetipo del Héroe

Dentro de los doce arquetipos de personalidad expuestos por Carl Jung, el Arquetipo del Héroe, ha sido el más utilizado por la cultura universal para dar explicación a ciertos comportamientos humanos y sucesos de nuestra realidad.

Este arquetipo es mayormente conocido como “El Camino del Héroe” y hace referencia a una persona que se destaca por su valentía, sentido de la justicia y su fuerte determinación a la hora de alcanzar su o sus propósitos. Siendo estos el motor de su existencia, razón por la que siempre se encuentra pasando de un conflicto a otro en vistas de darle una razón a su vida.

De acuerdo a lo establecido por José M. Rodríguez Zamora, Máster en Lingüística y Psicología clínica en su texto “Héroe. Literatura y Psicología analítica” (2009), el mito del Héroe o arquetipo de Jung se define como:

El mito del héroe es esencialmente un viaje que se emprende por una llamada imperativa. Es respuesta y odisea. Inevitablemente, cada ser humano se embarca en el viaje y navega, con mayor o menor pericia, por el mar de la existencia subjetiva, que es a la vez universal. De esta manera, el hombre y la mujer requieren enfrentarse con aquellos personajes en el teatro de la inconsciencia: arquetipos, anima y animus, sombra y otros monstruos terribles, hadas benéficas y traviosos duendes que emergen del fondo de la historia primigenia.

Para Jung, el mito del Héroe se destaca como el arquetipo por excelencia, pues este representa el punto central por el que orbitan los motivos humanos. En este se converge toda la búsqueda y conflicto del ser humano, hasta llegar al punto culmine de su existencia.

Ahora, si bien quienes presentan este arquetipo de personalidad se destacan por tener una brújula moral muy marcada, así como una personalidad justa que vela en pro de ayudar a quienes lo necesiten. También pueden pecar de una arrogancia y testarudez, la cual incluso puede reformar todos sus ideales y valores si es que lo considera necesario para alcanzar su objetivo.

2.3.2 Arquetipo del Rebelde

El Arquetipo del Rebelde, se presenta ante las masas como una presencia seductora, la cual a través de su gran uso de la palabra buscaría sumar individuos a su causa de rebeldía en pro de algún cambio social.

El rebelde es quien utilizando métodos que no siempre son aceptados socialmente se propone impulsar un cambio radical en busca de impulsar su libertad personal o la de otros, sin miedo a enfrentarse cara a cara contra la autoridad, si es que considera que esta van en contra sus ideales revolucionarios.

La historia universal desde sus orígenes se ha encontrado marcada por figuras rebeldes, tales como los revolucionarios franceses o en sucesos más actuales lo manifestantes del pasado Estallido Social en Chile. Asimismo, este concepto también ha sido utilizado en la cultura popular con personajes como Monkey D. Luffy en One Piece (1999) o la Alianza Rebelde en Star Wars.

Ahora, si bien este tipo de personalidad posee como su idea base el alcanzar la libertad y la justicia para quienes la necesitan y para sí mismo, esto puede tornarse en un objetivo personal y egoísta. Provocando así un quiebre en los ideales originales del rebelde, causando que ahora sus deseos y movimientos puedan incluso ser impulsados mediante la utilización del miedo tanto en sus aliados como en sus enemigos.

2.3.3 Arquetipo del Gobernante

Dentro de un mundo en el cual todo se encuentra en constante cambio y movimiento, la figura del arquetipo del gobernador se presenta como alguien quien igualmente desea

y anhela el desarrollo tanto económico, cultural, social, ideológico, político y psicológico de su realidad y comunidad, pero, para el cual necesita implementar medidas estructurada en fin de evitar el caos que tanto odia.

El gobernador desea control sobre las masas, vendiendo sus ideales a través de mensajes de seguridad, justicia, igualdad y sobre todo estabilidad. Son personas con una capacidad de liderazgo inigualable. Sin embargo su deseo por el control puede causar que pierdan su sentido de conexión con sus pares generando así una deshumanización de su persona.

2.4.1 Discurso Televisivo

Tras establecer los parámetros de las Representaciones Sociales, así como los Imaginarios sociales que constituirán la base de esta investigación debemos ahora centrarnos en el rol que juega el Discurso Televisivo en la construcción de una sociedad, con el fin de analizar la influencia que este puede ejercer en los individuos pertenecientes a esta.

Ahora, en primera instancia demos definir el carácter discursivo presente en el discurso Televisivo. El cual se caracteriza por presentar una fuerte influencia en las estructuras sociales que conforman a la realidad actual. Pero ¿Qué se entiende por discurso?

De acuerdo a lo establecido por el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), el término de discurso se entiende como un “Razonamiento o exposición de cierta amplitud sobre algún tema, que se lee o pronuncia en público” (2021). Este razonamiento que se destaca por realizarse en vista de informar o convencer a un público respecto a un tema en específico, el lingüista neerlandés, Teun Van Dijk, le adjuntó tres principios fundamentales.

Con respecto a las primeras declaraciones de Dijk sobre el discurso, este establece que las estructuras sociales que conforman el paradigma mundial actual, ya sea desde la acción más cotidiana hasta la organización de grupos gobernantes, son condicionadas

mediante el uso del lenguaje, expresado en la composición de un discurso socio-colectivo.

Asimismo, este discurso tiene la capacidad de definir, crear, modificar o constituir, los fundamentos ideológicos, políticos, culturales, económicos o sociales de una comunidad de acuerdo al desarrollo de esta.

Sumado a estas dos aproximaciones del discurso, existe una tercera. La cual, según Van Dijk, expresa que las constituciones representativas de una sociedad se ven reflejadas a través de las novelas, noticias, series, películas y telenovelas, presentadas mediante la televisión, el cine o internet, las cuales posteriormente serán consumidas por un público en específico. Siendo estos contenidos los que de una forma u otra denotan los fundamentos políticos, económicos, sociales, culturales e ideológicos no sólo del sitio de donde son transmitidos, sino que también de quienes los consumen.

Es aquí cuando aparece el rol que juegan los Discursos Televisivos en las sociedades actuales, pues en palabras simples el discurso televisivo es todo aquel estímulo transmitido al espectador, ya sea mediante un formato de carácter visual o narrativo, por el que de una u otra forma se ejerce cierta influencia en el espectador.

Más información puede suponer también una mayor subordinación. Frente a esta posible subordinación de los productos televisivos, informativos y/o de ficción, es preciso conseguir una liberación crítica. El proceso a seguir deberá poner la atención no sólo en lo que el producto televisivo dice sino en cómo está organizado, en los efectos que consigue y en cómo lo produce. (Pinto, M. 1995)

El discurso televisivo tiene la facultad de poder ser de ficción o de no ficción, pero, ya sea expresando una realidad alterna o la verdadera, esté siempre va a generar algún estímulo, que marcará la psique de su espectador.

Esta situación se vio exacerbada durante la llegada de la modernidad y el internet, en donde el espectador al encontrarse frente a múltiples pantallas ha presentado mayor

recepción a los estímulos y por ende a la influencia de los discursos expresados por estos.

2.4.2 Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva

Dentro de los múltiples elementos que conforman al Discurso Televisivo, debemos destacar el rol fundamental ejercido por el Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva. Pues este mensaje, al contrario de su contraparte de No Ficción, se ha destacado por funcionar como un pseudo método de escapismo para el espectador, quien en más de una ocasión ha buscado desprenderse de su atosigante realidad.

Presentado mediante una sobrecarga de estímulos visuales y auditivos, el Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva, se ha instaurado dentro de la mente de sus espectadores como una realidad alterna a su mundo, a la que pueden recurrir en caso de un agotamiento emocional respecto a las complejidades de su verdadera realidad.

Respecto a este hecho, la Ficción Televisiva, desde su aparición hasta la actualidad, se ha caracterizado por llevar al extremo cada una de las emociones humanas, generando así que los individuos no solo encuentren un lugar de escapismo en ella, sino que también un espacio en el que pueden ver reflejada su emocionalidad y permitirse expresarla sin los constantes juicios de la sociedad.

Para Joan Ferrés, autora de *Televisión y Educación* (1994), el Discurso Audiovisual de Ficción se expresa como un:

Espectáculo audiovisual que cumple una función similar a la de la tragedia griega. Se ofrece al espectador una imitación (mimesis) de una acción y mediante la compasión (éleos) y el temor (lobos), se produce en él la purificación (catarsis) de sus emociones. (1994, pág. 3 citado en Pinto. M 1995)

Ahora, de acuerdo a lo establecido por Carrasco Campo, el Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva o Ficción televisiva se puede comprender como un “género televisivo

destinado al entretenimiento de las audiencias a través de la narración de relatos inventados, cuya distribución enlatada posibilita la programación en muy diversas franjas horarias de la parrilla” (2010, pág. 182 citado en Burdiel. S. A, 2014).

A esto Carrasco, le agrega una serie de tres niveles al Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva, el cual se dividiría en primera instancia en la segmentación estructural narrativa que separa los contenidos en Telefilms, películas, miniseries y series. En segundo nivel estaría la naturaleza de los contenidos, la cual solo presenta dos ejes principales, siendo estos el drama y la comedia.

Finalmente, el tercer y último eslabón de la ficción televisiva según Carrasco, es que tanto el drama como la comedia poseen sus propios subniveles, como lo son las telenovelas o las *sitcoms* (comedias situacionales), los cuales a su vez se van intercalando con los múltiples subgéneros y formatos que componen a la ficción, creando así una pieza de entretenimiento audiovisual para el disfrute o concientización de las masas.

Tras establecer la importancia del Discurso Audiovisual de Ficción Televisiva, debemos igualmente aclarar el papel que juega la expresión de este mediante el uso de la animación.

Ahora, si bien es sabido que la ficción televisiva no se expresa solamente mediante el uso de animaciones, sino que también a base de recreaciones en acción real, es imprescindible resaltar la importancia de la animación en el desarrollo cognitivo de los individuos, en especial durante la infancia.

Esto debido a que las producciones audiovisuales de ficción televisiva que se consumen en la niñez generan una influencia en el desarrollo tanto cognitivo como psicológico de sus receptores, producto de los miles de estímulos recreativos que se les presenta a tan temprana edad. Generando así que estos estímulos sean quienes comiencen a determinar los rasgos y características que conformarán no solo a la identidad de la persona, sino que también al conjunto de individuos colectivos, a esta y por ende a su sociedad.

En todas estas situaciones y ante diferentes agentes sociales, el niño trae, intercambia, produce y reproduce distintas significaciones. En cuanto receptor activo de la televisión, es un «aprendiz» constante. Aprende de todos los tipos de programas, tanto de los infantiles como de aquellos que están dirigidos al telespectador adulto. En muchos hogares, la televisión forma parte del lenguaje cotidiano y contribuye, directamente, a construir la realidad que el niño desarrolla en el tiempo y bajo ciertas condiciones sociales. (Perlado Ekman, 2003, citado en Salina, M. 2010, pág 35)

Tanto las series y películas ya sean en forma de animación o no, generan una influencia en el ser humano. Puesto que se les percibe como una fuente de información, las cuales dependiendo del impacto que estas puedan causar en sus audiencias podrían incluso determinar la percepción de ciertos valores morales dentro los individuos que las consumen. Quienes mediante lo aprendido a través de estos productos se desarrollarán posteriormente dentro de la sociedad.

2.4.3 Diferencias entre el discurso audiovisual de ficción oriental y occidental

Para Carlos Rubio, autor de Claves y Textos de la Literatura japonesa, las principales diferencias respecto al discurso de ficción entre Occidente y Oriente son el tipo de lenguaje empleado en este, la claridad de su mensaje y la forma de desarrollar sus finales.

Cuando se habla del lenguaje discursivo empleado a la hora de desarrollar una historia, ya sea esta literaria o audiovisual, existe una clara diferencia en el manejo del mensaje entre occidente y oriente. Puesto que el discurso occidental se caracteriza por ser rápido y simple (pero no menos cuidado), dando prioridad a las acciones, así como también a la trasmisión de mensajes directos.

Situación totalmente distinta a la oriental, en donde lo principal se centra en la reflexión respecto no solo al entorno en el cual se desarrolla su historia, sino que también a las experiencias humanas, todo desde una perspectiva más pausada, analítica, pero

no menos simbólica. Transmitiendo a través de múltiples mensajes a la libre interpretación su simbología cultural,

Ahora, dos de los principales expositores del discurso audiovisual de ficción televisiva occidental y oriental, son Estados Unidos y Japón respectivamente. Quienes a través de macroempresas como Walt Disney Studios y Studios Ghibli, se han encargado de distribuir los discursos socioculturales de sus respectivos sectores geográficos.

Tras el estreno de Blancanieves y los Siete enanitos en 1937, la compañía de Walt Disney Studios, ha generado una larga lista conformada por largometrajes, cortos animados y series para televisión. Las cuales, tal y como lo expresó el escritor Carlos Rubio en su análisis a la estructura de la narrativa occidental, se caracterizan por implementar diversas tramas, personajes y escenarios, que al final de la historia seguirán un patrón ya antes establecido por giros de trama rápidos y sencillos, manteniendo siempre una misma estructura base.

Para Del Arco (citado en Monleón, 2020), todos estos simbolismos expresados a través del discurso audiovisual de ficción animado estadounidense, funciona como un reflejo de algunas de las creencias y valores que conforman a occidente, “A cada objeto representado, significativo, corresponde un significado, fácil de identificar por la sociedad. Son símbolos que nos acompañan durante años, aunque susceptibles a cambios interpretativos” (2007, citado en Monleón, 2020:2).

De acuerdo a Giroux (citado en Monleón, 2020), especialista en el análisis literario de Disney, “esta industria de animación occidental entretiene, transmite y asienta en el subconsciente de las personas consumidoras unos mensajes sobre los comportamientos sociales de occidente” (1995 citado en Monleón, 2020:2).

Lo contrario a su contraparte japonés, Studios Ghibli, en donde la narrativa de su discurso se encuentra cargada de simbologías bien cuidadas dentro de sus mundos ficticios, preservando constantemente un carácter reflexivo, el cual se expone de forma pausada a lo largo de todos los films de la compañía. “De hecho, las producciones de

Studio Ghibli se muestran como una alternativa para la educación del colectivo infantil desde una perspectiva diferenciada de la clasista, separatista y exclusiva que defiende Disney “(Aguado y Martínez,2016, citado en Monleón, 2020:2).

Las historias de Miyazaki, al contrario de la mayoría de las presentadas por Disney, se centran en brindarle toda una gama de emociones a sus personajes, procurando que mediante las experiencias de estos se refleje la cultura y el simbolismo japonés.

Ahora, si bien en ambas compañías se desarrollan temas similares, la diferencia de sus discursos se refleja en la forma en que estos son tratados. “De hecho, los temas tratados en ambas son iguales en cuanto a forma, pero difieren severamente en el contenido; es decir, la manera de abordar los mensajes, las ideologías, etc., son enfocados desde otros posicionamientos sociales (Gómez, 2016, citado en Monleón, 2020:2).

Pero ¿qué hace tan diferente los mensajes expresados en la ficción occidental y oriental? La respuesta se encontraría en el manejo de sus personajes, quienes a su vez son el reflejo de su propia sociedad.

En occidente, “Disney participa objetivando un mundo para la niñez [...], es importante cuestionarse acerca de las consecuencias que pudiera acarrear en un momento dado la representación que se hace de la mujer en los productos mediáticos que difunde esta empresa” (Maeda, 2011, citado en Monleón, 2020: 2).

Con estas películas, Disney ha gestado la imagen de un nuevo niño, el niño de la globalización. El deseo de una sociedad que lo consume y le exige ser pero sin orientarlo, que le pide un desapego a la familia para buscar su unidad en lugares fuera de casa. Los de arriba ejercen la coerción, castigos, amenaza, represión, dominio, chantaje, instando al hijo-niño a que crezca cada vez más rápido, que incluso sea autosuficiente y productivo a corta edad, que se valga por sí mismo, que se haga cargo de los deseos frustrados de sus padres. (Asebey, 2011, citado en Monleón. 2020:3).

A esto Monleón, en su texto, “La Lucha cinematográfica entre Oriente y Occidente. Studio Ghibli versus Disney” (2020), define a la compañía norteamericana como:

Una productora de animación que no pretende simplemente distinguir el estilo particular de los Estados Unidos, sino reforzar los valores y las prácticas culturales de la América post-colonizada; perdurándolos a lo largo de un siglo de existencia (...) se le conoce como una “fábrica de sueños”, ya que tiene un gran potencial para adormecer a la comunidad consumidora del producto sin ser capaz de generar en esta una reflexión crítica sobre los mensajes transmitidos a través de los largometrajes (Monleón, 2020:2).

Por su parte, el discurso oriental, se centra en todo tipo de público, al contrario de occidente, en donde la mayoría de las producciones animadas van dirigidas a un público infantil. “El anime o cine de animación japonés se concibe como una alternativa para quienes viven en una zona occidental, a través de historias que provienen de la cultura oriental, siendo aptas para todo tipo de público (Napier, 2001, citado en Monleón, 2020:3).

El marco fantástico del grupo de las producciones japonesas importadas, los personajes se vuelven verosímiles: son contradictorios, se equivocan, tienen malos sentimientos y sienten impulsos eróticos, pareciéndose notablemente a sus públicos y sus vivencias. Al contrario de lo que sucede con la historieta norteamericana clásica, los manga siempre han tenido contacto con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a desvelar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices. (Papalini, 2006, citado en Monleón, 2020).

Finalmente, las mayores diferencias del discurso audiovisual de ficción animada entre occidente y oriente recaer en el tratamiento del desarrollo de sus personajes y tramas, en los cuales se expresa las principales tendencias de sus culturas, las cuales posteriormente son distribuidas al resto del mundo como parte de sus industrias culturales, enfocadas en perpetuar sus creencias en el resto del mundo.

2.5 Anime

2.5.1 Concepto

El concepto original de la palabra “anime” proviene de la abreviación del término anglosajón “animation” (animación). Este género de la animación perteneciente a Japón tiene su particularidad respecto al resto de la animación global debido a los contenidos que presenta.

Sin importar el estilo de su formato animado, la animación japonesa entrega una variada cantidad de temáticas expresadas a lo largo de su gran bagaje de obras. Las cuales no van enfocadas solamente a un rango etario específico, sino que existen variaciones de series para todas las edades y gustos.

Asimismo, la animación japonesa se diferencia del resto de las animaciones debido principalmente a los rasgos característicos de sus personajes. Uno de los sellos por excelencia del anime es la particularidad con la que son dibujados los ojos de sus personajes, los que usualmente son exageradamente grandes. De la misma manera, estas series se destacan por contar con personajes de proporciones irreales, presentando personajes femeninos con pronunciados bustos o muslos en casi todas sus historias, mientras que sus contrapartes masculinas lucen músculos igualmente desmesurados.

Respecto a este último punto, el estilo de animación se encuentra constantemente en desarrollo e innovación, siendo decisión del mangaka (dibujante de manga) el diseño que este quiera darle a sus personajes e historia.

Ahora, si nos situamos en el origen histórico de la industria del anime. Esta surge durante la Segunda Guerra Mundial, como una forma de competir con el mercado de la animación Estadounidense, la cual debido a la gran aceptación y masificación de los contenidos de Walt Disney Studios comenzaba poco a poco a establecerse e influenciar no sólo como un producto de mercado, sino que también como una industria cultural.

Ante esto, el país del sol naciente respondería con el desarrollo de su propia industria de animación. La cual, si bien se encontraba presente en el país desde los años 20, no había tenido un gran apoyo por parte de los dirigentes del país. Pero, esto cambiaría en el año 1963 cuando, Osamu Tezuka, más conocido como el “Padre del Anime”, estrenará su obra magna, “Astro Boy”, historia que no solo causaría euforia en el público de su país de origen, sino que también a nivel internacional. Siendo este el momento clave en el cual la animación japonesa se transformaría en una subcultura para su país y una de las industrias Culturales más influyentes en el resto del mundo, llegando incluso a ser una tendencia global en la actualidad.

