

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

NADA HUMANO ME ES AJENO

COLEGIO DE HUMANIDADES y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Principios éticos en el anime. Análisis del
discurso de la serie Fullmetal Alchemist
Brotherhood**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

P R E S E N T A

HELENA ZELTZIN CRUZ MARTINEZ

D I R E C T O R

MTRO. JUAN CARLOS LÓPEZ MARTÍNEZ

Ciudad de México, octubre de 2025.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Contenido

Introducción.....	3
Construcción del objeto de estudio.....	5
Contexto socio histórico:	8
Estado del arte	17
Marco Teórico	22
1.1 Adentramiento a los estudios del discurso	22
1.2 Teoría ética	30
1.3 El discurso en los medios audiovisuales.....	34
1.4 Elementos de la comunicación no verbal	35
Marco Metodológico	38
Definición del método	38
Definición de la técnica de investigación	38
Breve resumen de la serie <i>Fullmetal Alchemist Brotherhood</i>	43
Selección de muestra	44
Análisis desde la autonomía	65
Análisis desde la no maleficencia y la Beneficencia.....	70
Análisis desde la justicia	76
Conclusiones.....	78
Referencias:	87

Introducción

Hoy en día gracias al desarrollo de la tecnología hemos sido capaces de conocer otras culturas de lugares lejanos a nuestro hogar, conocer otros idiomas y costumbres; como es el caso de la cultura japonesa, gracias al internet y a las plataformas digitales, hemos conocido un poco de su cultura del entretenimiento como lo es el anime y manga.

Estos medios audiovisuales y de lectura han permitido conocer la cultura de Japón de manera entretenida y única. El anime ha generado una gran comunidad de fans a través de los tiempos, gracias a su gran crecimiento en los medios de comunicación y a su difusión internacional.

Por lo que se ha observado que estas comunidades se apropian de esta cultura positivamente y que incluso se ha vuelto toda una industria cultural donde se construyen significados, identidades y mensajes.

Tras haber revisado documentación relacionada con la ética y el anime en conjunto, determiné que lo que tenía que analizar eran los principios éticos, para este caso se eligieron los 4 principios de la bioética, los cuales son beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia, que estudiaron los autores Tom L. Beauchamp y James F. Childress, estos servirán para hablar sobre el bien y el mal que estén presentes en los animes, la narrativa audiovisual que manejan para introducir estos principios.

De manera que en la estructura del trabajo se habla sobre la historia del anime y su llegada a México como contexto histórico, las investigaciones relacionadas con el tema en el

estado de arte, los principios éticos se colocaron en el marco teórico y por consiguiente se hizo un análisis del discurso relacionado con la parte de los principios.

Debido a este gran fenómeno cultural que es el anime, esta investigación tiene como propósito identificar el mecanismo por medio del cual se introducen los principios éticos. Para ello, me basé en la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood* creada por la autora Hiromu Arakawa, la cual es una serie que nos habla sobre las consecuencias del equilibrio de la vida, los errores de los seres humanos y cómo enfrentarse a las consecuencias de ello.

El análisis que se propone hacer en este trabajo se hace con base en los métodos cualitativos de investigación, donde se hará énfasis en el análisis crítico del discurso donde habrá presencia de la lingüística a partir de los elementos simbólicos y tipo de mensaje que comunique.

Asimismo, se propone encontrar las fases, pruebas y características del cuento a partir de la teoría de los cuadros actanciales de Greimas. Para esquematizar el análisis se hará uso de un cuadro Decoupage como método de análisis fílmico.

Al adentrarse a este trabajo se encontrará con la relación del discurso y principios éticos aplicados a la situación y/o narración de la historia donde los personajes que aparecen cumplirán un papel en específico para lograr un cometido que al mismo tiempo constituye y relaciona valores que en la vida real se encuentran y se enseñan.

Construcción del objeto de estudio

- **Pregunta General:**

¿Cuáles son los principios éticos que se encuentran en el anime Fullmetal Alchemist Brotherhood?

- **Preguntas particulares:**

¿Cuáles son los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de beneficencia?

¿Cuáles son los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de la no-maleficencia?

¿Cuáles son los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de autonomía?

¿Cuáles son los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de justicia?

- **Objetivo General:**

Identificar los principios éticos que se encuentran en el anime Fullmetal Alchemist Brotherhood

- **Objetivos Particulares:**

Identificar los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de beneficencia

Identificar los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de la no-maleficencia

Identificar los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de autonomía

Identificar los elementos audiovisuales de la serie Fullmetal Alchemist Brotherhood que representan el principio de justicia

- **Justificación Académica:**

Esta investigación tiene una gran importancia académica dentro de la Comunicación y la Cultura porque los medios de comunicación son un reflejo de lo que existe y, por lo tanto, son una herramienta de aprendizaje para todas las personas desde la infancia hasta la adultez y, ya que se está hablando del medio cultural del anime, este análisis aportará un acercamiento a este tipo de historias que han ido formando comunidades de fans

- **Justificación Social:**

Desde lo social, esta investigación tiene importancia desde el lado mediático del entretenimiento, porque es un medio construido en otro contexto cultural que ha tenido éxito dentro de la masa fanática por todo el mundo. Por ello, desde mi punto de vista, esta investigación tiene relevancia para la comunidad otaku, en el aspecto de cómo el espectador va dando una significación a los mensajes que dan estas series.

- **Justificación Personal**

Personalmente, esta investigación tendré gran significado, porque son productos audiovisuales con los que crecí y desde mi perspectiva creo que muchas de estas series han tenido una influencia positiva en mi vida, ya que observo que hay patrones de la sociedad que están reflejados en las historias y que dedicarle un punto de vista formal desde lo académico, haría que muchas más personas se acerquen a darle un vistazo a este mundo del anime.

- **Supuesto de investigación**

La serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood* refleja los cuatro principios éticos de Beauchamp y Childress, beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia.

Contexto socio histórico:

Una manera de introducir el mundo del anime en esta investigación, es de importancia saber qué es y cómo fue creciendo a lo largo de la historia dentro de los medios de comunicación, además de su propagación en el mundo y en México.

Ya que nuestra investigación está enfocada a solo una serie en específico, es de importancia conocer a su autora, llamada Hiromu Arakawa y saber cómo es que creó la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood*.

¿Qué son el anime y el manga?