2.5.2 Demografía

Un elemento fundamental dentro de la distribución del anime y el manga recae en las categorías presentadas en su demografía. Más de algún fanático de las historias pertenecientes al país del sol naciente han escuchado más de mil veces las palabras, Shōnen, Shōjo, Gore, Yaoī o Yuri, pero ¿cuáles de estas son en verdad demografías del anime?

Bueno, en primera instancia debemos establecer que significa como tal el concepto de “demografía”. En términos simples, la demografía se entiende como un estudio estadístico de la población humana según su estado y distribución, respecto a un cierto lugar, periodo de tiempo o en su consumo de cierto producto.

Ahora, transportado este significado al mundo del Anime y el Manga. Es importante aclarar que dentro de este solo existen cinco demografías oficiales, las cuales dependen del público al cual va dirigida la obra, siendo estas categorías:

- ❖ Kodomo: Demografía dirigida expresamente a un público infantil. Un ejemplo de esto sería la serie de anime, “Hamtarō” (2000), creada por Ritsuko Kawai.
- ❖ Sho-ūjo: Demografía dirigida principalmente a niñas jóvenes. Un ejemplo de esta demografía sería la serie de anime, “Fruist Basket” (2019), creada por Natsuki Tayaka.
- ❖ Sho-nen: Demografía dirigida principalmente a niños jóvenes. Un ejemplo de esta demografía sería la serie de anime, “Fullmetal Alchemist Brotherhood” (2009), creada por Hiromu Arakawa,
- ❖ Josei: Demografía dirigida principalmente a mujeres jóvenes. Un ejemplo de esta demografía sería la serie de anime, “Paridise Kiss” (2005), creada por Ai Yazawa.
- ❖ Seinen: Demografía dirigida principalmente a hombres jóvenes, Un ejemplo de esta demografía sería la serie de anime, “Ergo Proxy”, creado por Dai Sato.

Con respecto a la definición de cada una de las cinco demografías, es necesario aclarar que la creencia sobre que el Sho-nen es solamente un género de pelea destinado a hombres, así como que el Sho-ūjo está únicamente destinado a las adolescentes debido a sus temas románticos, es un pensamiento erróneo, fomentado principalmente por el pensamiento sexista que aún persiste en la sociedad Japonesa.

Una obra de manga (que puede o no tener adaptación al anime), determina su demografía a través de la revista en la que es publicada y distribuida originalmente en Japón. Historias como Katekyo Hitman Reborn (2004) de Akira Amano o D. Gray – Man (2004) de Katsura Hoshino, son Sho-nens debido a que fueron publicadas en la revista Sho-nen Jump! (1968), lo mismo con Horimiya (2008), de HERO, historia que si bien no forma parte de la Sho-nen Jump!, si fue publicada por una de las ramas de esta revista, Square Enix, siendo igualmente un Sho-nen aun si su trama central es el romance escolar.

Asimismo, esta confusión respecto a la trama de un anime o manga debido al erróneo conocimiento de sus demografías también se presenta en el Shōujo, siendo un caso muy notable de esto, “Requien of the Rose King”, de Ayano Kanno. Obra destacada por ser una fantasía histórica oscura con notables escenas de acción, categorizada como Shōujo debido exclusivamente a su publicación en la revista, “Monthly Princess” (1974).

Por su parte, los términos de romance, acción, misterio, aventura, gore o mecha son conceptos que corresponden a los géneros temáticos presentes en el manga o el anime.

2.5.3 Géneros del Anime

Tras establecer el paradigma de las demografías presentes en el anime, debemos centrarnos en sus múltiples géneros y subgéneros temáticos.

En primera instancia, tanto el manga como el anime presentan un género primario, siendo estos traducidos en el elemento más básico presentado por la trama de una obra. Dentro de esta primera categoría existen un total de 12 géneros a destacar:

- ❖ Acción
- ❖ Aventura
- ❖ Comedia
- ❖ Romance
- ❖ Terror
- ❖ Drama
- ❖ Ciencia Ficción
- ❖ Psicológico
- ❖ Fantasía

- ❖ Magia
- ❖ Sobrenatural
- ❖ Slice of Life

Asimismo, las historias de entretenimiento japonés presentan a su vez un subgénero temático, siendo este el que verdaderamente presenta los datos importantes dentro de la trama de una historia. Siendo algunos de los subgéneros de anime más destacados:

- ❖ Mahou Shoujo; Temática centrada principalmente en las Magic Girls o Chicas Mágicas, quienes deben enfrentar algún mal, mientras van aprendiendo a utilizar sus nuevas habilidades mágicas. Los ejemplos más famosos de esta temática son Sailor Moon (1991) de Naoko Takeuchi, Sakura Card Captor (1996) del Estudio CLAMP y Purulla Madoka Mágica (2011), escrita por Gen Urobuchi.
- ❖ Mecha: Temática centrada principalmente en unidades mecánicas, robots o trajes robotizados. Estas series se destacan principalmente por su alto nivel de acción. Las tramas de este subgénero suelen contar una estructura básica ya determinada. Los ejemplos más destacados de este género son Mobile Suit Gundam Wings (1995) de Koichi Tokita, Code Geass (2006) de Ichiro Okouchi y Neo Genesis Evangelion (1994) de Hideaki Anno y Yoshiyuki Sadamoto.
- ❖ Sentai: Tramas centradas principalmente en grupos de superhéroes. Uno de los animes más destacados de este género, es Cyber 009 (1984) de Shotaro Ishinomori.
- ❖ Spokon: Tramas centradas principalmente en el deporte. Siendo de los animes más destacados de este género Haikyuu! (2012) de Harauchi Fururdate y Slam Duck (1990) de Takehiko Inue.
- ❖ Post- Apocalíptico: Historias desarrolladas en un mundo totalmente devastado. Uno de los animes más destacados dentro de este género en los últimos años ha sido Shingeki no Kyojin (2013) de Hajime Izayama.

- ❖ **Mentaitei:** Trama centrada en detectives, los cuales buscan resolver un misterio episódico o se encuentran en la travesía de revelar un misterio mucho más grande a lo largo de su historia. El anime más conocido de este género es Detective Conan (1996) de Gosho Aoyama.
- ❖ **Boys Love (BL):** Trama centrada principalmente en el romance entre dos personajes del género masculino. Esta categoría cuenta con su propio subgénero llamado “Shonen – Ai”. Dentro de los animes más destacados de esta temática se encuentran Junjou Romantica de Shungiku Nakamura (2008) y Hitorijime My Hero (2017) de Memeco Arii.
- ❖ **Girls Love (GL):** Trama centrada principalmente en el romance entre dos personajes femeninos. Esta categoría cuenta con su propio subgénero llamado “Shojo – Ai”. Dentro de los animes más destacados de esta temática se encuentran Strawberry Panic (2006) de Sakurako Kimino y Citrus (2018) de Saburouta.
- ❖ **Harem:** Género en el cual dos o más personajes femeninos se encuentran enamoradas del protagonista principal. Un anime de este género es Love Hina (2000) de Ken Akamatsu.
- ❖ **Harem Inverso:** Género en el cual dos o más personajes masculinos se encuentran enamorados de la protagonista principal. Uno de los animes más destacados de este género es Ouran High School Host Club (2006) de Bisco Hatori.
- ❖ **Magical Girlfriend/Boyfriend:** El o la protagonista de la trama desarrolla un romance con una inteligencia artificial, demonio o ser de otros mundos. Animes destacados de este género son Inuyasha (2000) de Rumiko Takahashi y Chobits (2002) de CLAMP.
- ❖ **Escolar:** Tramas principalmente centradas en la vida escolar de sus protagonistas. Siendo uno de los animes más destacados de este género, Gran Maestro Onizuka (1999) de Toru Fujisawa.

- ❖ Ecchi: Historias que se destacan por alto contenido de referencias y chistes de carácter sexual. Un ejemplo de este género es Golden Boy (1992) de Tatsuya Egawa,
- ❖ Hentai: Concepto que tiene como traducción oficial la palabra “pervertido”. Son series de gran carácter sexual explícito. Un ejemplo de este género es la serie de anime La Blue Girl (1989) de Toshio Maeda.

2.5.4 Distribución en Chile

El proceso de distribución del anime en Chile comienza en el año 1993, cuando en la ciudad de Valparaíso se realizó la primera exhibición de la película Akira (1988) de Katsuhiro Otomo en el país. Este suceso marcaría una antes y un después en la cultura chilena, pues no solo se trataría del primer acercamiento de la cultura asiática al país, sino que también se transformaría en el detonante de la aparición de pequeños grupos de fanáticos dedicados a esparcir y distribuir este tipo de contenidos.

Es así como en el año 1994 aparece en la misma ciudad de Valparaíso el grupo “Animax” (posteriormente conocidos como Illion), quienes se convertirían en el primer equipo chileno en subtítular y comercializar este tipo de contenidos.

Un año después y tras la comprobación del creciente interés de la población por estas nuevas series, las cadenas televisivas nacionales dieron un salto en su programación habitual e incorporaron al anime en el horario infantil. Tal es el caso del canal Chilevisión, quien para la década de los noventa ya contaba con su propio espacio en donde exhibían anime, siendo este una adaptación de “El Club de los Tigritos”, programa originalmente venezolano. En este segmento, la cadena nacional inició la transmisión de dos de las series japonesas más presentes dentro de la cultura chilena, Los Caballeros del Zodiaco (1986) de Masami Kurumada y Sailor Moon (1996) de Naoko Takeuchi.

Tras esto el anime poco a poco comienza a transformarse no solo en un referente cultural para la generación de la época, sino que también a funcionar como un escape

mental para los más pequeños respecto al crudo contexto de dictadura que se vivió en el país durante la década de los 80 y el posterior retorno a la democracia en los años 90.

Ahora, si bien series como Los Caballeros del Zodiaco y Sailor Moon, ya se habían ganado su lugar dentro del cotidiano social chileno, el verdadero boom del anime no llegaría al país hasta el año 1997, cuando Megavision iniciaría la transmisión de “Dragon Ball” (1986) de Akira Toriyama. Siendo este un hito dentro de la televisión chilena porque significaría la consumación definitiva del anime en las representaciones sociales de Chile.

Tras el impacto generado por Dragon Ball, la influencia de la cultura japonesa fue tomando cada vez más fuerza dentro de la psique social de nuestro país. Ahora, no solo hubo una mayor distribución de productos animados como Sakura Card Captor (1998) de Clamp o Neo Genesis Evangelion (1995) de Hideaki Anno, sino que el impacto cultural traído por el anime también se pudo ver reflejado en la música y la vestimenta de ciertos grupos sociales de la época de los 2000.

La aparición del género Visual – concepto que proviene del lema Pyschedelic violence crime of visual shock de la banda japonesa X-Japan-, tuvo un gran impacto en la vestimenta de los jóvenes de la época, quienes se destacaban principalmente por vestir de negro, acompañado de peinados y ropas que buscaban imitar a los miembros de bandas como Malice Mize o The Gazette.

Mostrando así que la influencia del anime no se quedó meramente en el disfrute pasivo de este, sino que poco a poco se fue transcribiendo dentro de la estructura vertebral de la cultura chilena. Llegando al punto en que hoy en día, las cadenas de cable cuentan con más de un canal dedicado exclusivamente a la distribución del anime, siendo estas el sub-canal de Megavision, ETC TV y la nueva señal de VTR, SEMPAL TV.

Capítulo III: Explicaciones Metodológicas

3.1 Diseño y enfoque de la investigación

La presente investigación pretende entregar como su objetivo general el análisis de las series “Code Geass” (2006) de Ichirō Okouchi, “Death Note” (2006) de Tsugumi Oba y Takechi Obata, y “Full Metal Alchemist Brotherhood” (2009) de Hiromu Arakawa, con el fin de develar si es que existe una representación del concepto de justicia tanto en los ideales como el actuar de los personajes de Lelouch Vi Britannia, Light Yagami y Roy Mustang a lo largo de sus franquicias. Para ello se recurrirá a la utilización del método de investigación cualitativo, el cual se destaca por su flexibilidad a la hora del análisis.

Este tipo de investigación es definida por Hernández *et al* como “un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos”. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 9)

Ahora, centrándonos en el diseño de la investigación, este es tiene un tipo de alcance descriptivo, el cual:

Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández Sampieri, 2014, p.92)

3.2 Métodos y Técnicas de investigación

3.2.1 Métodos y técnicas de recolección de información

Tras establecer que esta investigación es de carácter cualitativa, ahora vamos a definir el método inicial de aproximación a la información utilizado en este corpus, siendo este el método documental. El cual de acuerdo a lo definido por Hernández (2014) tiene como su propósito recopilar datos (que se conviertan en información) de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad; en las propias formas de expresión de cada uno.

Otra perspectiva respecto a este método de recopilación de datos es la establecida por Restituto Sierra Bravo (1984), quien la define como “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”.

Ahora, es necesario definir que la presente investigación cualitativa es de tipo secundarios, puesto que se desarrolla en torno de contenidos ya existentes, y su análisis se realiza en base al material original perteneciente a sus respectivos autores.

Respecto a esto, Scribano y De Sena (2009) señalan que: Los datos secundarios se caracterizan no por haber sido elaborados para responder a los propósitos específicos de nuestro trabajo, sino que corresponden al registro de una observación realizada (...) en contextos de producción diferentes a los cuales se los pretende inscribir en una oportunidad determinada. (p. 105)

Es necesario aclarar que nos referiremos a investigaciones basadas en datos secundarios cuando éstos son interrogados a partir de nuevas preguntas y/o sometidos a nuevos análisis. Como resaltan Corti y Bishop (2005), “se pueden realizar avances importantes a partir de la interpretación de los datos desde nuevas perspectivas teóricas o por la aplicación de técnicas de análisis diferentes a las empleadas originalmente” (p. 6).

3.2.2 Métodos y técnicas de análisis

Al ser esta una investigación de carácter cualitativa es necesario ahora establecer que esta se desarrollara a partir de categorías y subcategorías de análisis, entendiéndose esto como: “un conjunto de técnicas de análisis de las comunicaciones utilizando procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes” (Bardin, 1996, pág. 29). Sumado a lo anterior, el mismo autor establece que “el propósito del análisis de contenido es la ‘inferencia de conocimientos relativos a las condiciones de producción (o eventualmente de recepción), con ayuda de indicadores (cuantitativos o no)’” (Bardin, 1996, pág. 29).

Por su parte, Mayring argumenta que:

El análisis cualitativo de contenido se define a sí mismo dentro de este marco de trabajo como una aproximación empírica, de análisis metodológicamente controlado de textos al interior de sus contextos de comunicación, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso, sin cuantificación de por medio. (Mayring, 2000)

Con el fin de llevar a cabo la técnica de análisis de contenidos, se aplicó como instrumento el Modelo Actancial de Greimas. El cual se define como “un esquema utilizado en investigaciones semiológicas y dramatúrgicas para visualizar las principales fuerzas del drama y su rol en la acción”. (Saniz, 2008, pág. 92). Asimismo, este “proporciona una visión nueva del personaje. Éste ya no es asimilado a un ser psicológico o metafísico, sino que es considerado como una entidad que pertenece al sistema global de las acciones”. (Saniz, 2008, pág. 92).

3.3 Universo / Población

En primera instancia debemos comenzar definiendo los conceptos de “universo” y “población”, de acuerdo a su utilidad dentro de esta investigación. Ahora, con respecto al término de universo, este es definido por Carrasco (2009) como “el conjunto de elementos -personas, objetos, sistemas, sucesos, entre otras- finitos e infinitos, a los que

pertenece la población y la muestra de estudio en estrecha relación con las variables y el fragmento problemático de la realidad, que es materia de investigación”. (Carrasco, 2009, pág.236).

Por su parte, el concepto de población es definido por Hernández et al como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 174).

Tras lo anterior, establecemos que el universo de esta investigación corresponde a todas las obras de animación japonesa. Con respecto a la población, esta se restringe a todo el material audiovisual original existente de las series “Code Geass” (2006) de Ichirō Okouchi, “Death Note” (2006) de Tsugumi Oba y Takechi Obata, y Fullmetal Alchemist Brotherhood (2009) de Hiromu Arakawa; entendiéndose para este estudio, como el recopilado de series, películas, cd dramas y OVA’S (Original video animation), pertenecientes a estas franquicias y distribuidas por sus respectivos estudios de animación.

3.4 Sistema Muestral y Muestra

Centrándonos ahora en el Sistema Muestral de la investigación, debemos empezar definiendo el concepto de muestra, el que de acuerdo a Hernández Sampieri (2014), se entiende como un subgrupo del universo. Asimismo, el mismo autor establece que “la muestra en el proceso cualitativo es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativo del universo o población que se estudia” (p. 384).

Ahora, con respecto al tipo de sistema muestral aplicado en la presente tesina, este es de carácter no probabilístico o guiado, dado que este es el que suele aplicarse en los estudios cualitativos. Sobre lo anterior, Hernández Sampieri (2014), asegura que “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (p. 176).

Asimismo, y dado el caso de estudio al que se apunta desarrollar se decidió guiar este trabajo bajo el concepto de estudio de caso, el cual según Hernández Sampieri (2014), es aplicable:

...en investigaciones cuyo objetivo es la riqueza, profundidad y calidad de la información, no la cantidad ni la estandarización. En estudios con perspectiva fenomenológica, en los que el objetivo es analizar los valores, experiencias y significados (...) es frecuente el uso de muestras tanto de expertos como de casos tipo. (p. 387)

Tras lo anterior, pasaremos ahora de definir la muestra de la investigación la cual es conformada por los personajes de Lelouch Vi Britannia (Code Geass), Light Yagami (Death Note) y Roy Mustang (Fullmetal Alchemist Brotherhood). A quienes se les analizara el inicio, desarrollo y final de sus ideologías de justicia, así como el efecto que estas generan tanto en su entorno físico, como a sus pares y su influencia en la historia de sus franquicias.

Respecto al criterio de selección de la muestra, según Arias (2012) este está relacionado con las posibilidades del investigador, específicamente la clasificación: base de conocimiento sobre muestreo. “En estos casos lo recomendable es asumir el criterio de escogencia del tamaño de la muestra acorde con el tiempo y recursos disponibles. Asimismo, se recomienda seleccionar muestras no probabilísticas según los objetivos de la investigación”. (Arias, 2012, pág. 87)

Finalmente, la selección para la muestra de esta tesina se realizó en base a la influencia y relevancia que adquiere el concepto de justicia dentro de estas tres series, el cual desde el inicio de sus historias funcionara como uno de los principales motivadores para la evolución de sus personajes y sus mundos. De la misma manera, se optó por analizar las acciones de Lelouch Vi Britannia, Light Yagami y Roy Mustang, producto de que estos personajes construyen la base principal de su esencia y conflicto mediante su visión de la justicia, por lo que cada uno de ellos actúa acorde a esta en sus respectiva franquicia.

3.5 Descripción del Corpus Analizado

Para este estudio se analizará un universo de tres series pertenecientes a la animación japonesa, siendo estas: Code Geass (2006), Death Note (2006) y Fullmetal Alchemist Brotherhood (2009). A partir de esta muestra de selección opinática, se estudiarán las unidades de análisis correspondiente a situaciones y temáticas.

Code Geass, es una adaptación del manga homónimo creado por Ichiro Okouchi. La serie tuvo su salto a la pantalla chica en el año 2006 y fue producida por el estudio Sunrise.

Esta nos presenta una versión alternativa del año 2017, en donde el Sacro Imperio de Britannia a dominado a casi toda la población mundial, mediante el uso de armamentos bélicos conocidos como *Nightmare Frames*. Es bajo este contexto que se nos presenta a Lelouch Vi Britannia, un expríncipe quien tras conocer a una misteriosa chica llamada C.C, obtiene el poder del Geass, un arma que le permitirá alterar la mente de sus víctimas.

Con este nuevo poder, el joven dará inicio a la revolución de Los Caballeros Negros, los cuales estarán conformados por los rebeldes japoneses y serán dirigido por Lelouch bajo el nombre de *Zero*, en una misión que buscara destruir el imperio totalitario del actual monarca, en vistas de obtener la liberación social. Sin embargo, el verdadero motivo detrás de las acciones de Lelouch será llevar a cabo su venganza personal contra su padre el rey, al mismo tiempo que intentará crea el mundo pacifico con el que su hermana menor sueña.

No obstante, en esta travesía para realizar su venganza, Lelouch se reencontrará con su mejor amigo Susaku Kururugi, quien ahora trabaja como el principal capitán militar del imperio, hecho que dará comienzo a la batalla moral de la historia en vistas de demostrar que perspectiva de la justicia es la correcta para cambiar el mundo.

Centrándonos ahora en Death Note, esta serie está igualmente basada en un manga del mismo nombre escrita e ilustrada por Tsugumi Oba y Takeshi Obata, el cual en el año 2006 obtendrían una versión al anime que contaría con un total de 37 episodios.

En esta se nos presenta la historia de Light Yagami, un joven caracterizado por su gran inteligencia, quien considera que la sociedad esta podrida y es incapaz de cualquier salvación. No obstante, esta perspectiva del adolescente cambiara cuando cruce sus caminos con la Death Note, una libreta capaz de asesinar a quien sea con tal de conocer su nombre completo y rostro.

Tras este encuentro Light será visitado por Ryuk, un Shinigami (Dios de la muerte en el folklore japonés), con quien realizara un trato en el cual él adolescente podrá utilizar la libreta para el fin que encuentre conveniente, siempre y cuando este mantenga entretenido a la criatura sobrenatural, siendo la única consecuencia que al segundo en el que Ryuk pierda interés en Light, este se llevara su alma al purgatorio como castigo eterno.

Es desde este momento que el adolescente bajo el seudónimo de Kira se propondrá acabar con todo el crimen del mundo y juzgar a la humanidad bajo sus propios estándares de la justicia, para crear una nueva utopía en donde el gobernará como el Dios del Nuevo Mundo. No obstante, tras los múltiples asesinatos de Kira, este llamará la atención del detective de clase mundial *L*, quien se propondrá desenmascarar al asesino a toda costa y llevarlo ante la justicia. Siendo con la aparición de *L* que empezara el verdadero conflicto de la serie el cual es demostrar quién de los dos es la verdadera justicia.

Finalmente, Fullmetal Alchemist Brotherhood, es una serie animada basada en el manga Fullmetal Alchemist de Hiromu Arakawa. La cual recibió su adaptación al anime en el año 2009 por parte del Studio Bones.

La historia se desarrolla en una versión alternativa de finales del siglo 19, en donde la Alquimia se presenta como una de las ciencias más importantes del mundo. La trama sigue a los hermanos Edward y Alphonse Elric, quienes tras romper el mayor tabú de la

alquimia al intentar revivir a su madre mediante el uso de la transmutación humana, fueron castigados por La Verdad y perdieron partes de sus cuerpos. Teniendo ahora como su objetivo principal encontrar la misteriosa *Piedra Filosofal*, su única alternativa para recuperar sus cuerpos.

Sin embargo, a lo largo de su búsqueda no solo descubrirán que la Piedra Filosofal que tanto ansiaban encontrar se compone a base de vidas humanas, sino que también se les revelara la existencia de los *Homúnculos* (seres artificiales creados mediante la Piedra Filosofal), criaturas que se encuentran liderando una conspiración militar que se ha estado entretejiendo en el país de Amestris desde sus inicios. Debiendo ahora no solo luchar contra los homúnculos, sino que igualmente deberán buscar otra alternativa para recuperar sus cuerpos antes de que el ejército logre cumplir sus planes secretos.

Para ello, los hermanos Elric contaran con diversos aliados a lo largo de la serie como: El coronel Roy Mustangs, la teniente Riza Hawkeye o los príncipes herederos del reino de Xing, Ling Yao y May Chang. Quienes, los ayudarán en su intento por detener los oscuros planes de aquel ser misterioso que rige secretamente a Amestris.

3.6 Cuadro de análisis y categorías

Centrándonos ahora en el análisis de las categorías y subcategorías presentes en esta tesina, estas serán divididas en cuadros de cuádruple entrada denominados Figura 1, Figura 2 y Figura 3. Los cuáles serán realizados en base al Modelo Actancial de Greimas, al que se le han realizado ciertas modificaciones para la compatibilidad con este estudio.

Tales modificaciones se realizaron en base a lo propuesto por el académico y Doctor en Ciencias de la Comunicación, Rubén Dittus, quien reestructuró el Modelo Actancial considerando que:

Al no haber un método universal de análisis de filmes -debido al carácter interminable que supone cualquier deconstrucción discursiva- se diseñó un recorrido metodológico que fuera eficaz, coherente y singular para el cine documental político, y

para que su aplicabilidad pudiera ser extensible a otros filmes o piezas audiovisuales. Consideramos en esta etapa del estudio la adecuación del trabajo semiótico desarrollado por A. J. Greimas, Iuri Lotman y Marc Angenot. (Dittus, 2002, pág. 15)

Asimismo, las modificaciones realizadas al Modelo Actancial se desarrollaron de acuerdo al tiempo y recursos dispuestos para esta investigación. Definiéndose de esta manera que las variables utilizadas para este estudio serán basadas en el inicio, desarrollo y final de las ideologías de justicia de los personajes de Lelouch Vi Britannia, Light Yagami y Roy Mustang.

Ahora, es necesario aclarar que estos personajes fueron seleccionados como los representantes de sus franquicias a raíz de la importancia del concepto de justicia presente en sus discursos narrativos, puesto que a lo largo de cada una de estas series tanto Lelouch, como Light y Roy recurren al concepto de justicia para fundamentar su actuar.

Respecto a las categorías de análisis, estas son definidas como una “estrategia metodológica para describir un fenómeno que estamos estudiando mediante categorías de estudio que se sugiere nunca sean mayores de cinco”. (Rivas, 2015)

Para la selección de las categorías utilizadas para este estudio, estas fueron basadas tanto en el problema de estudio, como en las teorías relacionadas al concepto de justicia presentadas en el marco teórico de esta investigación, así como también en el contexto en el que se desarrollan los universos de cada una de las series a analizar. Siendo de esta modo las categorías seleccionadas: La justicia moral, la justicia social y la justicia divina.

A principios de esta investigación establecimos a la Moral como un código social por el cual un cierto grupo de individuos determinaría su actuar social en pro de vivir en estabilidad. Tras la aplicación de este código en la colectividad, el ser humano necesitó de la creación de una normativa ética para comprobar que tanto su accionar como el de sus pares, se mantuviera dentro de las limitaciones morales expuestas en el código social.

Ahora, es posterior a la implementación de esta normativa ética que los individuos establecerán el concepto de “justicia”, para juzgar a quienes de una forma u otra rompieron el contrato social y atentaron en mayor o menor medida a la estabilidad colectiva. Siendo bajo estos parámetros que nace el concepto de “Justicia Moral”.

Este tipo de justicia busca impartir un juicio de carácter moral. En el cual a un individuo o individuos se les juzga por su accionar respecto a cierto tipo de situación concreta, en donde se transgrede alguna normativa social. Para ellos es en primera instancia necesario comprobar que todos los actos por los que se juzga se hayan hecho en pleno uso de razón, conciencia, voluntad y libertad. Asimismo, esta dependerá de las intenciones, objetivos y circunstancias en las que se desarrolle.

Esta visión de que la justicia moral debe ser racional, consciente, voluntaria y sobre todo libre, todo esto de acuerdo a las diversas teorías que existen respecto a la perspectiva de la justicia misma. Un claro ejemplo de esto es lo propuesto por el filósofo, Immanuel Kant (1724), quien establece que la justicia depende de la libertad, igualdad e independencia.

Ahora, al igual que el concepto de justicia y moral, la justicia moral puede ser bastante ambigua a la hora de aplicarse. Puesto que esta dependerá plenamente del punto de vista del que se analicé.

Un ejemplo de esto sería el presenciar una discusión en la calle. En donde a primera vista podemos percatarnos de que una persona *A*, se encuentra insultando a persona *B*, sin ninguna razón aparente. Pero, si se comprobase todo el contexto de la situación, podría descubrirse que *A* se encuentra discutiendo con *B*, debido a que éste último intentó robarle.

La justicia moral se rige principalmente a través del contexto de un suceso. El ser humano se destaca por su facilidad de juzgar a otros debido a sus propios prejuicios morales, razón por la cual en cierta medida es bastante difícil obtener una visión objetiva de este tipo de justicia, ya que de una forma u otra, el humano ya tiene una visión predeterminada de las cosas.

¿Y si el hombre no es un ser miserable, o, por lo menos, todos los hombres? Entonces habría que admitir que nos dominan los prejuicios, los temores vanos, y que uno debe detenerse ante nada y ante nadie. ¡Obrar: es lo que hay que hacer! (Dostoyevski, Crimen y Castigo, 1866).

Si anteriormente establecimos que la Justicia Moral se constituye a base de los prejuicios valóricos del ser humano, ahora debemos centrarnos en la justicia de carácter social. Justicia, la cual se ve directamente afectada por cada una de las acciones realizadas por el hombre, ya sea en su entorno individual, local, nacional o mundial.

En primera instancia, debemos comenzar estableciendo que la Justicia Social, se define como un juicio valórico enfocado en comprobar que exista una igualdad de condiciones y derechos dentro de un grupo social específico en pro del bien común.

Asimismo, el Fondo de las Naciones Unidas por la Niñez (UNIFEC), establece que la base de la justicia social se encuentra en:

La igualdad de oportunidades y en los derechos humanos, más allá del concepto tradicional de justicia legal. Está basada en la equidad y es imprescindible para que cada persona pueda desarrollar su máximo potencial y para una sociedad en paz. (UNIFEC, 2022)

Ahora, tal y como lo explica el nombre de la misma, la justicia social, se ve determinada por las acciones de cada uno de los individuos que conforman a una comunidad. El sociólogo, Zigmun Bauman, en su texto “Ética Posmoderna” (1993), establece que cada acción cometida por el hombre tendrá una consecuencia en su entorno, ya sea a nivel personal, local, nacional o global. Asimismo, también explica que la influencia del accionar humano siempre se verá reflejada en la construcción del mundo sin importar el tiempo.

Dentro del paradigma global actual, tanto el desarrollo político, bélico, económico, cultural, tecnológico, ideológico y sanitario presentan un factor de carácter social. Siendo

debido a esto que cada apartado de nuestra realidad debe verse bajo la lupa de la justicia social en vistas de que exista una igualdad de condiciones para vivir de forma estable.

Finalmente el último tipo de justicia que analizaremos para esta investigación será la Justicia de carácter divino. Ahora, tal y como indica su nombre, este tipo de justicia se caracteriza por ser impartida a través de las creencias y reglas de una entidad superior a la humana.

Si bien este concepto de Justicia Divina es igual de antiguo que el de Justicia Humana, es importante recalcar que las principales representaciones de este tipo de justicia se encuentran en las obras griegas y en las religiones actuales tales como la Cristiana, Musulmana o Hindú.

Dentro de los factores característicos de este tipo de justicia radica la relación entre el crimen y el castigo, demandado por la divinidad y el accionar humano. Cada religión o ideología cuenta con una serie de normas o mandamientos, los cuales son necesarios seguir para no obtener algún castigo por parte del dios venerado. Asimismo, la mayoría de las relaciones que existen entre lo divino y la humanidad, se centran en el temor que los humanos tienen frente a ser juzgados por los dioses.

Una clara muestra de esto último es la relación entre los cristianos/católicos y Dios. A lo largo de la vida de quienes han crecido relacionados a esta religión se les ha impartido el “ser buenos seres humanos” con el objetivo de que al finalizar su vida todas aquellas buenas acciones que hayan realizado a lo largo de esta les permitan la entrada al *“Reino de los Cielo”*. Lugar que de acuerdo a la creencia popular se describe como una utopía en la que solo los *“justos”* y *“buenos de espíritu”* pueden entrar. Sin embargo a quienes se les designe como *“injustos”* y *“pecadores”* de acuerdo a la gracia divina, serán condenados a sufrir las peores atrocidades en el *“Infierno”*.

Ahora, es un caso sin duda curioso el que aquellas denominaciones de “buenos” y “malos”, como las de “justos” o “injustos”, sean impartidas por los mismos hombres quienes se adjudican la influencia de la divinidad a su propia persona. Lo que a su vez

establece la existencia de una sub-justicia divina confeccionada a base de las creencias y prejuicios del ser humano.

La justicia divina va fuertemente ligada a la justicia humana, ya que la primera no es más que un supuesto juicio “impartido por una divinidad”, cuando en verdad solo se conforma de una opinión expresada por el prejuicio de un individuo a otro. Es muy complejo hablar de la verdadera justicia divina cuando ésta desde sus orígenes ha sido transmitida por los mismos hombres, los cuales con el pasar de las décadas han ido modificando tanto el concepto de justicia divina, como las consecuencias sociales y personales de esta.

Asimismo, si este concepto de justicia divina se trae a la actualidad. Podríamos identificar a cada uno de los líderes mundiales o Industrias Culturales como una nueva pseudo generación de dioses, los cuales tienen la habilidad de manejar a las masas a su antojo de acuerdo a su posición de poder.

Un evidente ejemplo de esto, son los “*influencers*”, quienes a través de sus plataformas puede ejercer una cierta influencia entre sus seguidores para que compren, compartan, actúen o deseen, ciertos elementos que según esta figura “divina” son imprescindibles para su vida y de no tenerlos quedarán fuera del paradigma social.

En resumidas cuentas, este tipo de justicia se caracteriza por impartir una serie de normas y deseos que deben ser compartidos a nivel colectivo y los cuales son impuestos por una figura de poder superior a la que se le considera como “divina”. Sin embargo, de no cumplirse estas demandas aquellos que rompan este contrato social, obtendrán un castigo y quedarán expulsados de la comunidad.

Tras lo anterior debemos establecer que tanto el cuadro de la Figura 1 como el de las figuras 2 y 3, buscan relacionar tanto las categorías de investigación como las subcategorías en vistas de poder brindar un análisis completo de cada uno de los personajes con su relación con la justicia y la influencia de esta en el desarrollo de su papel dentro de su serie.

Lelouch Vi Britania (Code Geass)			
Categorías	Inicio	Desarrollo	Final
Justicia Moral			
Justicia Social			
Justicia Divida			

Figura 1.

Light Yagami (Death Note)			
Categorías	Inicio	Desarrollo	Final
Justicia Moral			

Justicia Social			
Justicia Divida			

Figura 2.

Roy Mustang (Fullmetal Alchemist Brotherhood)			
Categorías	Inicio	Desarrollo	Final
Justicia Moral			
Justicia Social			
Justicia Divida			

Figura 3.

Capítulo IV: Discusión

4.1 Interpretaciones

En el Marco Teórico de esta investigación presentamos la visión de la justicia propuesta por el filósofo Hans Kelsen, quien en su texto “¿Qué es la Justicia” (1953), establece que el fin último de la justicia recae en alcanzar la felicidad y libertad total para cada uno de los miembros de una sociedad.

Ahora, en este mismo texto se hace referencia a la conocida frase “*el fin justifica los medios*”, aseveración a la cual el autor presenta su rechazo debido a que no siempre un objetivo en concreto es justificable y por ende tampoco las acciones necesarias para alcanzarlo.

Situando lo anterior en el contexto de este estudio que busca develar si las acciones cometidas por los personajes de Lelouch Vi Britannia, Light Yagami y Roy Mustang, se encuentran motivadas, desarrolladas y justificadas mediante el concepto de la justicia, es necesario que realizamos un análisis comparativo entre los tres personajes con tal de descubrir si es que efectivamente sus acciones corresponden a la búsqueda de la verdadera justicia o si por el contrario recurren a la utilización de esta como un mero instrumento para justificar su actuar egoísta.

4.1.2 Representación Mediática de la Justicia Moral

El juicio moral se centra en analizar las intenciones, el objetivo y las circunstancias en las cuales fue o fueron realizados los actos que trasgredieron el pacto social en vistas de evaluar si estos pueden ser justificados bajo los parámetros de la justicia moral o si por el contrario recurren a la utilización de esta como un mero instrumento para justificar su actuar egoísta.

Situando lo anterior en el contexto de este estudio, es necesario analizar las intenciones, y circunstancias en las que se desarrollaron los objetivos de Lelouch Vi

Britannia, Light Yagami y Roy Mustang, con el propósito de develar si sus acciones están correctamente justificadas o no.

Entonces, por un lado tenemos a la figura de Lelouch, el cual tiene como su objetivo inicial acabar con la monarquía absolutista de su padre el rey de Britannia. Para ello el adolescente contara con la ayuda del Geass y el apoyo de los rebeldes japoneses, que desean recuperar sus tierras. Sin embargo, la realidad detrás de la rebelión de Zero es el deseo de venganza de Lelouch contra su padre, a quien aborrece luego de que este mostrara nulo interés en el asesinato de su madre y el accidente de Nunnally, razón por la cual el expríncipe tiene como su fin último destruirlo, al mismo tiempo que intenta crear el mundo pacífico que su hermana menor anhela.

Respecto al personaje de Light Yagami, en este nos encontramos con un protagonista quien desde el comienzo de su historia cree firmemente que la sociedad se encuentra podrida hasta la raíz. Hecho por el cual tras obtener la Death Note y hacer un trato con Ryuuk, se autoconviene de que él es el elegido por los dioses para juzgar a los humanos de acuerdo a su propia brújula moral y así encaminar al mundo a una utopía libre de crímenes en donde el gobernara como su nuevo dios. Teniendo ahora como su principal objetivo eliminar a todos aquellos quienes se atreven a desafiarlo.

Finalmente, tenemos al personaje de Roy Mustang, reconocido alquimista y héroe militar, quien tras participar directamente en la Guerra de Exterminio de Ishval y presenciar los actos inhumanos cometidos por los altos mandos de la milicia y el führer, King Bradley, establece como su nuevo objetivo el convertirse en el próximo líder de Amestris con el fin de impulsar un cambio en la sociedad, para permitir una igualdad de derechos para todos sus miembros, así como también la preservación de la vida humana en vistas de evitar otra masacre como la de Ishval.

Tras establecer lo anterior, podríamos creer que Roy es el único que cuenta con una justificación válida para considerar su ideal bajo el término de "justicia", no obstante las propuestas entregadas por Lelouch y Light contienen igualmente en su interior aspectos morales que los establecen dentro de los parámetros de esta. Siendo esto posible debido

a la naturaleza subjetiva que compone a la justicia, característica que nace producto de la naturaleza humana.

Entonces definidos los objetivos iniciales de Lelouch y Light, podríamos suponer que son justificados por la justicia moral, pero la realidad es que mediante el desarrollo de sus conflictos, ambos personajes realizan acciones que trasgreden directamente los parámetros de la moralidad, hechos los cuales debido a las circunstancias de sus historias los definirían bajo los roles de antihéroe y villano, respectivamente.