Cuando decimos la palabra “anime” o “manga”, nuestra mente tal vez nos esté dirigiendo hacia la cultura japonesa, caricaturas, videojuegos, historietas, etc. Sin embargo, estos dos conceptos van más allá de ser un simple dibujo, de acuerdo a Sarahí Sánchez del programa universitario sobre estudios de Asia y África; para nuestro primer término, “manga” se le adjudica a Hokusai Katsushika (pintor y grabador japonés de la corriente artística Ukiyo-e de la era Edo) y dicha palabra es una combinación entre “informal” (漫) man y “dibujo” (画) ga; al juntar ambos kanjis la traducción literal es “dibujos informales”(Sánchez, s. f.). Este tipo de dibujo se utilizó para hacer representaciones de cualquier tipo de situación como la guerra, la muerte, principalmente en un inicio era para transmitir emociones y como estrategia política para la guerra, conforme el paso del tiempo, era una representación de situaciones cotidianas.

El anime es la forma de darle vida a los mangas, videojuegos, novelas, etc. Nació como un método para darle seguimiento a la cultura del manga, por lo que su principal

objetivo es transmitir a todo el público de manera que observen un movimiento, sonido, y acción, que los espectadores tengan un mejor acercamiento a la historia que representa. Como dato curioso, tenemos que la animación no siempre será leal a la historia de origen porque tratan de hacer es que la historia se adecue al tipo de animación y al tiempo que les da la inversión.

Historia del anime y manga

Los primeros avistamientos grabados que muestran la estética manga, lo encontramos en la obra Chōjugiga, realizada a mediados del siglo XIII. Son una serie de dibujos con carga satírica que representan animales. Mientras que como primer manga oficial de la historia está la historieta llamada *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*, obra realizada en 1902 por el dibujante Rakuten Kitazawa.

Como parte de la historia del anime, se tiene en cuenta que el primer fragmento de imágenes en movimiento realizado en Japón, corresponde a Katsudō Shashin (活動写真) o *Fragmento de Matsumoto* (fechado entre 1907 y 1911). Este fue un hallazgo que se encontró en Kioto en el año 2005, solo tiene una duración de 3 segundos y su autoría se desconoce (Alamillo, 2018).

El anime inició de manera formal para televisión, en el año 1962, con la serie *Otogi Manga Calendar*. Este salió al aire el 25 de junio de 1962, y continuó hasta el 4 de julio de 1964. Sin embargo, se considera que el comienzo verdadero se dio gracias a Tezuka Osamu, con la versión animada de *Tetsuwan Atom*. Esta se vio en los hogares japoneses desde el 1º de enero de 1963 y terminó el 31 de diciembre de 1966. También de este mismo mangaka

(dibujante de manga) tenemos *Jungle Taitei* (Kimba, el león blanco), la cual fue la primera serie a colores que se tuvo (Gómez, s. f.).

Para estos comienzos del anime se usó la tecnología de la que en ese entonces disponían y lo que lograron es que hubiera un ligero movimiento en los personajes animados junto con voz y sonidos especiales. Para los años 80 ya hubo un cambio de animación, había un mejoramiento en cuanto a calidad de dibujo e incluso historia, con el paso del tiempo se desarrollaron animes los cuales serían nombrados los mejores del “mundo” como *Dragon Ball* de Akira Toriyama, *One Piece* de Eiichiro Oda; clásicos como *Sailor Moon*, Los Caballeros del Zodiaco, etc. (Gómez, s. f.)

Géneros de anime

Para hacer una clasificación de géneros de anime, se tiene que pensar que hay dos factores indispensables que los caracteriza; uno es la edad a la que va dirigido y la temática.

Para dar un panorama general sobre estas clasificaciones, se hablará de los géneros más representativos como:

Kodomo: este tipo de obras está dirigida a niños y niñas entre 4 y 12 años de edad. Algunas de sus temáticas son romper la vida habitual del personaje principal, la cual ronda una edad infantil y esta se ve irrupida por hechos fantásticos que salen fuera de lo normal. Dentro de este tipo de historias puede haber drama, comedia y resaltan valores como la superación, amistad y formación del espíritu del trabajo en equipo (López, 2010)

Spokon: En este género se demuestran valores y facetas que harán crecer el protagonista principal desde el ámbito del deporte, siempre habrá presencia del afán de

superación, mejora de habilidades y un cierto sacrificio; se refuerzan los temas de la amistad, el trabajo en equipo y muestran que los rivales no siempre son enemigos, sino que son personajes que ayudan a al desarrollo personal antes del enfrentamiento final. Este tipo de historias son para un público adolescente entre los 12 y 18 años (López, 2010, p. 302).

Slice of life: Este tipo va dirigido al rango de edad del shonen. Las historias que narran son sucesos de la vida real donde los personajes que aparecen tienen personalidades distintas y se van presentando situaciones que podrían ser anormales dentro de un ambiente cotidiano (López, 2010, p. 306).

Shonen: Este género utiliza los mismos valores que el kodomo; la diferencia es que va dirigido a un público adolescente entre los 12 y 18 años. Estas historias tienen en común que su protagonista es del género masculino donde lo van construyendo a partir de los valores de lucha, poder, además, el personaje principal siempre demostrará ser ciertamente fuerte para no rendirse ante las dificultades, tendrá espíritu de lucha y estará continuamente en una prueba de superación. Asimismo, se muestra una faceta torpe hacia la interacción con chicas, donde el objetivo general es que al final de la historia tenga una “compañera” (López, 2010, p. 301).

Seinen: Este género va dirigido a un público mayor de 18 años, donde se busca atrapar al espectador con historias más elaboradas, donde se presenta la psicología del personaje, una narrativa compleja, estéticas que tengan impacto. El personaje principal siempre tendrá un pasado tormentoso que se irá contando conforme el avance de la serie y habrá un personaje antagonista que se irá encaminando hacia el “bien” (López, 2010, p. 306).

Josei: Este tipo de historias, al igual que el seinen, van dirigidas a un público más maduro y se componen de darle peso a la psicología de los personajes y el realismo de las tramas. El tema principal será el romance, la diferencia del género shojo es que los personajes tienen una edad más adulta donde uno de los aspectos más vistos es que los personajes ya tienen funcionalidad en campo laboral por lo que hace de que sus narrativas sean un poco más complejas (López, 2010, p. 308).