En el caso de Lelouch, este portaría el rol de antihéroe debido a que si bien inicialmente este se nos muestra como un personaje carente de cualquier empatía por el resto de sus pares y enfocado únicamente en su deseo de venganza, con el avanzar de la trama va experimentando diversas situaciones que lo empujan a comprender que no solo él y sus actos afectan al resto de las personas, sino que también el verdadero impacto que la tiranía de Britannia ha generado en la sociedad.

La pérdida de personajes como Shirley, Euphemia y Rolo, así como la traición de Nunnally, empujan a Lelouch a culparse y a cuestionarse si la revolución de Zero tuvo siquiera algún sentido. Sin embargo, es gracias a los vínculos que el adolescente formó con sus compañeros de clase, que logra encontrarle un nuevo sentido a su revolución contra el imperio, buscando ahora nuevamente destruir y recrear el mundo en una sociedad sin distinción de clases. Acto que da inicio a su arco de redención.

Redención que más adelante llegara con el desarrollo del Zero Réquiem, en donde el joven tras vencer a sus padres en el Mundo C y apoderarse del imperio, se autoproclama como el nuevo emperador tirano, esto como parte de su último gran plan. El cual buscaría juntar todo el odio de la sociedad en su persona, con el objetivo de que todo el rencor de la sociedad desaparezca luego de que Lelouch sea asesinado por Zero.

El accionar por parte de Lelouch podría establecerlo como un héroe al final de la historia, sin embargo la verdad es que solamente ayuda a reforzar al personaje como un antihéroe, pues dentro de la justicia moral del joven este no realiza el *Zero Requiem* únicamente porque su deseo final sea traerle paz al mundo, sino que se sacrifica en pro

de alcanzar su principal y verdadero objetivo que es ser él quien destruya y recre al mundo.

Por otro lado, la perspectiva de justicia propuesta por Light es un poco más compleja en comparación a lo propuesto por Roy o Lelouch, ya que Kira pone al espectador ante la duda de qué hacer en caso de poder acabar con todo el crimen del mundo con tal de conseguir una sociedad sin maldad. No obstante si bien esta se presenta como una idea atractiva, solo quebrantar el codex humano, puesto que, por mucho que se niegue, los humanos somos tanto buenos como malos.

La humanidad nunca se ha tratado de extremos, ni mucho menos lo ha hecho la justicia. Es a base de esto que los planes de Light fracasan, dado que desde un comienzo se declara a sí mismo como la personificación de la justicia y el elegido para ser el “Dios del Nuevo Mundo”. Incluso antes de obtener la Death Note se vio a sí mismo como un ser superior al humano promedio y capaz de poder ir por sobre de la maldad, pero es justamente así que invalida el juicio que imponía sobre sus víctimas, puesto que nunca los estuvo sentenciando de manera justa, sino que lo hacía bajo sus propias reglas subjetivas. Así mismo lo declara L en uno de sus primeros encuentros con Kira, afirmando que este último no es más que un adolescente con sentimientos de grandeza y una justicia mediocre y vacía. Determinando de esta forma que la justicia que profesaba Kira nunca existió.

A lo largo de la trama de Death Note, se puede comprobar como el personaje de Light va experimentando un proceso de deshumanización, que finalmente lo consagra como el verdadero villano de la historia, pues demuestra a través de actos cínicos querer convencer a toda costa a la sociedad de que él era la única cura para acabar con el crimen mundial. No obstante, la realidad es que Light es solamente un asesino psicópata, que busca utilizar a la justicia como una tapadera para sus actos.

En antítesis de lo antes expuesto tenemos el caso de Roy Mustang. Roy a diferencia de Lelouch o Light, presenta una fuerte base moral, siendo esta la que le impulsa constantemente a luchar por el bien social, aun si esto en más de una ocasión le

generara problemas. Un claro ejemplo de esto se expone en el episodio número 30 de Fullmetal Alchemist Brotherhood, titulado “La Guerra de Exterminio de Ishval”, en donde Riza Hawkeye le cuenta a Edward Elric lo ocurrido durante el conflicto armado, capítulo en donde no solo se nos permite conocer la importancia de Maes Hughes dentro de la lucha de Roy por un nuevo futuro, sino que también se revela que el Coronel planea ascender al poder para poder reformar a Amestris en un estado democrático en el cual todos aquellos que participaron en Ishval sean debidamente juzgados por sus acciones.

La realidad detrás del plan de Roy expone en primera instancia que sus acciones al contrario de lo que se puede pensar no están incitadas por algún sentimiento de culpa tras sus días en Ishval, sino que es todo lo contrario. La guerra es el periodo que le abre los ojos a Roy respecto a la crueldad del gobierno y su impunidad ante cualquier hecho, razón por la que desea tanto cambiar el país, ya que tal y como lo comenta Riza, “los héroes en tiempo de guerra no son más que asesinos en tiempos de paz”.

Sumado a lo anterior, Roy Mustang al contrario de Lelouch o Light, está genuinamente dispuesto a ser juzgado socialmente por sus acciones desde el inicio, ya que esto en su perspectiva es simple y sencillamente lo correcto por hacer. Situación totalmente contraria a la de los otros personajes, ya que en el caso de Lelouch este no reflexiona sobre sus acciones sino hasta el final de la serie, en donde tras subir al poder dirige todo el odio del pueblo a su persona, terminando así con el sacrificio de su vida para alcanzar al fin el futuro pacífico que tanto anhelaba. Mientras que Light, en ningún momento se hace responsable de sus actos, ni está dispuesto a ser juzgado por ellos, lo que lo lleva finalmente a ser descubierto por Near y Mello (sucesores de L), generando así la muerte de Light/Kira debido a sus propias acciones arrogantes y su subestimación respecto a sus pares.

Ahora, si bien dentro del gran esquema de las cosas las acciones de Mustang son en su mayoría positivas, esto no quita que también experimente caídas dentro de su resolución moral. Tal es el caso de su enfrentamiento en la batalla final contra el homúnculo Envidia, a quien busco asesinar calcinándolo luego de descubrir que este asesinó a Maes Hughes. Es gracias a la interferencia de personajes como Edward Elric,

Scar y Riza Hawkeye, que Mustang logra entrar en razón antes de permitir que su odio y deseo de venganza arruine su juicio. Este hecho toma aún más relevancia, luego de que en capítulos posteriores, King Bradley (Ira) y Selim Bradley (Orgullo) intenten obligarlo a realizar una transmutación humana, a lo que Roy se niega rotundamente, declarando que “Un poco más y seguro que hubiera sido así; pero hay personas que me detendrían y personas que me indicarían el camino correcto”.

Este desarrollo dentro de la justicia moral de Roy Mustang es posible debido a su firme creencia en sus aliados, quienes tal y como lo expresa pueden ayudarlo a volver al camino correcto cuando lo necesita.

4.2 Representación de la Justicia Social

Si anteriormente definimos a la justicia moral como un juicio valórico respecto a las intenciones detrás de las acciones de uno o más individuos, ahora debemos enfocarnos en la Justicia Social. Tipo de justicia igualmente centrada en un juicio de valores y en donde se buscará determinar si las personas enjuiciadas aceptan la responsabilidad de sus actos o si por el contrario por el contrario reniegan de su actor antisocial.

Situando lo anterior en el presente corpus a estudiar, es necesario definir si los personajes de Lelouch Vi Britannia, Light Yagami y Roy Mustang, representan los fundamentos de la justicia social o si en realidad son incapaces de responsabilizarse por las consecuencias de sus actos.

Con respecto al personaje de Lelouch, este tiene como su objetivo principal la abolición del estado imperialista de su padre, esto como una forma de llevar a cabo su venganza personal contra el monarca de Britania, así como también para lograr alcanzar el futuro pacífico con el que su hermana sueña.

Durante la primera mitad de Code Geass, se nos presenta a un Lelouch carente de cualquier interés por el bienestar de aquellos quienes no son importantes para él. No obstante, mediante el desarrollo de la trama el adolescente comenzará a comprender

como el egoísmo detrás de sus acciones afectan a quienes ama, situación que escala a su punto más alto tras las muertes de Shirley, Euphemia y Rolo.

Estos acontecimientos, sumado a la traición de Nunnally, arrinconan a Lelouch a cuestionarse si todo por lo que había estado luchando genuinamente valía la pena, dudas que más adelante son solucionadas gracias al apoyo de sus compañeros del consejo estudiantil. Quienes le hacen comprender que si bien los múltiples enfrentamientos bélicos entre los rebeldes y Britannia habían afectado a toda la población, también habían abierto la puerta a la esperanza de un nuevo futuro para todas las clases sociales.

Sin embargo, debido a los múltiples errores cometidos por los revolucionarios, así como por la realeza, la sociedad se encuentra totalmente dividida y desconfiada, lo que hace imposible su evolución. Es debido a esto que Lelouch en compañía de Susaku y C.C, desarrollan el *Zero Réquiem*, plan en el cual para poder permitir la salvación de la humanidad, Lelouch entregara su vida en un acto que elimine todo el odio del mundo y permita así la llegada de un nuevo futuro esperanzador.

El desarrollo del Zero Réquiem se nos presenta como una forma de redención por parte de Lelouch, quien en un intento por hacerse cargo no solo de sus equivocaciones, sino que también las de sus padres, decide entregar su vida en vistas de permitir la destrucción y recreación de un nuevo mundo en donde la justicia busque genuinamente proteger la vida.

Centrándonos ahora en Death Note, Light Yagami se instaure como un protagonista quien carece de cualquier interés por el resto de los humanos y el cual durante toda la trama no experimenta un momento de redención respecto a responsabilizarse de sus actos.

Light es un personaje quien desde su primera aparición demuestra su desagrado hacia el resto de los humanos, a quienes este ve como seres inferiores e incapaces de poder cambiar para mejor, pues el adolescente posee un fuerte complejo de superioridad. Siendo precisamente este mismo complejo, el responsable detrás del

deseo de Light de convertirse en el Dios del Nuevo Mundo, así como el principal motor para conseguir sus objetivos sin importar a quienes tenga que sacrificar en el proceso.

Mediante el desarrollo de la historia, Light ya sea bajo su propio nombre o como Kira, es incapaz de poder sentir remordimiento o culpa alguna por sus actos, demostrándolo al manipular a personajes como Misa Amane o Kiyomi Takada para su propio beneficio, llegando incluso al punto de orillar a Takada a suicidarse con tal de poder eliminar a sus enemigos. Asimismo, es posible visualizar la total falta de responsabilidad que Light posee sobre sus propios actos, cuando este no solo envía igualmente a su propio padre en una misión suicida, sino que también le exige el verdadero nombre de Mello antes de permitirle morir.

Este actuar desenfrenado e irresponsable, es la razón por la cual más adelante Light es atrapado y desenmascarado por Near, quien lo confronta asegurándole que tanto Light como Kira son únicamente un asesino psicópata. Esta situación empuja al protagonista a confesar orgullosamente sus actos, por los cuales es finalmente asesinado por la policía y su alma es llevada por Ryuk a vagar para siempre en el purgatorio.

Por último, y en un extremo totalmente diferente al de Light, nos encontramos con Roy Mustang, quien desde el inicio de Fullmetal Alchemist Brotherhood se nos presenta como un personaje con una clara noción del impacto que sus acciones puede generar en la sociedad.

Tras su participación en la Guerra de Ishval, Mustang se hace consciente del nulo interés por las vidas humanas que profesan los altos mandos de la milicia junto al führer Bradley, razón por que la Roy se propone convertirse en el nuevo líder de Amestris con tal de crear una sociedad mucho más justa y que por sobre todas las cosas respete a la vida humana.

Ahora, si bien este deseo de querer reformar al estado de Amestris podría interpretarse como una excusa por parte de Mustang para pagar sus pecados en la guerra, la realidad es que el fin último de Roy es establecer una nueva sociedad

democrática en donde todos aquellos que participaron en la guerra sean juzgados por sus actos contra la humanidad, esto no como una forma de redimir sus acciones pasadas, sino porque para Roy esto es simple y sencillamente lo que es correcto de hacer.

No obstante, si bien Roy a lo largo de toda la franquicia de Fullmetal Alchemist Brotherhood se presenta como un personaje con fuertes valores morales y conciencia de sí, también existen ciertos momentos en donde la voluntad de su justicia social flaquea. Un claro ejemplo de esto es su batalla contra Envidia, en donde estuvo a punto de ser superado por su odio y cometer una acción que arruinaría su futuro para siempre.

Sin embargo, es gracias a la intervención de personajes como Edward Elric, Scar y sobre todo Riza Hawkey, que Mustang logra recuperar sus sentidos, puesto que en medio de la batalla Riza le recuerda la promesa que hicieron cuando ambos se unieron para cambiar la milicia y en la cual ella lo mataría si es que Roy alguna vez perdía su camino, para después morir ella igualmente. Tras esto Mustang, logra comprender que por mucho que desee vengar a su mejor amigo, no puede tampoco crear un mejor futuro para el país si deja que su odio lo domine.

Tras definir lo anterior, ahora es necesario centrarnos en la relación que cada uno de los personajes analizados presenta con los arquetipos de personalidad propuestos por Carl Jung, así como su relación con la "Metáfora del Ajedrez", en vistas de comprender tanto la influencia de sus personajes dentro de sus respectivas historias, como la forma en la que estos mismos analizan a su sociedad.

Respecto a los arquetipos de personalidad de Jung, es posible definir que tanto Lelouch, Light y Roy, poseen características que los sitúan bajo los arquetipos del Gobernador y el Rebelde, mientras que solo Roy y en una menor medida Lelouch, se ven representados por el arquetipo del Héroe.

Sobre el Arquetipo del Gobernante, podemos ver esto expresado en el papel de Lelouch como líder de la revolución, en Light a través de su rol de Kira quien ha comenzado a ser venerado por cierta parte de la sociedad, y en Roy mediante su cargo como coronel.

Ahora, cada uno de ellos se presenta como una figura de autoridad para los respectivos miembros de sus historias, siendo esta una de las razones principales por las que de cierta forma logran motivar los miembros de su sociedad a sumarse a su lucha.

Pasando al arquetipo del rebelde, podemos ver este expresado en los tres personajes a través de su deseo de generar un cambio radical en las estructuras de sus sociedades en vistas de por alcanzar sus respectivos objetivos personales.

Finalmente, respecto al arquetipo del héroe este solo se encuentra presente a través de los personajes de Fullmetal Alchemist Brotherhood y Code Geass, esto pues únicamente Roy y en una menor medida Lelouch, son capaces de discernir el peso que sus acciones ejercen sobre sus sociedad, hecho por el cual cada uno termina por desarrollar un plan el cual tiene como propósito final el desarrollo de una sociedad igualitaria en derechos, independencia y libertad para todos sus miembros, elementos que apuntan al fin último de la justicia.

Ahora, otro punto fundamental para entender la justicia social de estos personajes recae en lo que denominaremos como “La Metáfora del Ajedrez”, la cual a grandes rasgos hace alusión a cierto momento en la trama en donde la psique de los personajes se ve enfrentada a una situación de alto estrés, por lo es necesario que recurran a ver su realidad como un juego de ajedrez con tal de poder saber que hacer.

Con Roy experimentamos esto luego de que su equipo sea separado como parte de una amenaza de King Bradley, para que el coronel deje de investigar el plan de los homúnculos. Mustang en ese instante hace alusión a que le han quitado a su peón (Fuery), su alfil (Falman), su torre (Breda), su caballo (Havoc) y por último su reina (Hawkeye). Sin embargo, esto no significa que le hayan vencido, sino que lo impulsa a recuperar a sus aliados, a quienes Mustang considera como sus compañeros más cercanos en su lucha contra el gobierno.

Por su parte, Lelouch hace alusión al tablero de ajedrez cada vez que se enfrenta al ejército británico, puesto que este imagina al campo de batalla como un juego en el que cada uno de sus aliados son piezas a utilizar en vistas de obtener su deseado jaque

mate contra el imperio. Asimismo, esta referencia es utilizada por Lelouch en diferentes momentos y situaciones, tomándolo como una medida psicológica a utilizar cada que entra en un aprieto. Sin embargo, esta fría manera de ver el campo de batalla genera diversos conflictos con miembros de la Orden de los Caballeros Negros, quienes cuestionan la falta de empatía de Zero por la muerte de sus compañeros.

Finalmente en el caso de Light, este ante su idea de ver a todo el resto del mundo como insignificantes encuentra en la figura de L un rival digno para enfrentarlo como Kira, momento en el cual su realidad se divide bajo la perspectiva de un tablero de ajedrez en la cual cada uno planea sus próximos movimientos de forma detallada. Batalla que termina con la pérdida de L, luego de que Light utilizará a Rem a su favor.

Tras lo anterior, podemos comprobar que únicamente las acciones de Roy Mustang y Lelouch Vi Britannia, pueden justificarse bajo los términos de la justicia social, puesto de ambos luchan de una u otra forma por generar un verdadero cambio social.

4.3 Representación Justicia Divina

Anteriormente, establecimos que la justicia divina se trataría de un juicio impartido por una entidad superior a la raza humana, quien impondría un castigo a quien ose trasgredir las limitaciones morales que este dios ha impuesto en la sociedad.

Situando esto en los animes que conforma el Corpus de esta investigación, podemos definir que en cada uno de estos universos presenta su propia interpretación de Dios. Tal es el caso del *Mundo C* en Code Geass, una entidad conformada por todas las psiques de la humanidad, siendo estas las responsable de la creación del Geass y que sus usuarios puedan controlar al resto de las personas.

Por otra parte, en Death Note se nos presenta la existencia de los *Shinigamis*, dioses de la muerte del folclore japones, quienes son los verdadero dueños de las libretas de la muerte y poseen como su trabajo recolectar el alma de los humanos cuando estos mueren.

En cuanto a Fullmetal Alchemist Brotherhood, aquí nos encontramos con *La Verdad*, una entidad que se autodefine como “aquello a lo que llaman mundo, o universo, o dios, o la verdad, o el todo, o el uno, y también soy tú”. La cual es la encargada de que la ley del Intercambio Equivalente sea cumplida, así como de ejercer un castigo a quienes cometan una transmutación humana.

Ahora, es necesario aclarar que ninguna de estas entidades logra ejercer un juicio justo sobre el mundo al que gobierna. Esto pues cada uno de sus juicios impuestos son ejercidos desde su posición como divinidad separada de la realidad, por lo que nunca podrán realizar un juicio moral justo sobre la humanidad. Puesto que estos supuestos dioses no conocen ni comprenden a la humanidad, así como a la subjetividad de esta misma.

Siendo esta la razón por la que a lo largo de estas tres franquicias podemos observar cómo los dioses imponer castigos a los humanos sin fundamento alguno o sin considerar las circunstancias en las que el supuesto pecado fue cometido.

Comprobamos esto a través del papel de los Shinigamis en *Death Note*, en donde Ryuk a causa de su aburrimiento permite que Light asesina a quien lo desee aún si no es la hora de su muerte, esto con tal de que sus acciones entretengan a la criatura. Asimismo, el Mundo C permite que cualquiera con una gran convicción pueda utilizar su poder para su libre albedrío.

Ahora, dentro de las tres series el caso de Fullmetal Alchemist Brotherhood es el que refleja de mejor manera la ineficiencia de la divinidad al ejercer un juicio respecto a la justicia. Ya que aquí vemos como *La Verdad* le arrebató su visión a Roy, luego de que este fuera obligado en contra de su voluntad a realizar una transmutación humana por culpa de los homúnculos. Situación que directamente rompe con los fundamentos de la justicia que expresan que esta debe realizar en consciencia y libertad. Demostrando así que a los “dioses” no les importa las condiciones en las que sus reglas fueron rotas, sino el simple hecho de que los humanos desobedezcan sus normas impuestas desde una relación desigual y basada en el miedo.

Es esta misma idea de que los dioses son incapaces de juzgar a los humanos, la razón por la que los planes de Lelouch y Light no funcionan en su totalidad. Ya que ambos a lo largo de sus historias se atribuyen cargos superiores a los del resto de los humanos, ya sea bajo el manto del “Hombre de los milagros” o el “Dios del Nuevo Mundo”.

Sin embargo, ambos terminan muriendo al final de sus historias producto de que no son ni nunca serán nada más que meros humanos. Afirmando de esta manera que cualquiera de los juicios que ejercieron bajo su papel como “dios” jamás fue verdadera justicia. Igualmente, es esta misma arrogancia de creerse superiores la que finalmente los condena a sufrir las consecuencias de sus actos y pagar con su vida, tal y como se lo advirtió Ryukk a Light en un inicio.

Por otra parte y al contrario de Lelouch o Light, Roy comprende y acepta su condición como humano, por lo que está dispuesto a pelear y cambiar el mundo desde esta base.

A lo largo de las tres franquicias podemos ver cómo tanto el protagonista de Code Geass como el de Death Note, subestiman a los humanos y los creen incapaces de la evolución debido a que los consideran débiles. Visión totalmente opuesta a la Roy Mustang, quien comprende la verdadera fuerza de la humanidad y cree fervientemente que los humanos son capaces de cambiar para mejor.

Es verdad que somos criaturas débiles, pero es por eso que podemos aspirar a ser más fuertes. Aunque creas que es inútil, cada paso que damos nos lleva a algo más grande. Es por eso que estoy segura de que podemos cambiar. Porque somos débiles... y la muerte es inevitable. Los humanos hacen su mayor esfuerzo por vivir y terminan siendo más fuertes. (Trisha Elric, Fullmetal Alchemist Brotherhood, 2009)

Finalmente, podemos definir dos puntos importantes respecto a la representación mediática de la justicia divina presente en las tres franquicias. En primer lugar nos encontramos con que las entidades divinas encargadas de supuestamente velar por el

orden del mundo ejercen en más de una ocasión un juicio o castigo sin fundamento alguno. Lo que afirma que los dioses son incapaces de impartir justicia a los humanos, puesto que no comprenden en su totalidad a la humanidad, ni la subjetividad inherente de esta.

Asimismo, comprendemos que Lelouch y Light, fallan en mayor o menor medida a la hora de completar sus objetivos, producto de que nunca podrían ejercer una verdadera justicia al rechazar su naturaleza como humanos. Caso contrario al de Roy, quien incluso tras haber sido castigado por La Verdad y perder su vista, logra recuperarla gracias a las interacciones que generó junto a sus pares en la lucha por salvar y cambiar el mundo.

Capítulo V: Conclusiones

5.1 Conclusiones

La presente investigación tenía como su principal objetivo el develar si la animación japonesa es capaz de entregar una representación mediática especializada del concepto de justicia mediante sus discursos audiovisuales de ficción. Para ello se realizó un análisis de las propuestas de justicia entregadas en las serie: “Code Geass”, “Death Note” y “Fullmetal Alchemist Brotherhood”, a través de los personajes de Lelouch Vi Britannia, Light Yagami y Roy Mustang.

Tras realizar un análisis comparativo de la justicia moral, social y divina, presentada por estos personajes, es posible afirmar que bajo la mirada de una escala piramidal, Roy ocuparía la punta, representando la justicia perfecta desde la perspectiva de un héroe. Lelouch, se situará en el centro con una justicia incompleta debido a su rol como antihéroe y Light ocuparía la basa de esta a causa de sus acciones como villano, las cuales nunca representaron genuinamente a la justicia.

Ahora, la razón principal detrás del fallo de las propuestas de justicia entregadas tanto por Lelouch como por Light, es debido a la incomprensión que ambos protagonistas tienen respecto a la aceptación de su propia humanidad.

A lo largo de este estudio, se estableció que la única forma de que exista un juicio justo sobre la humanidad es que este sea ejercido por los mismo humanos hacia sus pares, esto a causa de que son únicamente los humanos los que entienden en su totalidad a la subjetividad que los caracteriza como ser. Siendo precisamente debido a esto que los planes de Lelouch y Light no funcionan en su totalidad, ya que estos siempre buscaron imponer su propia sentencia al mundo desde la creencia de que ellos mismos eran superiores al humano promedio.

Light y en una menor medida Lelouch, rechazan su propia humanidad puesto que consideran a los humanos como seres débiles, incapaces de cambiar y evolucionar,

debido a su carencia de poder. No obstante, es esta misma carencia de un poder superior en donde radica la verdadera fuerza de la humanidad.

Los humanos somos débiles, solemos cometer los mismos errores una y otra vez y algún día vamos a morir, pero, es esta misma comprensión de nuestra mortalidad lo que nos impulsa a ser cada día más fuertes en busca de darle un sentido a nuestra existencia.

Hans Kensel, en su teoría sobre la justicia estableció que la justicia nunca va a poder existir en su totalidad dentro de nuestra realidad producto de la subjetividad de los humanos. No obstante, la presente investigación pretender entregar otra visión respecto a esto, estableciendo que es posible que la humanidad llegue a una aproximación de la justicia perfecta, siendo únicamente necesario para esto, que todos los individuos primero entiendan y acepte, que los humanos somos únicamente humanos y que no es necesaria la intervención de un poder superior para que podamos avanzar, porque entre nosotros mismos tenemos la fuerza para hacerlo.

En Fullmetal Alchemist Brotherhood, se nos presenta la propuesta filosófica de que “Todos somos uno y uno es todo”, lo que establece que todos los humanos somos iguales y que todas nuestras acciones tendrán una consecuencia en nuestro entorno. Hecho que el personaje de Roy Mustang comprende en su totalidad y trabaja su objetivo a base de esto. Roy al contrario de Light o Lelouch, no rechaza su humanidad, sino que la acepta por completo y se dispone plenamente a pelear con aquellos que intenten infravalorar a los seres humanos, siendo la razón principal de su triunfo al final de la historia.

Asimismo, podemos comparar a la justicia moral, social y divina expuesta por Roy Mustang, Lelouch Vi Britannia y Light Yagami, bajo los parámetros de la Ley del Intercambio Equivalente, la cual nos expone que cada uno de estos personajes obtuvo un final justo dependiendo de las cosas que estuvieron dispuestos a entregar con tal de alcanzar sus objetivos.

En el caso de Light, quien nunca estuvo dispuesto a sacrificar nada por su ambición, termina siendo castigado por esta misma y condenado a vagar por la eternidad en el limbo. Lelouch, quien tras pasar por toda una evolución moral a lo largo de su historia, logra alcanzar finalmente su mundo pacífico, pero, no sin antes deber entregar su vida a cambio con tal de poder eliminar el odio del mundo, funcionando así como una analogía a la figura de Jesucristo en la religión Cristiana.

En cuanto a Roy, quien desde el principio siempre estuvo dispuesto a sacrificar su propia vida ya sea por su nación, sus aliados o por su objetivo, obtiene finalmente no solo una forma de recuperar su vista al final de la serie, sino que también el poder ver como su deseo de paz entre amestrecianos e ishvalanos poco a poco se empieza a hacer realidad, marcando así una final justo para su historia.

La anterior recopilación de datos nos permite apreciar cómo la animación, en específico la animación japonesa, es capaz de presentarle al espectador diversos discursos audiovisuales de ficción referentes a la Justicia mediática, entregando no solo la visión de un héroe en el caso de Roy Mustang, sino también la de un antihéroe como Lelouch y la de un villano como Light. Expresando de esta manera que la animación es un medio de comunicación, apto para manejar tramas complejas de forma completa y especializada.

Manifestando de esta manera que los dichos de Bob Chapek, ex CEO de Walt Disney Studios, citados al inicio de esta investigación y en los cuales se establecía que la animación era meramente un producto comercial de carácter infantil, sobre los cuales los adultos no poseen mayor interés a no ser por sus hijos, se encuentran totalmente equivocados. Puesto que tal y como declaró Guillermo del Toro, director de Pinocho, cinta ganadora del Premio Oscar a Mejor Película Animada 2023, “la animación es cine, la animación no es un género para niños, es un medio”. Medio al cual se le debe adjudicar su valor correspondiente como la Industria Cultural que es.

Finalmente, el presente estudio pretende entregar una nueva perspectiva respecto a los diversos trabajos analíticos enfocados en el mundo de la animación, esto con el fin

de ayudar a entender el impacto que la Industria Cultural de la Animación, puede generar en quienes las consumen, incidiendo de esta manera no solo en su actuar, sino que también en su forma de pensar y percibir al mundo. Asimismo, este análisis busca reducir la aún existente estigmatización alrededor de las investigaciones académicas relacionados al mundo de la animación japonesa, esto con el objetivo de demostrar que estos no son meros elementos de entretenimiento, sino que se trataría de su propio medio de comunicación, capaz de influenciar a sus audiencias y el cual aún se encuentra repleto de contenidos aún no estudiados.

Bibliografía

Aguado, D. y Martínez, P. (2016). *El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki en Gómez (Ed.), Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 203-212). Aconcagua Libros [.https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf](https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf).

Asebey, A.M.D.R.(2011). *Disney y la aculturización de la niñez latinoamericana*. Revista Psicología, 13, 241-251. <https://n9.cl/rnm8>. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica*. Caracas:Editorial Episteme .

Bauman, Z.(1993). *Ética Posmoderna*. Editores Siglo Veintiuno. <https://lideresdeizquierdaprd.files.wordpress.com/2016/06/etica-posmoderna-bauman-zygmunt.pdf>.

Bernechea, W. (2020). *Neo Tokyo: La Historia del Anime en la Cultura Chilena*. Editorial Zerö. <https://comiqueros.cl/neo-tokio-la-historia-del-anime-en-la-cultura-chilena/>.

Carrasco Campos, A. (2010). *Teleseries: géneros y formatos*. Ensayo de definiciones. Miguel Hernández Communication Journal , 1(9), 174-200. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/124009/TG_SanchezBurdial_Ficcion.pdf;jsessionid=136FCD23A01E5C42EF52EDEE1F825D4B?sequence=1.

Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: Editorial San Marcos.

Castoriadis, C. (1975). *La Institución Imaginaria de la Sociedad*. Tusquets Editores. https://revolucioncantonal.net/files.wordpress.com/2019/01/kupdf.com_la-institucion-acuten-imaginaria-de-la-sociedad-cornelius-castoriadis.pdf.

Corti, L., y Bishop, L. (2005). *Estrategias en la enseñanza del análisis secundario de*

datos cualitativos. Art. 47.

Del Arco, I. (2007). *Simbolismos y funcionalidad arquitectónica de los mitos: Blancanieves y Walt Disney*. Culturas Populares. Revista Electrónica, 5, 1-19. <https://n9.cl/dw8em>. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Del Toro, G. (2023, 12 de marzo). Guillermo Del Toro gana el Oscar a Mejor Película de Animación. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Lw0tiwyMUw4>.

Del Villar Muños, R. (2001). Videoculturas de fin de milenio: Globalización, japoanimación y resemantización local. *Departamento de investigación Mediática y de la comunicación y Escuela de Periodismo*. Santiago: Universidad de Chile. (36), 86-101. Disponible en [file:///C:/Users/mmiya/Downloads/Dialnet-VideoculturasDeFinDeMilenio-2475618%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/mmiya/Downloads/Dialnet-VideoculturasDeFinDeMilenio-2475618%20(1).pdf)

Dostoyevski, F. (1866). *Crimen y castigo*. Libros en Red. <https://www.anffos.cl/Descargas/BIBLIOTECA/Fedor%20Dostoievski%20-%20Crimen%20y%20Castigo.pdf>.

Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona Paidós. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/download/CIYC9595110069A/7462>.

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2020). *Día Mundial de la Justicia Social*. <https://www.unicef.es/educa/dias-mundiales/dia-mundial-de-la-justicia-social>.

Giroux, H. (1995). *Animating youth: The Disneyfication of children's culture*. *Socialist Review*, 24, 65-79. <https://n9.cl/qxlo>. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Gómez, A. (2016). *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Aconcagua Libros. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Gutiérrez, L. (2019). *Creación del Imaginario Social, el deseo, la ley y la ética*. Ediciones Minimas. http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/342/CREACIONES%20DEL%20IMAGINARIO%20%28completo%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1tMbN5F22N0Es7WuaU8BihUOg26FlwEcrpITBZv_9SQ7_-i93Mh9y5Zq.

Hernandez Sampieri, R. (2006). *Metodología de La Investigación*. McGraw-Hill Companies.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de La Investigación*. Sexta Edición. McGraw-Hill Companies.

Hernández Sampieri, Roberto. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill- educación.

Hiromu, A. (Escritor). Yasuhiro, I. (Director). (2009, octubre). Banquete en la grieta (Temporada 1, Episodio veintisiete) [Capítulo de serie de televisión]. Por M. Hiro, K. Nobuyuki, R.Oyama, N. Yonai. (Productores ejecutivos), *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. Bones.

Hiromu, A. (Escritor). Yasuhiro, I. (Director). (2009, octubre). La Guerra de exterminio de Ishval (Temporada 1, Episodio treinta) [Capítulo de serie de televisión]. Por M. Hiro, K. Nobuyuki, R.Oyama, N. Yonai. (Productores ejecutivos), *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. Bones.

Hiromu, A. (Escritor). Yasuhiro, I. (Director). (2009, octubre). El otro lado de la puerta (Temporada 1, Episodio sesenta y tres) [Capítulo de serie de televisión]. Por M. Hiro, K. Nobuyuki, R.Oyama, N. Yonai. (Productores ejecutivos), *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. Bones.

Jung, C. (1976). *Lo Inconsciente*. Editoriales Losada. <https://www.psyciencia.com/arquetipo-definicion-caracteristicas/>.

Kelsen, H. (1953). *¿Qué es la Justicia?* Editorial Ariel. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/12/5684/3.pdf>.

Maeda, C. M. (2011). *Entre princesas y brujas: análisis de la representación de las protagonistas y las antagonistas presentes en las películas de Walt Disney*. En Mateaos (coord.), *Actas del III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social* (pp. 97). Universidad de la Laguna. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Mayring, P. (2000). *Análisis de contenido cualitativo: fundamentos y técnicas* (7a ed.)

Monleón, V. (2020). *La Lucha Cinematográfica entre Oriente y Occidente. Studio Ghibli versus Disney*. *Cuestiones Pedagógicas*, nº 29, 2020 Páginas 112-122 <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Moscovici, S. (1979). *El Psicoanálisis, su imagen y su público*. Editorial Huemul. Recuperado de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982004000100005.

Napier, S. (2000). *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave. <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Padro, G. (2016). *La Moral y la Ética: Piedra angular en la enseñanza del derecho*. Opción, *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, Año 32, Especial N° 13, 2016. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5844673.pdf>.

Papalini, V. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía Ediciones. Recuperado de <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>.

Perlado Ekman, L. (2003). *La influencia de la televisión en los niños*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Citado en Salina, M. (2010). *Influencia de la televisión en el comportamiento de los niños de 6 a 10 años en Lázaro Cárdenas, Michoacán*, pág 35. Reposición Digital Institucional, Universidad Vasco de Quiroga. http://dspace.uvaq.edu.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/264/1/Texto_completo.pdf.

Pinto Lobo M. R. (1995). *El discurso narrativo en televisión*. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 1, 69. <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC9595110069A>

Real Academia Española (s.f). Discurso (definición 5). En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 12 de abril de 2023, de <https://dle.rae.es/discurso>.

Riffo, I. (2020). *Los Imaginarios Sociales*. Ppt. pág 10. PowerPoint. Recuperado de https://docs.google.com/presentation/d/18jw9MFTe0Wmzxf2zNO60YuuZxe93FxH/edit?usp=share_link&oid=118096020438407960195&rtpof=true&sd=true

Rodríguez, J. (2009). *El Héroe, la literatura y la Psicología Analítica*. Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica, vol. 35, núm. 1, enero-junio, 2009, pp. 65-86. <https://www.redalyc.org/pdf/332/33267174005.pdf>.

Saniz, L. (2008). El Esquema Actancial Explicado. Punto Cero, V13(N°16).

Scribano, A., & De Sena, A. (2009). Las segundas partes sí pueden ser mejores: algunas reflexiones sobre el uso de datos secundarios en la investigación cualitativa. *Sociologías*, 22, 100–118.

Sierra Bravo, R. (1984). *Técnicas de Investigación Social – La observación*. Paraninfo.

Tsugino, O, Inoue, T (Escritores). Araki, I. (Director). (2007, junio). Nuevo Mundo (Temporada 1, Episodio Treinta y siete) [Capítulo de serie de televisión]. Por Nippon Television, Shueisha, D.N Dream Partners y VAP. (Productores ejecutivos). *Death Note*. Madhouse

Van Dijk, T. Y Atenea Digital (2001). *El análisis crítico del discurso y el pensamiento social*. Atenea Digital, 1, 18-24. <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n1/15788946n1p18.pdf>.

Listado de Anexos

Anexos: Corpus de la Investigación

Desde la siguiente página se presentará la caracterización de los personajes estudiados con respecto al inicio, desarrollo y final de sus ideologías respecto a los conceptos de Justicia Moral, Justicia Social y Justicia Divina. Datos utilizados a la hora de analizar y comparar su relación con la representación mediática de la justicia en los discursos audiovisuales en el anime:

Categorización Lelouch Vi Britannia

Justicia Moral Inicial

Por la creación de un mundo justo y pacífico para tanto *“ellevens”* como británicos, sacrificaré mi vida con tal de cumplir tu deseo. Esta es la premisa base del personaje de Lelouch Lamperouge, también conocido como Lelouch Vi Britannia, un joven príncipe exiliado del Sacro Imperio Británico tras el asesinato de su madre, quien iniciara un cruzada revolucionaria antimperialista contra la monarquía absoluta de su padre con tal de cumplir el deseo de su hermana menor, Nunnally, de alcanzar un *“nuevo mundo pacífico”*.

Caracterizado por una personalidad manipuladora y un tanto cínica, Lelouch, nos expone una justicia moral, la cual no tiene miedo de sacrificar tanto a aliados como enemigos con tal de alcanzar lo que él considera que es el bien común, estableciendo de esta forma que para él la justicia se mide en la escala de que *“el fin justifica los medios”*. Asimismo, esta visión de la realidad es aplicada por el joven incluso antes de obtener el poder de manipular a las personas con el “Geass”, siendo esto una característica inherente de Lelouch.

Ahora, situándonos específicamente en el análisis de Lelouch como persona, es necesario establecer el punto de que dentro de la mentalidad analítica del adolescente, quien desde su exilio de la corona ha intentado por todos los medios posibles proteger a su hermana menor, no existe la posibilidad de poder relacionarse con el resto de las personas de forma honesta sin el miedo de que alguien busque lastimar a su hermana. Siendo esta la razón principal de su desapego a personas como sus “amigos” del Consejo Estudiantil y más tarde sus compañeros de los Caballeros Negros a quienes Lelouch en sus propias palabras ve como piezas de ajedrez. Sin embargo, tras la aparición de Susaku dentro del ejército británico, Lelouch inconscientemente cree poder confiar plenamente en su ex mejor amigo de la infancia debido a la conexión de sus pasados, lamentablemente, esta visión es solamente compartida por el ex príncipe, puesto que su anterior camarada ahora profesa total

devoción al Imperio, lo que más tarde se acrecienta con su relación con la princesa Euphemia.