Shojo: En esta clasificación, el público al que se dirige es el mismo que el shonen, solamente que va hacia el género femenino, donde se resalta el romance, los sentimientos de los protagonistas, el melodrama y cierto nivel de comedia (López, 2010, p. 304).

Mecha: El género mecha es un subgénero del shonen. El protagonista casi siempre tiende a ser un adolescente en desarrollo que se ha visto envuelto en una serie de situaciones donde debe tomar el control de una máquina, robot, alienígena o monstruos. En su narrativa estará presente la lucha contra el mal, la superación personal y una dualidad del personaje principal para equilibrar su vida personal y su vida como piloto de la máquina o criatura (López, 2010, p. 310).

Gore: Finalmente, hablaremos del gore, el cual es un subgénero del seinen donde llevan la violencia a niveles extremos, su narrativa está compuesta por el deseo de la supervivencia a través de combates brutales donde lo común es ver heridas fatales, derramamiento de sangre, mutilaciones, entre otras cosas. La violencia es usada meramente como elemento de la trama y funciona como elemento estético (López, 2010, p. 308).

La serie seleccionada como objeto de estudio “*Fullmetal Alchemist Brotherhood*” pertenece al género “shonen” y se complementa con el gore y el misterio.

Medios que transmiten anime

En Japón, el anime se transmite vía nacional en algunos canales de televisión como TV Tokyo, AT-X y Animax. Comúnmente, cuando son series, los capítulos salen semanalmente y cada una tiene un horario diverso de acuerdo con la productora de animación (Uzumaki, 2018).

Para México, la llegada del anime japonés fue en el año 1970. La primera serie que se transmitió fue *Astro boy*, obra del Mangaka Osamu Tezuka. Posteriormente, en 1990, llegó una gran variedad de animes y mangas como: *Candy Candy*, *Sailor Moon*, *Mazinger Z*, *Remi*, *Super Campeones*, *Los caballeros del zodiaco*, *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Neon Genesis Evangelion*, esto creó una gran aceptación por parte de los televidentes mexicanos. Y para comienzos del siglo XXI llegó una segunda generación de anime a México con títulos como *Digimon*, *Pokemon* y *Yugi Oh* (Jiménez, s. f.).

Con cadenas de cable ya fue un boom para la llegada de animes porque se comercializaron más, como *Naruto*, *One Piece*, *Inuyasha*, *Bleach*, *Fullmetal Alchemist*, *Death Note*, entre otros. (Valadez, 2020).

Con el paso de los años y la evolución de la tecnología y el internet, llegaron las plataformas oficiales donde se pueden ver en una calidad HD como Crunchyrol, Netflix, HBO, Star plus, Amazon Prime Video, etc.

Aunque, como todos los medios audiovisuales, se han encontrado páginas que recurren a la piratería para transmitir las series sin tener ningún castigo legal, como las páginas Rey Anime, Animefly, JKanime, etc.

Transmedia del anime

La transmedia o narrativa transmedia es la manera en que un producto se expande y se crean más para su continuo consumo (Scolari, 2014, p. 72).

La transmedia de los animes es variada, originalmente todos los animes se originaban de su propio manga, pero tras tener un crecimiento en el público, se crearon variantes como videojuegos, novelas, doujinshis (mangas creados por fans), películas que no tienen que ver nada con las historias originales, hay mercancía para comercializar como figuras de acción, juguetes, ropa, accesorios, hay incluso colaboraciones con marcas reconocidas de distintos tipos como Xiaomi, Nike, Vans, Cuidado con el perro, H&M, Toxic, Walmart, Liverpool, etc. (Romero, 2018)

Ahora bien, ya que tenemos contexto sobre lo que es el anime y el manga, ahora hablaremos un poco de la autora de la serie que elegimos como objeto de estudio y sobre su origen.

El anime y la ética

Una gran cualidad que tienen los animes es que cuentan con discursos éticos donde enseñan la diferencia del bien y el mal, la idea del ser, la permanencia en el mundo, la idea de la venganza, e incluso ideales de paz (Santos, 2021).

De acuerdo con Carazo en su artículo: “Psycho Pass: entre la ética y la filosofía”, nos dice que, aprendemos más de un anime japonés, ya que en este tipo de series se cuenta con futuros posibles de la realidad, los personajes son complejos y las historias son cercanas a nuestros intereses (Carazo, 2015).

Como tal, dentro del anime no se observarán definiciones conceptuales sobre lo que es la ética; sin embargo, los personajes que se presentan se observan en situaciones donde enfrentan dilemas morales y que se preguntan por el bien y por el mal. Dentro de la animación, los personajes viven problemas éticos ante la realidad que están viviendo, ya sea meramente ficción, fantasía, apocalipsis, etc. El anime presenta fenómenos éticos y morales como forma viva, con alma (Lasprilla, 2022).

¿Quién es Hiromu Arakawa y qué trabajos de anime ha hecho?

Hiromu Arakawa nació el 8 de mayo de 1973, estudió clases de pintura en óleo, pero una gran dedicación que tuvo fue a una granja en la cual estuvo durante 7 años. Durante ese tiempo, fue desarrollando sus trabajos inspirados en libros, sucesos históricos e incluso parte de su vida. Un dato curioso de esta autora es que no hay mucha difusión de su vida en cuanto a fotos, por lo que ella siempre se identifica con un dibujo de una vaca con lentes.

Su primera obra fue en el año 1999, denominada *Stray Dog* donde ganó el primer premio de la novena entrega de los Shonen Gangan, para 2001 dio a conocer la serie *Fullmetal Alchemist* donde ganó el premio “sección shonen” de la edición número 49 de los premios Manga Shogakukan, posteriormente hizo series como *Raiden-18*, *Soten no Komori*, *Totsugeki Tonari no Enikkusu*, *Shanghai Yoma Kikai*, *Arslan Senki*, *Hero Tales*, *Silver Spoon* y actualmente está publicando *Yomi no tugai* (Anónimo, s. f.)

Origen de Fullmetal Alchemist

Este manga se publicó en 2001 y terminó en junio de 2010 con un total de 27 tomos (volúmenes), mientras que el anime tuvo dos versiones: la del 2003 *Fullmetal Alchemist*, que

fue una historia que cambió totalmente la obra original del manga, en cambio la del 2009 *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, que fue leal al manga.

Más adelante se realizó un live acción en 2017 que fue dirigida por la mangaka Hiromu Arakawa junto al director Fumihiko Sori que fue producida por Netflix.

La serie de anime/manga *Fullmetal Alchemist* nos cuenta la historia sobre dos hermanos, Edward y Alphonse Elric, dos jóvenes alquimistas que están en busca de respuestas para darle solución a un problema que ellos mismos se crearon en su infancia a base del uso de la alquimia. De acuerdo con el mundo creado por la autora Arakawa la alquimia es una ciencia que se origina de la metafísica, y su funcionamiento se da la siguiente manera: para poder hacer uso de la alquimia es decir transmutar (o transformar) un objeto en otro, el usuario debe comprender su composición química y molecular después podrá destruirlo y finalmente recomponerlo en una forma nueva que tenga molecularmente los mismos elementos. Debe haber una ley de equivalencia, no se puede crear algo sin dar algo del mismo valor a cambio (Piñeiro, 2021).

Estado del arte

Para este apartado se hizo una clasificación con líneas de investigación de los temas en común que se encontraron, después de haber revisado la documentación, determiné que hubo 4 variantes, las cuales son: el anime como industria cultural, anime como identidad y cultura, anime como factor de enseñanza, anime y literatura.

Anime como industria cultural

En este apartado tenemos tres investigaciones (una tesis y dos artículos de revista) donde sus objetivos van, desde observar y entender al anime como un bien cultural que se ha industrializado y masificado (Gómez, 2018), el proceso de evolución de la animación con base a las nuevas tecnologías (López, 2013) y la descripción del éxito del anime como industria cultural (García, 2022).

Para el marco teórico de esta línea, “Anime como industria cultural”, tenemos el uso de la dialéctica a la ilustración, la cultura de masas (Torres, 2018) y también se observan los estudios culturales y la teoría social crítica (Lemes, 2022).

Respecto a la metodología que usan estas investigaciones, se observa totalmente la metodología cualitativa, y las técnicas son, grupo de discusión, análisis semántico basado en la imagen (Torres, 2018) y se usa la investigación en comunicación masiva como análisis de la producción (García, 2022; López, 2013).

Sobre los resultados, tenemos que la política le ha dado prioridad al desarrollo nacional y al tener popularidad del manga el avance de la televisión fueron fundamentales en la expansión de este medio generando así ganancias importantes (Lemes, 2022) También está

el factor de la evolución de la tecnología de la animación la cual ha permitido que se distribuya a todo el mundo (López, 2013), la globalización como primer factor para el crecimiento de estos medios (Gómez Torres, 2018).

Anime como identidad y cultura

En este apartado se encontraron once investigaciones (diez tesis y un artículo de revista) donde se tienen objetivos como la identificación de mensajes políticos, culturales y sociales de la cultura japonesa dentro los animes (Anaya, 2010), consumo y práctica del anime como referente de identidad y cultura (Romero, 2012), entender el consumo cultural del anime como algo que une a la comunidad de fans (Cásarez, 2019), sobre la influencia cultural del anime en estudiantes de diseño gráfico (Intriago, 2017), de la relación del anime con la construcción de identidad de jóvenes universitarios (Maguiña, 2021), sobre las necesidades y deseos del consumo otaku en culturas diferentes (Menkes, 2011), el anime como culturización (Delgado, 2020), sobre el anime como influencia para prácticas tradicionales e imitación (Galindo, 2016), el anime Naruto como construcción de identidad (Castro, 2018) y el anime como forma de comunicación que transforma la cultura (Flores, 2013).

En cuanto a los enfoques teóricos se observó la hermenéutica (Anaya, 2010), se toca el tema del indigenismo, la teoría social de la acción humana, la hibridación cultural (Romero, 2012), se encuentra la escuela de Fráncfort sobre industrias culturales, semiótica, consumo cultural (Cásarez, 2019), también hay uso del interaccionismo simbólico (Intriago, 2017), sobre estudios culturales (Galindo, 2016; Maguiña, 2021; Menkes, 2011) y también se observa comunicación dialéctica con semiótica (Flores S, 2013).

En cuanto a la metodología utilizada en esta línea de investigación se identificó el uso de la metodología cualitativa haciendo uso de la observación participativa (Cásarez, 2019; Flores, 2013; Galindo, 2016; Maguiña, 2021), se percibe también el uso de entrevista (Cásarez A, 2019; Flores, 2013; Galindo, 2016; Maguiña, 2021), se observa la hermenéutica (Anaya, 2010), se observa investigación de la comunicación masiva como análisis del discurso (Anaya, 2010; Romero, 2012), el análisis de la producción (Delgado, 2020), análisis de la recepción (Intriago, 2017), grupo de discusión (Gómez, 2018) y análisis del contenido (Castro, 2018).

Los resultados que se han obtenido son que los animés son subjetivos y son de interpretación libre; sin embargo, que hay una clara segregación respecto a grupos sociales (Anaya, 2010; Cásarez, 2019; Romero, 2012) el anime es un medio que atrae público juvenil, es una manifestación cultural dentro de la comunicación y sus enseñanzas son el principal motor para su crecimiento (Delgado, 2020; Intriago, 2017; Maguiña, 2021; Menkes, 2011) también se concluye que el anime es un generador de imitación cultural, en este caso de la japonesa así configurando culturas urbanas (Flores, 2013; Galindo, 2016).

Anime como factor de enseñanza

En este apartado se encontraron seis documentos (tres artículos de revista y tres tesis) y tenemos objetivos como determinar la incidencia de la narrativa del anime Naruto en la percepción de los usuarios de la plataforma animeflv.net (Santos, 2021) sobre la relación de la tecnología y la sociedad (Gendler, 2020) del uso del anime como material didáctico (Lasprilla, 2022), la subjetividad y el psicoanálisis del anime (Parada, 2012), sobre crear un modelo de hibridación a partir del manga (Rosales, 2019).

Se usa la investigación de comunicación masiva como el análisis semiótico, grupo focal (Santos, 2021), se usa la investigación en comunicación masiva como análisis del contenido (Castro, 2018; Gendler, 2020; Lasprilla, 2022) y análisis del discurso (Rosales, 2019; Santos, 2021).

En cuanto a los enfoques teóricos que utilizan, se observa psicoanálisis (Parada, 2012), estudios culturales (Rosales, 2019), taxonomía ética (Lasprilla, 2022) y la escuela de Fráncfort (Santos, 2021).