Para Lelouch la nueva visión idealista de Susaku choca directamente con su forma realista de ver los conflictos bélicos entre el ejército británico y los revolucionarios japoneses, puesto que Lelouch conoce de primera mano la crueldad del imperio, el cual no descansará hasta aniquilar cualquier amenaza contra su poder. Hecho que Susaku no es capaz de ver, algo que molesta de sobremanera al joven revolucionario, en especial luego de que el piloto del Lancelot (Susaku) criticara a Zero como un mero asesino sin escrúpulos. A lo que Zero responde que los soldados no pueden hablar de justicia al proteger un imperio que esclaviza y discrimina a quienes no van de acuerdo a sus estándares.

Sin embargo, si bien las bases morales de Lelouch se instauran en pro de alcanzar el bien común, este lo hace meramente por el deseo egoísta de darle una mejor vida a su hermana, por lo que ni sus deseos de igualdad o su justicia son honestos, generando consigo que Lelouch no se preocupe por las consecuencias de sus actos como C.C le ha advertido. Terminando esto con la muerte del padre de su amiga Shirley, quien más adelante es secuestrada por el enemigo en un intento por llegar a Lelouch. Teniendo esto como resultado que el joven se vea obligado a utilizar su poder en su amiga, causando que ésta olvide que alguna vez lo conoció.

La pérdida de Shirley, le da su primer golpe de agua fría a Lelouch, quien recién es capaz de ver las consecuencias de sus actos egoístas y como su justicia vacía estaba afectando a quienes lo rodean. Siendo este el inicio de la transformación moral que experimenta Lelouch, quien poco a poco buscará cargar en su persona todos los pecados del mundo en vistas de poder alcanzar la utopía que su hermana tanto anhela. Asimismo, este será el primer gran golpe que la revolución le traerá a Lelouch, haciéndolo consciente de que para ganar debe estar dispuesto a sacrificar todo lo que tenga con tal de alcanzar su objetivo.

Justicia Moral Desarrollo

Tras el comienzo de los enfrentamiento entre Zero, Susaku y la virreina Euphemia, podemos observar como la carga de liderar la rebelión ha empezado a sobrepasar en Lelouch, situación que se ve agravada luego de que durante la inauguración de la Zona de Administración especial para Japón, este le ordene accidentalmente a su media hermana que asesine a todos los japoneses, lo que termina generando una masacre entre todos los asistentes, provocando que Lelouch se vea obligado a matar a Euphemia con tal de acabar con la pelea.

Esto será el catalizador no solo del rompimiento definitivo entre la relación de Susaku y Lelouch, sino que también marca el punto de pérdida entre el protagonista y su control del Geass, puesto que tal y como lo explica C.C, cuando un usuario tiene una débil voluntad el Geass se apodera de este y de su cordura. Confirmando de esta manera que debido a todos los sucesos que han enmarcado la lucha de la Orden contra Britannia, la mentalidad de Lelouch y su moralidad se han visto afectados, algo que llegará a un punto crítico luego que tras perder contra Susaku este lo entregue a su padre el Rey, quien utilizando su propio Geass interviene sus recuerdos borrando su vida como "Zero" y su conocimiento de Nunnally.

Posteriormente y gracias a la ayuda de C.C, el joven recupera sus recuerdos y ahora se encuentra decidido a acabar de una vez por todas con su padre. Sin embargo, esta convicción nuevamente se ve afectada al descubrir que su hermana pequeña por quien había empezado toda su revolución, ahora se encuentra trabajando con Britannia para proteger la paz. Esto pondrá otra vez en jaqué las resoluciones de Lelouch de seguir luchando, llegando al punto de incluso darle fin a la batalla y a Zero, ya que según sus ojos el mundo puede avanzar y ser mejor sin él. No obstante, es gracias a la ayuda de Kallen, C.C y el Consejo Estudiantil, que el joven se percata que la rebelión no solo es una vía para cumplir sus deseos egoístas, sino que está al contrario de las reglas impuestas por el Imperio, busca genuinamente crear una mejor sociedad para ambas naciones en donde no existan prejuicios sociales que atenten contra la libertad. Asimismo, este momento marca un antes y un después muy significativo dentro de la psique de Lelouch, puesto que este al ver que personajes como Millie, Rivalz y Shirley han intentado animarlo aun sin saber la causa de su agonía, le permitió entender al fin

que realmente no se encontraba solo en el mundo, ya que sus amigos genuinamente presentaban un interés por su seguridad y la de su hermana menor, hecho que motiva aún más a Lelouch para poder darles un mundo de libertad.

Lamentablemente tras el asesinato de Shirley, los conflictos contra V.V, el descubrimiento del Mundo C, la revelación del origen noble de Lelouch frente a los Caballeros Negros por parte de su hermano mayor Schneizel, la traición de la organización a Lelouch y el aparente asesinato de Nunnaly a manos de Susaku, generan en Lelouch una caída total de su cordura, al ver como uno por uno los pilares que lo mantenían estable se van cayendo frente a sus ojos sin poder hacer nada. Esto lo impulsa a enfrentarse una vez más contra sus enemigos en un plan suicida, puesto que Lelouch ya ha llegado al punto en donde su existencia ha perdido cualquier valor. Sin embargo, en el último momento este es salvado por Rolo, su falso hermano, con quien durante los acontecimientos de Code Geass R2, logró entablar una verdadera relación fraternal. Rolo utilizando sus últimas fuerzas logra salvar a su hermano antes de fallecer.

La muerte de Shirley, así como el sacrificio de Rolo, logran nuevamente encaminar a Lelouch en su cruzada, siendo estos sucesos los que de a poco han comenzado a despertar la humanidad del joven revolucionario, quien tras la muerte de su hermano ha decidido acabar con el plan de su padre de una vez por todas.

Justicia Moral Final

Tras descubrir la verdad de los planes de su padre, así como la revelación de que su madre nunca estuvo muerta, sino que ella en conjunto al rey crearon toda una trama sobre su asesinato para así poder trabajar en su plan de unir a la humanidad en una sola consciencia universal utilizando los poderes del Mundo C, Lelouch entra en un colapso emocional y se enfrenta de una vez por todas contra aquellos que arruinaron su vida y la de muchos otros.

En este enfrentamiento presenciado tanto por Susaku como C.C, Lelouch confronta su cruel realidad al admitir que toda su ira hacia sus figuras paternas se debe al haber sido abandonado a su suerte junto a su hermana menor en un país desconocido

a la temprana edad de diez años y ser tratado como rehén político. Ante las respuestas de sus padres de que estos solo buscan protegerlos, así como el hecho de que Lelouch fuera capaz de crear un movimiento social tan grande por su cuenta, solo confirma que su actuar fue correcto además de fortalecer su declaración de que ellos y Lelouch son iguales en lo que respecta a sus moralidades y sueños del mundo perfecto.

Esto pone en cólera al protagonista, quien rechaza rotundamente ser igual a las cabezas del imperio, exclamando que un mundo sometido a los caprichos de un solo individuo no es más que la representación de la "maldad". Asimismo, expresa que si bien sus planes en un inicio apuntaban plenamente a su beneficio personal, ahora verdaderamente entiende la realidad del deseo inicial de Nunnally, ya que al contrario de sus padres Lelouch si ha logrado experimentar la fuerza de los lazos humanos. Hecho que sus padres nunca podrán comprender ya que se han resignado a vivir de los recuerdos y no ir hacia el futuro, perdiendo con esto su humanidad, razón por la cual nunca podrán entender el mundo que tanto anhelaban Nunnally y Euphemia.

Marcando así una evolución en la justicia moral de Lelouch, puesto que ahora busca genuinamente poder instaurar un mundo en donde no se pierdan más vidas valiosas, aún si eso significa que deberá enfrentarse al mundo con tal de poder ayudar a crear un futuro en donde todos puedan vivir en paz.

Tras convocar la voluntad del Mundo C y eliminar la consciencia de sus padres de una vez por todas, Lelouch junto a Susaku y C.C, dan comienzo a la última operación que podrá llevar al mundo a la paz, la creación del Zero Requiem. Plan en donde Lelouch se instaurará como el nuevo líder mundial comandando al mundo entero con el poder del Geass, esto con el fin de que todo el odio del mundo se centre solamente en su figura. transformándose de esta manera en el Rey Demonio, figura que contempla toda la maldad de la sociedad, la cual debe ser eliminada a toda costa en vistas de poder por fin alcanzar la paz que por tanto tiempo británicos y japoneses han anhelado.

Finalmente, en un último acto por cumplir su deseo de destruir el mundo y reconstruirlo, Lelouch es asesinado frente a todos por las manos del "Hombre de los

Milagros”, Zero, quien ahora en secreto es encarnado por Susaku. Con su sacrificio Lelouch da inicio al proceso de cambio que tanto deseaba el mundo, logrando así no solo cumplir su promesa de crear un futuro para quienes ama, sino que por fin después de tanto tiempo podrá descansar.

Justicia Social Inicial

Para comprender la perspectiva de la justicia social de Lelouch, necesitamos sobre todo centrarnos en su naturaleza antiimperialista, originada tras la indiferencia de su padre el Rey de Britania ante el asesinato de la reina Marianne, madre de Lelouch y Nunnally. Este hecho sumado al posterior exilio de los dos hermanos al Área 11 (antiguo Japón), generan en el joven un profundo odio y resentimiento hacia el Imperio, deseando profundamente acabar con este.

Tras la adquisición del “Geass”, Lelouch ve por primera vez la oportunidad de acabar con su padre y poder alcanzar una nueva realidad en donde no solo los conflictos bélicos se terminarán, sino que también se establecerá una sociedad igualitaria en condiciones y derechos para británicos y japoneses. Para ello, el ex príncipe unirá fuerzas con los rebeldes japoneses a quienes les dará dirección con tal de acabar con Britannia, creando así a la Orden de los Caballeros Negros, quienes bajo el mando de “Zero” (alter ego de Lelouch), se presentaran ante el mundo como “los jueces del mundo” y “los caballeros de la justicia”, quienes han aparecido para velar por la igualdad de condiciones entre ambos bandos, luchando por la seguridad de los débiles y el castigo de los abusadores de poder.

No obstante, si bien la justicia social profesada por Lelouch al mundo entero, trae consigo la suma de múltiples miembros para la organización revolucionaria, el poco interés verdadero del joven respecto a algo que no sea su propia cruzada personal contra su padre, provoca en más de una ocasión consecuencias que atentan contra los planes de la Orden y ponen en peligro toda la organización. Tal es el caso del enfrentamiento entre Lelouch y Mao en donde Shirley pierde sus recuerdos, demostrando de esta forma el infantilismo del joven ante la verdadera amenaza que trae consigo no sólo la

revolución contra Britannia, sino que también el manejo del Geass. Exponiéndose así que la justicia social de Lelouch se encuentra cargada de una hipocresía infantil, la cual busca venderle al mundo un fachada de pelear por la igualdad, cuando en verdad solo busca cumplir los deseos egoístas de su líder.

Justicia Social Desarrollo

La unión directa de Nunnally a Britannia, genera en Lelouch un cambio radical en su pensamiento respecto a la revolución, puesto que este comienza a dudar genuinamente de si el trabajo de los Caballeros Negros es capaz de cambiar verdaderamente las cosas o si es mejor dejar las cosas en manos de personas como Susaku y Nunnally quienes mediante un pensamiento idealista buscan implementar la paz entre ambas facciones.

Este cuestionamiento interno de Lelouch respecto a todas sus acciones como Zero y la valía de este para la sociedad, se ve respondido gracias a la intervención de personajes como C.C, Kallen, Rolo, Millie, Rivalz y Shirley, quienes a su propia manera le hacen ver a Lelouch que si bien ha cometido fallas, la revolución que él comenzó en verdad presenta la oportunidad para una evolución social, puesto que esta no solo apunta a la liberación de Japón, sino que también de una u otra manera permitirá que los británicos y eleven's tengan mayor libertad para poder vivir sus vidas como ellos quieran sin miedos o prejuicios sociales.

Esta revelación es lo que le da otra visión de su lucha a Lelouch, quien bajo esta nueva verdad, impulsa la revolución por lo que tuvo que haber sido desde el principio, una pelea contra la monarquía absoluta por la libertad e igualdad de todos los miembros de la sociedad.

Redefiniéndose de esta manera la justicia social antes presentada por Lelouch, pasando de ser una justicia débil e hipócrita a ahora verdaderamente luchar por los intereses sociales en vistas del bien común y la obtención de la felicidad.

Justicia Social Final

Al momento de vencer a sus padres y superar a su hermano mayor, Schneizel, respecto al control del imperio, Lelouch logra obtener la dominación mundial, hazaña prácticamente imposible a la que puede acceder al controlar la "Voluntad de los dioses" debido a su Geass. Esto impulsa su poder a la cima de la pirámide social, oportunidad que el joven ocupa para cesar los enfrentamientos bélicos a lo largo del territorio británico en un acto que si bien socialmente parece ser ejercido bajo tiranía, la verdad es que Lelouch se encontraba intentando a toda costa enfocar todo el odio y resentimiento del mundo en su persona para el "Zero: Requiem".

Objetivo que tal y como vemos expuesto en la serie es concretado en el último episodio. En donde a través de gritos de júbilo la población apoya a Zero (Susaku), cuando este asesina al nuevo emperador frente a todos. A través de este acto aun si el resto de la sociedad no lo comprende, Lelouch alcanza el punto culmine dentro de lo que él considera su justicia social, puesto que logra impulsar el desarrollo de una sociedad mediante la destrucción de la realidad antes conocida para así dar creación a toda una nueva era de paz y prosperidad.

La muerte de Lelouch, no solo enmarca el fin de los conflictos sociales que caracterizaron a la obra desde su comienzo, sino que también da pie a la confección de un renacido panorama social en el cual todas las clases sociales, razas e ideologías pueden convivir en armonía en vistas de proteger el nuevo contrato social.

Significando esto que la justicia social de Lelouch a lo largo de toda la historia pasó de ser compuesta por deseos egoístas y bases hipócritas a sacrificar incluso su propia felicidad con tal de alcanzar un futuro amable en donde todos aquellos que ama pueden vivir en tranquilidad.

Justicia Divina Inicial

Desde la perspectiva personal de Lelouch, él mismo no percibe a su personalidad como Zero algo que sea digno de admiración u devoción, puesto que para él la figura del caballero de la justicia no es más que un simple medio para un fin. Siendo

esta la causa por la que presenta cierto disgusto y rechazo cuando alguien se refiere a la figura de Zero como un líder a adorar.

Sin embargo, esta visión de Zero es solamente compartida por Lelouch y C.C, ya que estos son los únicos concedores detrás de la verdad del revolucionario. Por otro lado miles de habitantes dentro de Britania, así como los actuales eleven's y los miembros de la Orden de los Caballeros Negros, ven en Zero la posibilidad de alcanzar un nuevo mundo, causando que más de alguno comience a adorar a su persona y su causa. Siendo esta la principal razón del aumento de los seguidores de la Orden, quienes embelesados por los discursos y actos de Zero se han levantado contra la tiranía británica.

Creando así una disruptiva relación entre Lelouch, quien rechaza a toda costa el ser considerado una figura divina y la adoración que cierto grupo de la población ha comenzado a profesar por él, generando esto un conflicto de intereses que se desarrollará a lo largo de la serie. Caracterizando de esta forma a la justicia divina de Lelouch como una encrucijada respecto a los propios valores morales del revolucionario y las expectativas que la sociedad ha impuesto en este.

Justicia Divina Desarrollo

La reaparición de Zero frente al mundo entero trajo consigo una nueva ola de apreciación para las revueltas sociales, las cuales hasta cierto punto habían disminuido producto de la desaparición del símbolo de la revolución. Con la recuperación de los recuerdos de Lelouch y su retorno al mando de los Caballeros Negros, el paradigma mundial se vio nuevamente en constantes disputas en vista de obtener la victoria para alguno de los dos bandos.

Ahora, la principal diferencia entre la primera revuelta causada por los Caballeros Negros y la realizada posterior al retorno de Zero, radica en la forma en que la población necesita y admira a Zero al contrario de ciertas autoridades del imperio, esto se ve reflejado en el rechazo de tanto japoneses como eleven's a la renovada Zona Administrativa propuesta por Nunnally. Asimismo, este nuevo endiosamiento de las

masas hacia Zero se ve claramente expuesto cuando al momento de ser este desterrado del Área 11, miles de espectadores y seguidores del revolucionario se presentaron ante las cámaras de todo el mundo alegando igualmente ser el líder de la revolución para entregar apoyo a su ídolo.

Este desarrollo de los acontecimientos impulsa a Lelouch en su ideal de obtener justicia para todos, objetivo que será determinante para el final de la guerra más adelante. Definiendo de esta forma que si bien Lelouch aún rechaza el ser considerado una figura a endiosar, ahora es plenamente consciente del impacto de su personaje en la población por lo que buscará pelear con todas sus fuerzas para obtener la paz.

Justicia Divina Final

Ya en los últimos episodios podemos observar cómo Lelouch acepta su título como el “Hombre de los Milagros”, capaz incluso de someter a su voluntad a los dioses del Geass para eliminar a sus padres de la conciencia social con el objetivo de acabar con su plan de erradicación social. Posteriormente, vemos como frente a la población mundial, Lelouch, se levanta nuevamente como una figura superior al humano común al ser denominado “Rey Demonio”, debido a su forma tirana de gobernar.

Sin embargo, la aceptación de este título no es más que una fachada de Lelouch para el resto del mundo, en un acto por el cual el mundo entero depositará el odio social en su persona y el cual desaparecerá únicamente con la muerte de Lelouch, puesto que esta marcará el fin de los enfrentamientos bélicos que han caracterizado a la sociedad desde la tiranía de su padre. Asimismo, el hecho de que el joven sea socialmente denominado como un “Demonio”, expone que para la sociedad, Lelouch ha superado cualquier límite moral respecto a la maldad humana, razón por la cual ahora es totalmente despojado de su humanidad por parte del resto de la población. No obstante, la realidad es que el propio Lelouch no es más que un simple y mero humano, quien en un último intento por salvar a la humanidad da su vida con tal de recrear al mundo y alcanzar la paz. Siendo esto una apología al sacrificio de Jesucristo dentro de la religión Católica.

Marcando así que si bien en ciertos momentos de la historia Lelouch se presentó como alguien bastante arrogante respecto a la hora de interactuar con el resto del mundo en especial al inicio de la revolución, con el pasar de los acontecimientos, este se hace consciente de su propia humanidad y como al final del día no es nada más que un simple humano, quien sólo busca proteger a quienes ama y por quienes termina sacrificando su vida, ya que es consciente de que esta es la única y verdadera justicia a la que puede optar.

3.2.2 Categorización Light Yagami

Bajo la premisa del qué pasaría si alguien pudiera eliminar a todos los criminales del mundo sin restricción alguna, es que nace el personaje de Light Yagami. Este en primera instancia se nos presenta como un adolescente normal sin mayor novedad, pero, la realidad es que tras esta fachada del estudiante perfecto, Light, oculta su verdadera personalidad, la cual se caracteriza por ser egoísta y narcisista, así como también poseer una perspectiva sobreestimada de sí mismo en comparación al resto del mundo.

Light, cree firmemente que la sociedad en la que habita está podrida hasta sus cimientos, razón por la que debe ser destruida y reconstruida bajo sus propios ideales morales, ya que de otra forma ¿por qué el universo lo habría escogido como el portador de la Death Note?, sin embargo esta realización no es nada más que una creación de los sentimientos de grandeza que este tiene sobre sí mismo, ya que Ryuk en su primer encuentro le corrige explicándole que Light solo descubrió la libreta por mera casualidad, todo orquestado por el aburrimiento del Shinigami, quien a su vez explica que la libreta pudo haber sido encontrada por cualquiera.