Los resultados que hay de esta línea de investigación son que el anime ha sido un factor de aprendizaje para afrontar problemas cotidianos (Santos, 2021) estas series son generadoras de interpretaciones y moralejas (Carazo, 2015) y también está el factor de que el manga es un medio literario que enriquece la comprensión de la realidad (Rosales, 2019).

Anime y literatura

En este apartado se encontraron dos documentos (artículos de revista) donde se observa a la serie Fullmetal Alchemist como una serie de anime a relacionar con novelas clásicas y sus objetivos es encontrar similitudes, respecto al enfoque teórico no se identifica alguno en especial; en esta línea se usa investigación en comunicación masiva como el análisis narrativo o del discurso a partir de los elementos que representan los personajes (Hernán, 2003; López, 2019).

Balance

Después de haber revisado la documentación de investigaciones y haber revisado mi objeto de estudio, que en este caso me refiero a la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, determinó

que tengo pie para hacer una investigación relacionada con la ética, más específicamente sobre los principios bioéticos ya que, la narrativa de la serie seleccionada se presentan cuestiones y situaciones donde sus principales problemáticas son temas de ética social, por lo cual, los principios me ayudarán a entender cómo están constituidas este tipo de productos audiovisuales.

La pregunta que formulo finalmente es: ¿Cuáles son los principios éticos que se encuentran en el anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*? Y para resolver esta pregunta que es pertinente usar los estudios estructuralistas, la retórica de la imagen, estudios sobre el discurso, análisis del discurso audiovisual y los principios éticos de Beauchamp y Childress como base teórica.

De acuerdo con la documentación revisada se seleccionó la metodología cualitativa, para ser más específicos se usará análisis del discurso porque me permitirá conocer a fondo el producto audiovisual que quiero investigar y entender su narrativa audiovisual y la detección de los principios éticos.

Marco Teórico

Este apartado nos proporcionará los conceptos necesarios de teoría que se relacionarán con el análisis de la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, por lo tanto, se retomará como marco teórico los estudios sobre el discurso, la ética, los estudios del discurso audiovisual, los principios éticos entre otros.

1.1 Adentramiento a los estudios del discurso

Retomando el hecho de que se quiere analizar el discurso de un producto audiovisual, considero pertinente comenzar hablando del análisis del discurso multimodal, el cual se refiere a un campo de estudio donde la lingüística se asocia con imágenes, simbolismo, gestualidad, acciones, música y sonido. Este tipo de análisis puede hacerse en materiales impresos, videos, sitios web, actividades cotidiana entre otros (O'Halloran, 2012).

Una característica fundamental del análisis del discurso multimodal es que al ser una combinación de lenguaje e imagen es indispensable y notoria la presencia de la semiótica, ya que es un discurso configurado, por lo que sus principales desafíos es crear teorías y marcos analíticos para los momentos donde no se presente un recurso lingüístico, además se deberá interpretar el espacio semántico y modelar los procesos sociales (O'Halloran, 2012).

En este tipo de análisis se presentan diversas fases como: la fase descriptiva para la organización de canales, modos y sub modos; la fase analítica que es donde ya está presente el discurso, diseño, producción y distribución, en esta fase se busca encontrar la constitución del medio que se analiza y proporciona la información necesaria para identificar al protagonista del medio y su historia, delimitando el tema que se quiere transmitir y determinando su interacción. Finalmente, está la fase propositiva, la cual se refiera a la

manera en que empatiza el espectador con el medio audiovisual que se presenta (Rodríguez C & Velázquez O, 2011)

Para dar inicio a la teoría tenemos al “discurso”, desde la perspectiva teórica de Van Dijk, quien lo describe al discurso como una forma de utilizar el lenguaje, no solo desde la oralidad, sino que también como forma escrita, a manera de pensamiento e ideas (Van Dijk, 2000, p. 22).

Dentro de la teoría del discurso tienden a preguntarse cosas como: ¿Quién utiliza esta forma del lenguaje?, ¿Cómo lo usa?, ¿Por qué? y ¿Cuándo? Las respuestas que surgen han formado tres dimensiones del discurso. Van Dijk, (2000, p. 27) las denomina de la siguiente manera:

- a) El uso del lenguaje
- b) La comunicación de creencias
- c) La interacción dentro de situaciones sociales

Estos tres apartados se proponen describir cómo el lenguaje funciona como medio de influencia dentro de las creencias, la interacción, en la manera de hablar y cómo a su vez las creencias forman parte de esa influencia. Esto quiere decir que el estudio del discurso se hace con base en una conversación y texto dentro de un contexto específico.

Dentro del discurso se habla sobre una estructura de carácter formal donde se habla de un orden de oraciones específicas, se establecen relaciones y condiciones para darle secuencia. Dicha estructura también tiene sus propios elementos:

- El sonido, la vista y el cuerpo: En el discurso, el primer paso es analizar expresiones observables, sonidos audibles y caracteres visuales, esto quiere decir que se hablara sobre la ayuda de tener una entonación, volumen, expresiones faciales, una posición del cuerpo que ayude a expresar o a tener una buena recepción.
- Orden y forma: Este elemento habla sobre la composición de las oraciones lo cual se relaciona con la sintaxis, tiene un enfoque discursivo donde se observa el buen uso de la gramática y no hay un orden específico de las palabras dentro de las oraciones, ya que puede funcionar de diferente manera de acuerdo a la intención. La sintaxis del discurso también observa la forma en la que operan las oraciones para tener un indicador de la distribución de la información; son nociones que también corresponden al campo semántico y cognitivo del discurso.
- Sentido: Este elemento se refiere a las formas abstractas que tiene el discurso respecto a las expresiones de las representaciones semánticas. Esto quiere decir que es la manera en la que los usuarios del lenguaje le asignan sentido al discurso de acuerdo con la comprensión o interpretación.
- Estilo: El estilo se refiere a la elección de léxicos diferentes dentro de las oraciones en función del contexto en el que se encuentra. También se pueden utilizar distintas variaciones en la pronunciación, la escritura, los elementos visuales, los gestos, orden de las palabras y oraciones. El estilo es en un elemento que depende arduamente de la expresión.
- Retórica: Este elemento está vinculado al análisis estilístico y es un precursor de los estudios del discurso y es esencial cuando están presentes elementos retóricos como

aliteraciones, rimas, ironías, metáforas, hipérboles, etc. Pueden estar presentes en función de persuasión.

- Esquemas: Este elemento o nivel simplemente habla de la presencia de una estructura esquemática, se puede descomponer la forma de los textos de acuerdo a componentes convencionales o categorías fijas y, por consiguiente, formular reglas que expliquen su orden (Van Dijk, 2000, pp. 29-36).

Ahora bien, hay diferentes corrientes de estudio en la teoría del discurso y la que nosotros tomaremos será el análisis crítico del discurso, el cual Van Dijk nos dice que aquellos que son estudiosos críticos buscan exponer la posición social y política, toman partido y son participantes activos para desmitificar o cuestionar la dominación que hay en un discurso (Van Dijk, 2000, p. 49).

Wodak y Meyer describen a la crítica como la acción de tomar distancia de la información para darle un enfoque dentro de lo social y así, adoptar una postura política y auto reflexionar (Wodak & Meyer, 2003, p. 39).

Esto quiere decir que en el ámbito crítico hay un mayor enfoque en las problemáticas sociales, donde el análisis, formulación y descripción de las teorías cumplen su papel para comprender la desigualdad social respecto al género, clase, religión, origen étnico, lenguaje, orientación sexual, entre otros. Por lo que se puede afirmar que tiene un enfoque tanto científico como social y político

Como se había comentado al principio, el discurso no solo se refiere a la forma de expresarse, sino que también a la forma de pensar, participa en luchas e injusticias de la sociedad. Los analistas críticos aquí funcionan como agentes del cambio.

Como último punto sobre el discurso, hablaremos sobre el conocimiento donde Van Dijk explica que es la manera en la que se interioriza la información, los valores, las representaciones sociales, hábitos, costumbres e ideas, esto desde las instituciones sociales a las que vamos perteneciendo conforme el paso del tiempo como la familia, los amigos, la escuela, el trabajo, etc. Este último punto se relaciona con el concepto de ideología el cual veremos más adelante; además, la información que se va obteniendo mediante el discurso, se le otorga un sentido a partir de lo que cada uno sabe, el conocimiento que tenemos, transformamos, analizamos y traducimos para volverla parte de sí mismo, es la parte pragmática del discurso, el uso del lenguaje como acción dentro de un contexto sociocultural (Van Dijk, 2000, pp. 27-28).

Asimismo, a condición de la noción de conocimiento Van Dijk menciona que surge el término de representación semántica el cual habla sobre la producción de sonidos, gestos y actos de habla, las cuales tienen un sentido estratégico para la interacción, es un proceso de memoria que es parte de los usuarios del lenguaje y cumple el papel de la producción, comprensión del texto además de la conversación (Van Dijk, 2000, p. 32).

Dentro del discurso, se menciona que hay un conocimiento socialmente compartido entre individuos de un mismo grupo o comunidad, por lo que se puede observar su cultura, las normas, valores, reglas dentro de su comunicación y sus opiniones. Asimismo, Van Dijk dice que en la comprensión se presentan modelos mentales que se encargan del entendimiento subjetivo del discurso. Estos modelos se desarrollarán de acuerdo al contexto social donde estemos inmersos y, por consiguiente, se creará la opinión o posición (Van Dijk, 2000, p. 62).

A su vez, Van Dijk nos habla del “constructivismo” que se refiere sobre cómo el discurso se construye para darle un sentido, comprensión y dar paso al análisis, esto da pie a lo que se comentaba anteriormente sobre la estructura del discurso, se le da jerarquía para que sea válido en la interacción, hay un proceso mental de representación donde se utilizan elementos del texto, elementos del lenguaje de los usuarios y las creencias que tienen en un contexto, así mismo, pueden expresar y crear nuevas opiniones e ideologías, se le da una construcción de significados al discurso (Van Dijk, 2000, p. 60).

Wodak y Meyer nos hablan sobre el silencio dentro del discurso que se refiere a lo siguiente:

La manera en la que se callan las voces ajenas, se restringe o se ignoran, es un mecanismo común dentro del discurso, ya que es un instrumento controlado por la gente de elite, gobierno o líderes. Hay un claro uso de dominación y fuerza social (Wodak & Meyer, 2003, p. 18).

Debido a esos silencios, es como el enfoque de los estudios del discurso se hace con base en cuestiones de poder, ideología, control, resistencia o lucha.

Partiendo del hecho de que los estudios del discurso son un campo de análisis interdisciplinario, se hará uso de términos que nos ayudarán a darle sentido al discurso. Al analizar serán los aspectos de ideología, de representación social, de poder y de resistencia.

De acuerdo a Thompson, la ideología se asocia con el proceso por el que se sostienen las relaciones de poder o dominación, es aquí donde entra el término de poder que desde el nivel de acción se refiere a la capacidad que tiene el hombre de actuar por sus objetivos y propios intereses, al nivel institucional el poder es la capacidad que tienen las personas de

tomar decisiones, perseguir metas o realizar intereses, sin embargo, todo poder está limitado por las estructuras sociales (Thompson, 1992).

Wodak y Meyer al hablar de ideología, mencionan que la lingüística crítica y el análisis crítico del discurso describen, dismantelan una “confusión” y generan agentes de conciencia que actúan en modo de intervención para identificar los engaños que hacen en un discurso, respecto a sus necesidades a través del descifrado de ideologías (Wodak & Meyer, 2003, p. 29).

Por otra parte, Thompson menciona que hay supuestos engañosos sobre lo que representan las ideologías, el primero es que las ideologías pueden ser sistemas de creencias discretos, los cuales pueden ser analizados de acuerdo a sus elementos constituyentes, se dice que es engañoso, ya que solo se podría remontar en creencias políticas y sus partidos; se está dejando de lado los grupos ideológicos de la vida común como la familia, la escuela, los medios de comunicación, el trabajo, entre otros (Thompson, 1992, pp. 14-15).

El segundo supuesto engañoso nos dice Thompson es que dentro de las ideologías existe un sistema donde los valores se comparten, es decir, cada uno de los integrantes va transmitiendo las formas de pensamiento para que exista proximidad y armonía dentro del sistema, sin embargo, es muy poco probable que todos compartan el mismo tipo de pensamiento o los valores, hay más probabilidades de que una sociedad estable vaya diversificando sus valores y su sistema de creencias, esto con el fin de ir mejorando y corrigiendo (Thompson, 1992, p. 18).