Asimismo, la apreciación de Ryuk respecto a la arrogancia de Light es compartida por el personaje de “L”, quien a través de su poder como el detective más importante a nivel internacional, declara que “Kira” (Alter ego de Light), no es más que “la encarnación del mal”, la cual es ejercida bajo un concepto ingenuo y pobre de la justicia profesado por algún adolescente. Esto pone en cólera a Light, quien desde ese

momento se propone la tarea de descubrir la verdadera identidad de L para asesinarlo y demostrarle cuál es la verdadera justicia.

Esta “verdadera justicia” expuesta por Light, no es más que una banal tapadera creada con el objetivo de que el protagonista pueda ocultar sus más viles ambiciones al disfrazarlas como algo necesario para alcanzar un futuro próspero. Kira no anhela un mundo de paz, sino que solo es un adolescente caprichoso, quien desde su posición como un humano privilegiado socialmente, se cree con el derecho de juzgar al resto del mundo de acuerdo a sus propios sesgos, marcando esto como una personalidad infantil, tal y como lo declara L. Esto lleva a que Light en más de una ocasión pierda los estribos debido a la impulsividad de sus actos y casi le revele su verdadera identidad al resto del mundo. Un claro ejemplo de esto es cuando la detective Naomi Misora, estuvo a punto de revelar la verdad detrás de Kira, de no ser porque Light en el último segundo logró detenerla y eliminarla.

Analizando la justicia moral inicial de Light, podríamos definirla bajo la lógica de que “el fin justifica los medios”, entendiéndose como el objetivo primo del protagonista la creación de un mundo libre de maldad en donde todos los criminales sean juzgados, siendo el asesinato de todos los criminales el medio por el cual Kira efectuara la reconstrucción del mundo. Sin embargo, tal y como explica L, esta perspectiva de la justicia es demasiado ingenua, puesto que si bien el mismo concepto de la justicia es ambiguo, el hecho de que la población mundial sea juzgada bajo la mirada de un solo individuo provoca un quiebre en la libertad social lo que arremete totalmente con la base última de la justicia que es la felicidad colectiva. Asimismo, la supuesta justicia expuesta inicialmente por Light no posee verdaderos parámetros para juzgar a sus víctimas, sino que estas son eliminadas basándose en los deseos del usuario de la Death Note lo que significa que cualquier persona puede ser un criminal ante los ojos de Kira, situación que se ve claramente expuesta ante la aparición del segundo Kira, Misa Amane, quien al igual que Light ha comenzado a matar a ciudadanos y convictos con el poder de la Death Note.

Justicia Moral Desarrollo

Con la aparición de personajes como Misa Amane, la personalidad manipuladora y narcisista de Light sale cada vez más a la luz, puesto que luego de profesarle su “amor” a Misa para que esta trabaje para él, Kira nos demuestra nuevamente su falta de empatía respecto a los otros. Recalcando así el hecho de que para el protagonista las personas ajenas a él no son más que simples herramientas a su disposición para la creación de su nuevo mundo.

Sin embargo, esta alianza pone en peligro a Light, esto debido a dos principales factores que atentan contra la supuestamente perfecta y calculada traspuesta del joven, siendo estos por un lado las amenazas de Rem (Shinigami de Misa) a Light, respecto a la seguridad de la joven dentro de los planes de Kira, así como también el incremento de las sospechas de L hacia el protagonista producto de su conexión con Amane, a quien el detective ya acusó de ser el segundo asesino serial.

La suma de todos estos factores orillan a Light a tomar la arriesgada decisión de crear un plan en donde “renuncie” a su Death Note, perdiendo así sus recuerdos de ser Kira, pero, no sin antes dejar preparada una forma de recuperarlos y acabar con L de una vez por todas.

La pérdida de memoria permite conocer otro lado de Light en el cual se demuestra cómo un joven con bases morales socialmente estables, quien a su vez reconoce que Kira no es más que un asesino en serie que debe ser atrapado a toda costa. Este comportamiento sorprende a L, quien ya había descubierto que Kira en verdad era Light Yagami. Asimismo, la nueva actitud del joven pone en duda si en verdad desde un inicio Light solamente fue manipulado por la Death Note, naciendo de esta corrupción la personalidad de “Kira” o si el joven al borrar sus recuerdos logró suprimir ciertos rasgos de sí mismo para así eliminar adrede cualquier sospecha hacía su persona.

La respuesta a esta incógnita es resuelta más adelante luego de la captura del tercer Kira, momento en donde Light vuelve a estar en contacto con la Death Note y

recupera sus memorias borradas, mostrándole al espectador que su verdadera identidad siempre ha sido la del asesino serial. Tras recuperar sus recuerdos, Kira se propone eliminar de una vez por todas a L, quien según Light ahora carece de cualquier duda sobre su inocencia, ya que durante su periodo sin recuerdos ambos se transformaron en “amigos”. Con este conocimiento Light engaña a Rem para que esta en un acto suicida asesine a L, marcando así no solo la muerte de su primer rival, sino que también la del Shinigami que se atrevió en palabras de Light a desafiar al nuevo Mesías.

Posterior a la muerte de L, Light piensa firmemente que ya ha ganado y que Kira al fin podrá crear su mundo perfecto. No obstante luego de un periodo de cinco años, llegarán a la escena los personajes de Near y Mello, sucesores de L, quienes nuevamente irán tras de Light.

Estos acontecimientos solo nos demuestran cómo la justicia moral que Light tanto profesa no es más que una simple fantasía, ya que para alcanzar la justicia es necesario que existan diversos puntos de vista para así poder optar por la mejor opción para todos, sin embargo bajo la actual tiranía social que ha comenzado a desarrollar Kira, quienes se enfrenten a él morirán producto de los poderes de la Death Note, rectificando nuevamente que esto no es verdadera justicia, sino los caprichos de un humano arrogante quien cree ser superior al resto.

Justicia Moral Final

Tras el asesinato de Soichiro Yagami, Mello y Kiyomi Takada a manos de Kira, Light está seguro que su victoria es definitiva. Lamentablemente para el protagonista, este termina finalmente perdiendo y siendo desenmascarado por la estrategia conjunta de Near y el difunto Mello, logrando así que frente a los agentes de policía japoneses y los miembros de la SPK (Special Provision for Kira), Light revele su verdadera identidad como Kira.

Es en este encuentro en donde por fin Light presenta su verdadera naturaleza mezquina, hipócrita y narcisista al resto, proclamando nuevamente que él es el único digno de juzgar a los otros ya que el universo lo ha declarado como el Dios del Nuevo

Mundo. Ante esto y en un pobre intento por salvar su vida trata de escribir el nombre de sus oponentes en un fragmento de la Death Note, pero, es detenido por Matsuda (miembro de la policía), quien le dispara en repetidas ocasiones. Revelando una personalidad infantil, Light, comienza a pedirle ayuda a Misa y a Takada, ambas mujeres a quienes manipulaba a su conveniencia pero que ya no estaban presentes, en un último intento por escapar Light es ayudado por Teru Mikami, el cual se sacrifica por su “Dios” al final.

Kira que gracias a la colaboración de Mikami logra escapar termina finalmente derrotado en unas escaleras, lugar en donde a través de patéticas súplicas le pide a Ryuk que lo salve, a lo que el Shinigami le responde recordándole su primera conversación en donde le especificó que en el instante en que Light dejará de entretenerle éste se llevaría su alma, terminando así la historia de Light con sus humillantes súplicas a Ryuk, dando así fin a Kira y a su falso ideal de la justicia.

Justicia Social Inicial

Light Yagami, es un personaje que se desarrolla bajo un contexto de privilegio social. Esto debido principalmente al trabajo como policía de su padre, lo que le permite acceder a una excelente educación, así como contar también con una fuerte estructura familiar. Asimismo, Light, se destaca debido a que es uno de los mejores estudiantes a nivel nacional, oportunidad que le abre las puertas a algunas de las universidades más prestigiosas de Japón.

Todo esto significa que el joven adolescente vive lo que se podría conocer como la vida perfecta. No obstante, el siempre haber estado rodeado de ventajas sociales, impiden que el pensamiento de Light sea crítico a la hora de desear acabar con la maldad del mundo en vistas de alcanzar su utopía. Esto pues tal y como lo explica L, Yagami cuenta con una ingenua visión de la justicia, puesto que juzga constantemente al resto del mundo desde su posición acomodada y clasifica al resto de la población como inferiores a él, razón por la que la justicia social de Light nunca será verdadera justicia

ya que no contempla en sus bases al resto de los humanos en términos de igualdad de condiciones y derechos sociales.

Esto queda registrado desde los primeros tres episodios de la serie, en donde desde un inicio podemos ver a Light profesar su desdén respecto al resto del mundo, así como también su claro desinterés al matar sin preocupación ni remordimiento a múltiples personas. Hecho que se repite a lo largo de la historia, siendo los únicos momentos en los que Light presenta alguna preocupación por los otros es cuando procura esconder muy bien la Death Note para no perjudicar directamente a su familia. Marcando así que la justicia social inicial de Light esta forjada bajo una mirada reducida y totalmente separada de la verdadera realidad, esto debido no solo a su vida privilegiada, sino que también a su tendencia narcisista.

Justicia Social Desarrollo

Durante el avanzar de los acontecimientos posteriores a la aparición de Misa, no existe una verdadera evolución respecto a la justicia social de Light, siendo el único suceso importante a destacar la dualidad de creencias e ideología que existen entre el Light con consciencia de ser Kira y él que ha perdido su memoria.

Por un lado existe el Light cegado por su desprecio al mundo, quien impulsado por su complejo de Dios está dispuesto a eliminar a quien sea con tal de alcanzar su deseo, y en el otro extremo tenemos al Light sin recuerdos de la Death Note, quien si es capaz de racionalizar la maldad que representa Kira dentro de la sociedad y busca activamente detener al tercer Kira, puesto que sabe que es lo correcto para el mundo. Siendo este el único momento dentro de la historia de Death Note en donde su protagonista anhela la justicia para el mundo separada de sus propios intereses.

Sin embargo, esto no dura mucho puesto que tras recuperar la libreta y por ende sus recuerdos, Light cae en un espiral de maldad y asesinatos, que lo conducirán directamente a su caída al final de la historia. Caracterizando su justicia social en este intervalo como un choque de ideales en el cual finalmente termina triunfando la verdadera naturaleza narcisista del protagonista frente al bien común.

Justicia Social Final

Al igual que en el resto de la serie, Light, mantiene su nulo interés en la búsqueda del bien común hasta el último instante, excusándose con que desde la aparición de Kira el mundo ha sido un lugar mejor puesto que todos temen a su juicio, razón por la cual dentro de su raciocinio desequilibrado él aún mantiene que siempre estuvo haciendo lo correcto.

Sin embargo, lo correcto dentro de la mente de Light era trabajar únicamente para cumplir sus propios propósitos egoístas mientras manipulaba y utilizaba a todo aquel que estuviera dispuesto a seguir a Kira, ya que esa era la única justicia permitida.

No obstante, tal y como se demuestra al final de la historia, Light Yagami, es presa de su propio ego e hipocresía, factores que causan finalmente su derrota contra Near y su posterior muerte. Finalizando su legado como Kira con una falsa e insignificante justicia que al final ni siquiera pudo salvarle a él mismo.

Justicia Divina Inicial

Desde el primer momento de la historias, Light, tiende a verse a sí mismo como algo superior a sus pares, siendo esta la razón principal por la que cree que el destino le envió la Death Note específicamente a él, puesto que dentro de la mente del joven está siempre destinado a grandes cosas.

Dentro de la visión retorcida de Light de la justicia divina, una entidad superior lo ha escogido a él para que sea en palabras del propio adolescente “el Dios del Nuevo Mundo”. Mundo el cual de acuerdo al mismo Light será forjado bajo su juicio, ya que él es el único capaz de discernir críticamente quienes serán los escogidos para permanecer en su anhelada utopía, así como enjuiciar a los que deben ser sacrificados en pro del bien común.

Ahora, si bien esta perspectiva de la justicia de Light queda meramente para él, la creciente adoración social por la figura de Kira aviva aún más este endiosamiento que presenta Yagami. Para el resto del mundo Kira se ha levantado como una nueva clase

de “héroe”, el cual cumple el más profundo deseo de miles de personas a lo largo del mundo, siendo este el poder eliminar a “los malvados” sin restricción alguna, al contrario de las fuerzas policiales. Generando con esto que poco a poco la imagen de Kira comience a tomar mayor peso dentro de la sociedad, debido al miedo y la admiración colectiva que esta genera.

Marcando de esta forma que Light al principio de la serie se sitúe a sí mismo en el papel de un Dios, percepción que a su vez a iniciado a ser compartida por cierto sector social, mientras que la otra mitad es consciente del verdadero peligro detrás de Kira y apoyan a la policía en su captura.

Justicia Divina Desarrollo

Desde que adquirió el poder de la Death Note, Light, se ha encargado de instaurar su legado como el “nuevo mesías” a lo largo de la psique colectiva de la sociedad japonesa, la cual con el pasar de los meses ha comenzado a idolatrar a Kira y considerar que su juicio es verdaderamente justo.

Con el avanzar de la trama esta adoración social a Kira llega a un punto en donde incluso el supuesto “Dios”, posee su propio programa de televisión en donde sus fieles seguidores se han levantado para hacerse conocidos como “El Culto de Kira” y así venerar y apoyar las decisiones de la deidad a través de las pantallas de la televisora Sakura. Este hecho no solo ayuda a infundir aún más miedo en la sociedad producto de que todos temen ser juzgados por Kira, sino que también provoca que el egocentrismo de Light incremente en niveles cada vez más preocupantes. Caracterizando su justicia divina en este tramo de la serie como una justicia vacía infundada por los sentimientos egoístas de Light Yagami, el cual debido a la ciega adoración que cierto grupo social ha comenzado a profesar por él, ya ha perdido cualquier noción de su realidad como un mero humano más.

Justicia Divina Final

La historia de Light Yagami es una que siempre estuvo destinada a acabar en el fracaso de este, teniendo como la base principal de este argumento el hecho de que incluso antes de obtener el poder de la Death Note, Yagami, ya se percibía a sí mismo como alguien superior a los demás cosa que se hizo aún más notoria después de obtener el poder necesario para someter el mundo a sus pies.

Pese a esto es esta misma falta de humanidad y humildad en Light, lo que lo lleva a su trágico final al término de la serie, puesto que Light al ya haber pasado tanto tiempo considerándose así mismo un Dios se olvidó que nunca fue de hecho un ser invencible, por lo que al creer firmemente que había vencido a Near clavó inconscientemente su propia tumba.

Se podría decir que lo que le falló a Light fueron sus propias emociones humanas que le hicieron suponer su victoria sin antes haber comprobado todos los factores. Generando con esto que revelara su propia identidad de forma descuidada frente a sus enemigos.

Finalmente la justicia divina de Light en el término de la historia se podría definir como los arrogantes planes de un simple humano con complejo de Dios, quien al final de la trama al igual que Ícaro terminó calcinado por el sol al creerse algo superior a su propia especie, siendo castigado por los dioses por su osadía.

3.2.3 Caracterización Roy Mustang

Justicia Moral Inicial

Cuando se habla del concepto de Justicia Moral, es necesario en primera instancia definir que este posee un carácter subjetivo producto de su naturaleza humana. Situando esto en la perspectiva moral inicial de Roy Mustang, podemos establecer que su moralidad se basa en salvaguardar la vida humana por sobre todas las cosas con tal de evitar otra masacre como la de Ishval.

Asimismo, este deseo nace no solo debido a su experiencia como militar durante la Guerra de Exterminio de Ishval, sino que también a causa del pasado de Roy como

huérfano, suceso que desde su juventud lo empujó a reconocer el valor detrás de las vidas humanas. Siendo esta la razón fundamental por la que Mustang busca proteger a toda costa a sus subordinados, así como a los hermanos Elric.

Es así como el profundo respeto de Roy a la vida humana representa la causa principal por la que en un inicio se muestra como un personaje frío pero firme a la hora de reclutar inicialmente a Edward Elric dentro de los alquimistas estatales. En este proceso el joven, quien aún se encontraba convaleciente tras perder su pierna izquierda y su brazo derecho ante La Verdad como castigo por realizar la transmutación humana, es no solo regañado por Roy Mustang, sino que el mayor lo impulsa a seguir adelante al recordarle que aún es capaz de seguir caminando y encontrar una solución tanto para él como para su hermano menor. Este tipo de interacciones entre Roy y Edward, en donde el coronel constantemente le recuerda la importancia de que esté vivo, sucede en otras dos ocasiones la primera durante el caso de Nina, la niña a la que su padre convierte en una quimera y contra Scar, pelea en la que de no ser por la intervención de Roy y Riza, Edward hubiera muerto.

Ahora, si bien el objetivo principal de Roy es proteger a toda costa las vidas humanas, esto no significa que se encuentre en contra de asesinar a sus enemigos de ser necesario. Un claro ejemplo de esto ocurre en su enfrentamiento contra el homúnculo Lujuria, mientras la interroga sobre si ella fue la responsable tras el asesinato de su mejor amigo, Maes Hughes. En esta batalla podemos apreciar el primer quiebre moral experimentado por Mustang, puesto que este sin titubeo alguno calcina a Lujuria hasta la muerte, marcando con esto el inicio de la cacería de Roy en busca del asesino de su amigo, un dato muy importante para su desarrollo como personaje.

Justicia Moral Desarrollo

Con el avanzar de los acontecimientos se nos revela que tanto la cúspide militar, así como el mismísimo Fürher, King Bradley, se encuentran asociados con los planes de los homúnculos, develándose incluso que Bradley es de hecho el homúnculo que representa al pecado capital de la Ira. Esto pone en riesgo no solo a Roy, sino que también a sus

subordinados más cercanos, Breda, Falman, Fuery y Hawkeye, quienes ahora han sido dispersados alrededor del país para que Mustang deje de indagar en los asuntos del gobierno.

No obstante, al contrario de la creencia inicial de los altos mandos, Roy no retrocede ni en su objetivo de llegar a ser el Führer, así como tampoco en su ahora nuevo deseo de detener a los homúnculos, puesto que esto iría en contra de sus bases morales.

Posterior a estos sucesos, la trama del episodio número 30 de la serie, titulado “La Guerra de Exterminio de Ishaval”, nos narra a mayor profundidad el pasado de Roy junto a Riza y Hughes. En este episodio marcado por flashbacks, se nos muestra la verdad detrás de la relación de Roy y Riza, quienes se conocían mucho antes de que los dos entraran a la milicia, puesto que Mustang fue el único aprendiz de la Alquimia de Fuego, ciencia desarrollada por el padre de la joven. Asimismo, se nos expone que el alquimista conoció a Maes Hughes durante la academia militar, lugar donde ambos formarían una gran amistad debido a sus ideales.

Más adelante, los tres se reencontrarían en el campo de batalla, no obstante y producto de las atrocidades que debieron experimentar en Ishval, el trío comienza a dudar de su fuerza de voluntad para seguir ejerciendo su labor en el campo de batalla al haber perdido el sentido a la lucha. Siendo precisamente en este instante en que el grupo de soldados sostiene una confrontación con el Alquimista Carmesí, Solf J. Kimblee, quien declara que la guerra no necesita un verdadero significado, así como qué deberían sentirse orgullosos de sus habilidades, puesto que sus víctimas nunca olvidaran el rostro de sus asesinos. Esto enfurece a Roy, debido al claro desinterés de Kimblee en las vidas humanas, sin embargo, es gracias a este mismo choque de ideales que al finalizar la guerra, Roy, le declara a Hughes por primera vez su deseo de reconstruir Amestris en una sociedad que valore por sobre todas las cosas a la vida humana, para ellos jura que se convertirá en el próximo líder del país con el fin de demostrar que incluso los enclenques humanos son capaces de cambiar la balanza del universo a su favor.

Asimismo y tal como le explica Riza a Edward, el verdadero objetivo del coronel va mucho más lejos que llegar solamente a ser el próximo líder de Amestris, sino que esto es simplemente el primer paso para alcanzar su deseo de convertir al país en una democracia, en la que además de proteger las vidas humanas a toda costa, también se juzgará adecuadamente a quienes participaron en la Guerra de Ishval producto de sus atroces actos contra la humanidad.

Roy Mustang, siempre ha sido consciente de que no es más que un simple humano, razón por la que está dispuesto a ser enjuiciado por sus crímenes en la Guerra de Ishval, aun sí estos le fueron encomendados como una orden por sus superiores. Esta disposición surge debido a que Mustang es consciente, gracias a su justicia moral de que esto es lo correcto de hacer, por lo que no planea dudar al entregar su vida a cambio de un mejor futuro para todos.

De igual forma, esta seguidilla de flashbacks nos revela que Roy y Riza al finalizar la guerra realizaron la promesa de trabajar juntos en aras de alcanzar un mejor futuro para Amestris. No obstante, si Roy llegara a salirse de su camino en alguna oportunidad y perdiera el rumbo de su justicia moral, Riza deberá acabar con él.

Sumado a lo anterior, la propuesta de justicia moral entregada por Mustang juega un factor importante al ayudarlo a reunir aliados leales a su causa en el presente, esto producto a su claro anhelo de poder modificar el país a un sitio en donde todos puedan convivir en paz, así como su total convicción y seguridad en sus acciones, son las características que lo han hecho un líder a seguir, lo que se ve reflejado en su equipo más cercano (Falman, Fuery, Havoc, Breda y Hawkeye) quienes nunca dudan a la hora de seguirlo en sus planes.

Ahora, podemos definir que durante el desarrollo de la historia, la justicia moral de Roy se ve amedrentada no solo por el asesinato de Hughes, sino también por la toma de sus aliados más cercanos como rehenes políticos, situación que lo empuja de cierta manera contra las cuerdas respecto a cómo actuar. Sin embargo, para Mustang el cumplir su ideal de justicia es un deseo del cual no puede desprenderse, porque ya no es sólo suyo

sino que ahora este es el sueño de todos sus aliados, lo que se refleja en la “Promesa de los 520 cens”. Promesa que realiza junto a Edward Elric antes de que sus caminos sean separados hasta los último episodios de la serie.

Justicia Moral Final

Finalmente, llegamos al último arco argumental de la trama, titulado “El Día Prometido”. En donde, Roy antes de dirigirse a la guerra contra los homúnculos, les pide a su equipo que ante la posibilidad de que las cosas se intensifiquen abandonen su misión y que le adjudiquen toda la planificación del golpe de estado al gobierno de King Bradley a él en un acto para que ellos no salgan perjudicados. Asimismo, les da su última y única orden, no morir.

Posteriormente, la batalla avanza hasta llegar a uno de los puntos culmines dentro de la historia de Roy, siendo este su enfrentamiento contra Envidia, luego de descubrir que fue el homúnculo cambia formas el verdadero asesino de Hughes. Durante este conflicto, Roy se encuentra totalmente fuera de sí, buscando matar a Envidia a toda costa, ya que su moralidad se ha visto superada por el odio. No obstante, antes de que el coronel pudiera tomar un decisión de la que se arrepentiría, es detenido por Riza, Edward y Scar, quienes lo cuestionan sobre sus acciones las cuales solo lo llevaran por el camino de la venganza, siéndole de esta forma imposible alcanzar sueño de reformar a Amestris en una mejor nación. Sumado a lo anterior, Scar, le cuestiona sobre qué clase de futuro traerá consigo aquel que se ha dejado sucumbir por el odio. Asimismo, Riza, quien se encuentra apuntándole con su arma al ver que ha comenzado a perderse en su odio contra los homúnculos, le declara que después de eliminarlo ella se iría con él para acabar de una vez por todas con la Alquimia de Fuego. Todo esto causa que Mustang por fin entré en sentido y abandoné su deseo de eliminar al homúnculo, el cual finalmente termina por suicidarse.

No obstante, la última prueba contra la justicia moral de Roy sucede luego de que los homúnculos Ira (King Bradley) y Orgullo, hirieran de gravedad a Riza, esto como forma de obligarlo a realizar una transmutación humana y así convertirse en el último sacrificio

necesario para el plan del Padre de los homúnculos. Ante esta situación claramente desfavorable, Mustang, declara rotundamente que esto nunca pasara, no solo porque posee personaspreciadas quienes lo regañarían por cometer tal tabú, sino que también producto de su relación con los hermanos Elric, la cual le ha enseñado la magnitud del peso y las repercusiones morales que trae consigo enfrentarse a La Verdad. Sin embargo, este termina siendo forzado físicamente por ambos seres artificiales, generando con ello que el coronel pierda su visión como castigo.

Aun así, Mustang, se mantiene como uno de los luchadores principales en la batalla final contra el Padre. Tras finalizar este conflicto, podemos ver como el doctor Marcoh, le ofrece la posibilidad de recuperar su vista con la ayuda de la piedra filosofal, a lo que Roy acepta con la condición de que esta sea ocupada primero en Havoc, su amigo y subordinado, quien perdió la movilidad de sus piernas luego de proteger a Roy de los ataques de Lujuria.

Durante el salto temporal al final del anime, se nos permite ver un pequeño fragmento de Roy junto a Riza, en donde este porta el abrigo militar de las cinco estrellas, lo que indica que logró completar su objetivo inicial de convertirse en el nuevo Fürher de Amestris y poder por fin comenzar a cambiar el país.

Justicia Social Inicial

Inicialmente, se nos presenta a Roy Mustang como un conocido alquimista, reconocido bajo el título del “Héroe de Ishval”, debido a sus contribuciones en el campo de batalla durante la Guerra de Exterminio de Ishval. Para el resto del ejército, este tipo de reconocimiento marca a Mustang como un simple perro más de la milicia, quien simplemente actúa bajo comando.

Sin embargo y tal como nos lo demuestra él mismo, Roy no posee mayor interés en la cúpula militar más allá de lograr cumplir su deseo de llegar a ser el próximo líder del país, puesto que la verdadera lealtad del coronel va dirigida hacia sus subordinados y sus amigos más cercanos. Asimismo, el principal motivo para pelear de Mustang recae en crear una sociedad en la cual todos sus miembros busquen constantemente proteger

la vida de sus compañeros así como las suyas propias, puesto que de acuerdo a su pensamiento no hay cosa más importante que la vida humana. Siendo bajo esta línea en donde se desarrolla la justicia social de Roy Mustang, que consiste en siempre luchar por salvaguardar a toda costa tanto la libertad, la igualdad y la vida de los seres humanos.

No obstante, debido a su trabajo como militar, Roy está dispuesto a matar si es que esto es necesario para su misión, así lo expone después del asesinato de su mejor amigo y compañero en el ejército, Maes Hughes. Muerte que marca un antes y un después dentro del pensamiento de Roy, quien ahora no solo tiene como propósito transformar a Amestris a un lugar mejor, sino que también vengar a su amigo aun si esto significa quebrantar su propia justicia. Así lo demuestra en su batalla contra el homúnculo Lujuria, dando así inicio al primer choque que enfrentará Mustang respecto a sus convicciones sobre la justicia.

Justicia Social Desarrollo

Entrada la segunda mitad de la serie se nos permite conocer aún más sobre el origen del deseo de Roy Mustang para convertirse en el próximo Führer, así como también la base de sus convicciones respecto a la justicia social. Siendo el punto de partida de esto lo sucedido durante la Guerra de Exterminio de Ishval. Lugar en donde tanto Roy como Riza, Hughes y el mayor Armstrong se percataron de las atrocidades que estaba cometiendo el gobierno de Amestris sin fundamento alguno, hecho que impulsó a los militares a cuestionar el verdadero porqué detrás de su lucha.

Roy, tras una confrontación verbal con el alquimista carmesí, Solft J. Kimblee y el fin de los enfrentamientos bélicos en Ishval, comenzaría a forjar dentro suyo una forma de poder evitar más muertes innecesarias al mismo tiempo que se aseguraría de que todos aquellos que participaron en la guerra recibieran las sanciones correspondientes. Esto debido a que si bien para la población de Amestris el ejército se había levantado como una especie de héroes contra los ishvalanos, la verdad es que para los mismos militares

ellos no eran más que asesinos sin capacidad de cuestionamiento contra las órdenes de King Bradley, aun si estas iban en contra de sus propias creencias morales.

Razón por la cual Roy buscará ascender al puesto del hombre más fuerte del país, para así poder crear una nación en donde no solo el gobierno amestreciano trabaje en pro del bien común y la seguridad de todos los individuos del país, sino que también se realice la devolución de la tierra santa para el pueblo de Ishval y se le permita a sus miembros poder volver a reintegrarse a la sociedad sin el miedo de ser asesinados o discriminados debido a su raza o creencias religiosas. Asimismo, dentro de su anhelo por convertirse en Führer, Mustang desea poder transformar a Amestris en un estado democrático para así evitar la aparición de otro líder autoritario como Bradley, al mismo tiempo que desea poder aplicar un juicio legal contra todos aquellos que participaron activamente en la Masacre de Ishval, aun si esto le traerá represalias tanto a él y sus camaradas.

Sin embargo, los planes de Roy se veían fuertemente afectados tras intentar descubrir qué tanto sabía la cúpula militar respecto a la verdadera naturaleza del Führer, King Bradley, como un homúnculo. Situación que jugó en contra de los planes del joven coronel quien junto a los hermanos Elric fueron testigos de cómo Bradley no solo desmontaba estratégicamente a todo el equipo de Mustang al distribuirlos a diversos sitios de país, sino que también tomaba como rehén a Winry Rockbell, amiga de la infancia de los hermanos, todo esto como un plan de los homúnculos para que ninguno de los dos grupo se interpusiera contra los planes de Padre.

Ante esta provocación Roy rechaza la oportunidad de dejar el ejército, ya que este hecho por un lado lo alejaría totalmente de su objetivo de reformar Amestris, así como también dejaría sin apoyo a sus amigos y camaradas, quienes hasta ahora habían peleado codo a codo a su lado, lo cual sería una traición respecto a todas las creencias de Mustang.

Tras estos acontecimientos podemos ver que aunque si bien Roy afirma cierta derrota contra los militares, esto no significa que ya le hayan hecho "Jaque mate". Siendo aquí

cuando utilizando todas sus conexiones ya sea dentro del mundo militar o externas, Mustang comienza a trazar un plan para poder ascender al poder cuando todo el asunto de los homúnculos llegue a su cumbre, al mismo tiempo que evitará a toda costa que se sufran pérdidas innecesarias en ese altercado.

Esta segunda mitad de la serie nos permite ver que Roy Mustang es un hombre que basa sus acciones en busca del mayor bien común posible tanto para sus más cercanos como a nivel país, esto producto de la cantidad de muertes innecesarias y vínculos fragmentados que debió experimentar cuando se unió al ejército de Amestris. Asimismo, Roy se establece como una persona con una fuerte convicción en sus valores morales los cuales le han permitido ver que el mundo no se divide en extremos del bien, ni el mal, sino que es consciente de que en la vida siempre se va a tener que sacrificar algo para poder optar al bien mayor. Sin embargo, este pensamiento también le permite tener una mirada crítica respecto a sus propias acciones tanto pasadas, presentes y futuras, razón por la que se encuentra enfocado en poder cambiar a Amestris y para poder crear una nación justa en donde todos pueden vivir sin el temor de perder a quienes aprecian sin una causa justificada.

Justicia Social Final

Durante los últimos episodios del anime podemos observar como las convicciones de Mustang respecto a sus parámetros de la justicia social se ven cuestionadas, luego de que este se enfrentará a sangre fría contra Envidia tras descubrir que el homúnculo cambia formas había sido el responsable de la muerte de Maes Hughes. Acontecimiento que hasta ese momento había sido uno de los detonantes para que Roy se uniera a la cruzada por desmantelar el plan del Padre junto a los hermanos Elric.

En esta batalla, el Alquimista de Fuego se vio sucumbido ante sus deseos de venganza, generando de esta forma que personajes como Edward Elric, Scar y Riza Hawkeye, intentarán hacerlo entrar en razón, puesto que la muerte de Envidia a manos de Roy solo sembraría nuevamente la creación de una nación basada en el odio.

Mustang, quien hasta ese entonces solo se encontraba enfrascado en obtener justicia por su mejor amigo, se vio frente a las críticas de Scar y Edward, quienes cuestionaron su capacidad de poder reformar para mejor a Amestris, así como también declararle su interés por conocer el futuro que vendría de la mano de alguien que cayó tan fácilmente en la tentación del odio.

Esto sumado a las palabras de Riza, quien ante el cuestionamiento de Roy por sus acciones contra él, le responde que su ambición de acabar con Envidia se encuentra basada únicamente en sus deseos personales, los que interfieren en su camino por obtener el puesto de Führer, motivo por el cual ella debe eliminarlo tal y como prometieron hacerlo después de Ishval, no sin antes declarar que tras dispararle ella planea dejar el mundo junto a él.

Tras escuchar esto y recordar profundamente las palabras de apoyo de Hughes cuando le presentó su idea inicial de instaurar en Amestris una nación en la cual sus subordinados protegerían a los suyos propios en vistas de crear un sistema colectivo en donde todos velarán por el bien de los otros, Mustang no ve otra alternativa que desistir de su venganza y disculparse con sus aliados a quienes había causado tantos problemas.

Posterior a la batalla final contra el Padre de los homúnculos, así como la captura de todos aquellos militares que participaron en el plan de convertir a los ciudadanos de Amestris en sacrificios humanos para la Piedra Filosofal, Mustang a pesar de su actual ceguera por culpa de los homúnculos se encuentra optimista en su tarea de poder ganarse la confianza del pueblo de Ishval al aprender su cultura con el fin de ayudarlos más adelante a crear una alianza con el pueblo de Amestris.

Definiendo de esta manera que la justicia social de Roy Mustang al final la serie aún se encuentra totalmente enfocada en poder crear una sociedad igualitaria en oportunidades y derechos para todos los miembros de esta sin exclusión alguna.

Justicia Divina Inicial

Desde el inicio de Fullmetal Alchemist Brotherhood se nos presenta un mundo en donde la "Alquimia" es la ciencia más famosa dentro de la población global, la cual es posible realizar siguiendo la regla prima del intercambio equivalente que consiste en que "para obtener algo se necesita dar algo del mismo valor", lo que en la mayoría de los casos se traduciría como brindar ciertos elementos de composición química para poder crear otros a base de estos mismos elementos.

Ahora, si se analiza esto desde la perspectiva de la divinidad se podría decir que todo aquel que posee la capacidad de realizar la alquimia se podría llamar a sí mismo un ser de carácter "superior" al humano promedio debido a sus habilidades de creación. Sin embargo, dentro de las posibilidades permitidas por la alquimia existe el tabú de la Trasmutación Humana, cierto sacrilegio que de ser realizado no solo generarían el rechazo del resto de los alquimistas a quienes la realicen, sino que también traerán el "castigo" de aquel ser divino conocido como "La Verdad", entidad que se encarga de regular el universo.

Siguiendo esta línea podemos establecer que la perspectiva de Roy Mustang respecto a la justicia divina al inicio de la serie se puede entender con cierta petulancia de su parte al criticar las acciones de Edward y Alphonse Elric, quienes habían roto el tabú de la alquimia al intentar transmutar a su madre fallecida. En esta situación, Roy no solo golpea a Edward por sus acciones imprudentes al perder su brazo derecho y su pierna izquierda, así como dejar que ahora el alma de su hermano menor se encontré confinada en una armadura al perder su cuerpo físico contra La Verdad, sino que también lo reprende por abandonar tan rápido sus ganas de vivir e intentar encontrar una solución para recuperar sus cuerpos.

Tras dejar Reseemboll, Riza, le pregunta la razón de su dureza con los hermanos a lo que Roy le responde que sabe que en Edward existe una fuerte voluntad de vivir solo necesitaba de alguien que le diera el impulso de volver a levantarse. Asimismo, le explica que es imposible para él tratarlos como niños en esta situación ya que sería un acto de desmerecer la gran carga que ahora arrastran ambos. Entendiéndose con este acto que

Roy ha decidido convertirse en el ser seudo superior que impulsará a Edward a seguir adelante.

Posteriormente y tras los acontecimientos de la muerte de Nina Tucker a manos de Scar, Roy nuevamente critica desde una posición de poder superior a Edward por su irresponsabilidad hacia la importancia de su propia vida, un hecho que personalmente molesta al Coronel Mustang, debido a que para este tras los sucesos de la Guerra de Ishval el valor detrás de la vida humana es algo de suma importancia.

Este hecho se ve nuevamente exaltado tras el asesinato de Maes Hughes, momento en el cual Roy experimenta una importante transformación respecto a sus propios valores éticos y morales. Pues Roy Mustang quien hasta ese entonces juraba proteger la vida pasa a buscar obsesivamente venganza por la muerte de su amigo aún si esto significaba acabar con la vida de otro ser fuera del campo de batalla.

Simbolizando que la visión inicial de Roy Mustang sobre la justicia Divina carece inicialmente de la veneración de un ser superior, pero, aun así se mantiene apegado a las normas básicas de la alquimia para evitar tener conflictos con la deidad de "La Verdad", esto debido principalmente a que él es consciente de lo cruel que puede ser esta, tal y como lo aprendió con la experiencia de los Elric. Asimismo, se nos expone como al finalizar la primera parte de la serie Roy se adjudica el papel de juez y verdugo para acabar con quien asesinó a su mejor amigo.

Justicia Divina Desarrollo

Dentro de la segunda mitad de la serie, no hay mayor desarrollo respecto a la perspectiva del coronel Roy Mustang sobre la justicia Divina. Siendo los únicos aspectos relevantes la explicación detrás del deseo de Roy por convertirse en el nuevo Führer con el objetivo de crear una nación que vea la importancia detrás de la vida y que busque activamente protegerla para evitar otra masacre como la de Ishval.

Asimismo, se nos expone como para los cercanos de Mustang, la figura del Alquimista de Fuego se ha transformado en la posibilidad de un nuevo futuro en donde las diferentes

etnias que conviven en Amestris puedan vivir por fin en paz. Así como también ven en Roy la oportunidad de por fin poder hacer lo correcto tras sus actos en Ishval.

Justicia Divina Final

Tras ser forzado a realizar una transmutación humana, Roy se enfrenta cara a cara a la entidad divina máxima dentro del universo de Fullmetal Alchemist Brotherhood, La Verdad, ser quien como castigo por haber roto el mayor tabú de la alquimia le arrebató su vista a Mustang.

Sin embargo, esto solo demuestra que el juicio impartido por La Verdad no es realmente justo, puesto que esta entidad al contrario de los humanos es incapaz de ser subjetiva con respecto a impartir su juicio sobre aquellos que se atreven a intentar ser Dios, ya que no puede diferenciar si un alquimista ha decidido romper el tabú detrás de la Trasmutación Humana de forma voluntaria o no.

No obstante, Roy, no se permite desmotivarse o renunciar durante la pelea, demostrando de esta forma que no cree ni acepta el juicio de La Verdad, ya que tal y como vemos en las escenas posteriores a la derrota de Padre, Mustang con la ayuda de sus camaradas intenta aprender sobre la cultura ishvalana en un intento por lograr al fin la paz entre ambas naciones y alcanzar el futuro pacífico que tanto ha anhelado. Finalmente, y gracias a la ayuda del doctor Marcoh y la Piedra Filosofal, Roy recupera la vista, no sin antes haber prometido que utilizaría su nueva visión en pro de una vida mejor tanto para Amestris como para Ishval, ya que esta es su verdadera justicia.