Volviendo a retomar a Van Dijk, él nos aclara el concepto de ideología al tomarlo como un conjunto de creencias que se adquieren, utilizan, modifican y comparten

socialmente por grupos que tienen intereses y estructuras sociales complejas. Hay diversas características de las ideologías tanto buenas como malas, por un lado, tenemos que las ideologías sirven para legitimar el poder y la desigualdad, al igual que ocultar la verdad sobre las cosas objetivas y materiales, sobre la existencia; por otro lado, se dice que sirven para habilitar a los grupos dominados, crear solidaridad, orquestar la lucha y ser consistentes en la oposición (Van Dijk, 2006, p. 25).

Es aquí cuando surge el término de resistencia donde el mismo autor, dice que no solo hay ideologías que tratan únicamente de un modelo de dominación, sino que también existen de oposición y resistencia, en ellas hay un análisis crítico del poder, donde se habla del abuso y formas de contrapoder dentro de ideologías donde se presentan casos de dominación de clase, racismo, sexismo, aquellas que niegan y ocultan la desigualdad social, por lo tanto, se puede decir que dentro de las ideologías hay tanto relaciones de dominación y poder como resistencia y lucha (Van Dijk, 2006, p. 24).

Van Dijk nos dice que el tema del poder es algo recurrente en el discurso, puesto que se mantiene una relación dialéctica respecto a los usuarios del lenguaje y el contexto en el que se encuentran por lo que están sujetos a restricciones que pone la sociedad y su cultura, contribuyen al discurso y lo modifican, pero así como el discurso tiende a apoyar el poder de una sociedad, también tiende a desafiarlo cuando se presenta una oposición a la pérdida de la autonomía por lo que el modo de poner resistencia es debatiendo e intercambiando ideas respecto a las desigualdades entre un grupo y otro o dentro de uno mismo (Van Dijk, 2000, p. 64).

1.2 Teoría ética

Como se comentó al principio de este capítulo, nosotros hablaremos del discurso que nos proporciona el objeto de estudio relacionándolo con principios éticos y por ello, es importante hablar sobre este término y cómo es que se presentan en la sociedad, este apartado se hará de acuerdo con el trabajo de Tom L. Beauchamp y James F. Childress.

Antes de entrar de lleno a la ética, es importante mencionar que de acuerdo a Wodak y Childress el discurso se relaciona claramente con el tema ético ya que se ven implicadas categorías como la dominación, la violación de normas y derechos humanos por lo cual, se utiliza la ética como medio para definir dichos abusos o incongruencias (Beauchamp & Childress, 1999, p. 171).

La ética es una materia que se desglosa por parte de la Filosofía, en el ámbito de las ciencias sociales y humanísticas, Beauchamp y Childress la asocian con el carácter humanístico que tiene diversas formas de explicar la vida moral, mencionan que tiene tres enfoques los cuales ayudan a explicar los procesos como el normativo, descriptivo y la metaética, el primero se refiere a la aceptación moral de normas que sirven para guiar y evaluar la conducta, mientras que la ética descriptiva basa su investigación en los hechos de la conducta y las creencias morales en las que se ve cómo piensan y actúan las personas, finalmente tenemos a la metaética donde se lleva a cabo un análisis del lenguaje, conceptos y los métodos de razonamiento ético (Beauchamp & Childress, 1999, p. 2,3).

Los autores consideran que estos dos últimos enfoques no son normativos, ya que se establecen de acuerdo con los objetivos y conceptos que se requieran, no lo que éticamente se necesitaría. De aquí surge el término de la “moral”, que se refiere a un acuerdo social que

hay en la humanidad donde determinan cuál es una conducta correcta e incorrecta, lo que es aceptado y establecido (Beauchamp & Childress, 1999, pp. 3-4).

Dentro de la moral común hay diversas normas de conducta humana que son aceptables. Se habla de lo legítimo y lo ilegítimo que básicamente se le denominan derechos humanos, es una institución en la que se acopla la sociedad. También se presentan los dilemas morales donde se establecen diversos caminos en las tomas de decisiones desde lo moral, existen dos formas en las que se pueden manifestar dichos dilemas, la primera es cuando se presenta una evidencia de acto donde la decisión es tanto correcta como incorrecta moralmente, y la otra considera lo que se debería o no hacer (Beauchamp & Childress, 1999, p. 4).

Dentro de la ética está el tema de los dilemas morales que, de acuerdo con nuestros autores, se plantean de la siguiente manera:

Se hace de acuerdo con el conflicto entre principios o reglas morales, se cumplen obligaciones, pero solamente infringiendo con otra. Por otro lado, hay ocasiones en las que un conflicto carece de principios para determinar cuál sería el deber principal, algunos se pueden resolver y razonar o simplemente permanecer sin resolver (Beauchamp & Childress, 1999, p. 10,11).

Aquí es donde entra la parte de la ética que nos interesa que son los principios, Beauchamp y Childress mencionan que estos son los que orientan la conducta y no entran en conflicto entre ellos, no funcionan como normas de conducta, sino que son guías generales que ayudan al desarrollo de reglas y líneas de acción específicas (Beauchamp & Childress, 1999, p. 33).

Existen cuatro tipos de principios que serán los principales y necesarios para la investigación, los cuales son autonomía, no maleficencia, beneficencia y justicia.

Nuestros autores manejan la autonomía como algo que se encuentra en relación con la cuestión de autogobierno y autorregulación, pero también han incorporado otros términos como los derechos de libertad, la intimidad, la toma de decisiones individuales, la voluntad propia, el comportamiento, y un sentido de pertenencia de uno mismo. Con la autonomía personal es como cada individuo actúa de acuerdo a un plan específico; es una forma de gobierno interiorizada (Beauchamp & Childress, 1999, p. 113).

De acuerdo a la teoría de la autonomía, hay condiciones primordiales para que tenga sentido, la primera es la libertad que se refiere a la toma de acciones sin ninguna influencia ni control ajeno, la segunda es el ser agente, es decir, que se presente la capacidad de actuar independientemente, una persona comienza a ser autónoma cuando es capaz de controlar sus deseos y preferencias básicas, aceptan racionalmente que se identifican y relacionan a un orden fuera de la manipulación, modifican sus preferencias (Beauchamp & Childress, 1999, p. 116).

Para el principio de no maleficencia Beauchamp y Childress lo explican con la cuestión del “no hacer daño”, su principal obligación es no infligir daño, implica abstenerse de cualquier situación que cause un mal, el daño puede ser una acción de obstaculización o de alteración respecto a una acción intencionada, dentro de este principio hay ciertas reglas morales como el no matar, no causar dolor o sufrimiento, no incapacitar, no ofender y no privar los bienes de la vida (Beauchamp & Childress, 1999, p. 179,180).

Para el principio beneficencia, nuestros autores hablan sobre las acciones que causan un bien en alguien ajeno. Hay actos de misericordia, bondad y caridad; este principio hace que los actos benevolentes sean obligaciones morales o imposiciones para promover los intereses de otros. Este principio es de carácter central, ya que conciben aspectos de naturaleza humana, lo que motiva a hacer actos de este tipo con un objetivo moral (Beauchamp & Childress, 1999, p. 245,246).

Las reglas que hay dentro de este principio son:

- El proteger y defender los derechos de otros
- Prevenir cualquier daño que le pueda pasar a otros
- Suprimir cualquier acción que pueda producir perjuicio a otros
- Respetar a las personas que tengan alguna discapacidad
- Rescatar a las personas que se encuentren en peligro (Beauchamp & Childress, 1999, p. 248).

A diferencia del principio de no maleficencia aquí explican que no hay prohibiciones, sino condiciones a cumplir, no se obedece imparcialmente, aquí hay demandas para hacer acciones positivas, hay acciones que se pueden obedecer o no imparcialmente y rara vez hay sanciones morales (Beauchamp & Childress, 1999, p. 248).

Por último, tenemos el principio de justicia: aquí los autores se refieren a una especie de trato igual o equitativo que apropia la sociedad respecto a una serie de normas justificadas dentro de una estructura de cooperación social. Hay varias instituciones que se relacionan con este principio, como las del gobierno y las sanitarias. Al mismo tiempo, hay beneficios

y cargas que se van asignando, como las propiedades, los impuestos, privilegios, oportunidades, entre otros (Beauchamp & Childress, 1999, p. 312).

Dentro de este principio también nos explican que existe la justicia distributiva cuando se toca el tema de asignar derechos y responsabilidades dentro de la sociedad como los derechos políticos y civiles; está la justicia formal que habla sobre el trato a los iguales y desiguales, hay una diferencia separada de acuerdo a sus características, sin embargo, recae en la cuestión de que sí existe o no una igualdad (Beauchamp & Childress, 1999, p. 312).

1.3 El discurso en los medios audiovisuales

Ya que nuestra investigación se enfocará en un producto audiovisual, es pertinente explicar la manera en que se relaciona con los estudios del discurso y saber por qué podemos trabajar en un medio como este.

Teniendo en cuenta de que se está hablando de un producto audiovisual, quiere decir que nos estamos refiriendo a la “comunicación audiovisual”, esto quiere decir que será “objeto material” que se constituye por imágenes icónicas, sonidos que se interrelacionan entre sí de acuerdo con un proceso social de producción de sentido. Este tipo de productos hace que la ciencia de la cultura y la sociedad se unan y creen una transmisión de información que también abordará temas sobre representaciones simbólicas, iconología, psicoanálisis, antropología, narratología y psicología social (Brisset M., 2012, p. 47).

Para darle más sentido al por qué se eligió un producto audiovisual como objeto de estudio es pertinente explicar la relación que tiene respecto al discurso en sí mismo, es aquí donde Lauro Zavala nos dice que a partir de la oleada de diferentes géneros narrativos en el cine y la televisión es como fueron surgiendo formas de discurso de acuerdo al tipo de historia

y su estructura para lo cual el autor pone como ejemplo la cuestión de la aventura del héroe en las películas y su proceso para desarrollar su persona (Zavala, 2003, p. 3).

Zavala explica que el género audiovisual es algo que se ha ido incorporando al discurso debido, ya que hay una relación entre el medio y el espectador, se presenta la identificación y búsquedas de similitud con la historia contada, puesto que el cine, al ser parte del arte, es una forma de expresión, habla a través de nosotros, determina nuestras expectativas y va construyendo nuestro conocimiento fílmico (Zavala, 2003, p. 4).

Siguiendo el trabajo de Brisset Martín, él explica que las obras van llenando lugares indeterminados o interpretaciones de acuerdo con la experiencia personal y la tradición. Asimismo, la imagen ofrece diversas formas que se irán identificando entre sí para poder construir una situación constituida por una gran densidad semántica (Brisset M., 2012, p. 39).

En el análisis audiovisual se estudian las obras y los procesos de su producción, transmisión y recepción. Las problemáticas que suelen tocarse son sobre: ¿Cómo se percibe la imagen? ¿Quién es el público espectador? ¿Cuál es el contexto social, institucional, técnico e ideológico que relacionan la imagen con el espectador? ¿Cómo representa la realidad y a través de qué medios? (Brisset M., 2012, p. 49)

1.4 Elementos de la comunicación no verbal

Como último apartado de este capítulo, se hablará sobre el lenguaje tanto lingüístico como lo no verbal, donde explicaremos las categorías de lingüística, kinésica, proxémica y la acción.

Ya que este trabajo se basa en el discurso, hablar sobre lo que es la lingüística es parte fundamental para entender parte de su estructura, aquí es donde retomaré a Roland Barthes con sus aportes respecto a la retórica de la imagen.

El primer concepto a tocar por Barthes serán los mensajes lingüísticos, los cuales van a tener diferentes variaciones de acuerdo con sus elementos connotados y denotados. A este sistema lingüístico él lo denomina semiología el cual funciona de acuerdo a una estructura de signos, la denotación nos otorga el mensaje literal de la imagen mientras que la connotación nos va a dar un significado más profundo, se basará en el conocimiento y por ende en la cultura y conocimiento que cada observador tenga, por otra parte, se presenta el anclaje, que será aquello con lo que se asocia la imagen y sus posibles significados que puedan tener, en sí la imagen puede transmitir un mensaje, pero si se le añade texto esto puede ser totalmente diferente (Barthes, 1974, p. 2).

De acuerdo con el autor, es aquí donde se presenta la iconicidad, donde la imagen representa un mensaje que no es difícil de descifrar, la imagen da un mensaje claro al momento de su visualidad, el mensaje simbólico funciona mediante la denotación, los símbolos representarán un mensaje el cual los espectadores entenderán de acuerdo al significado y funcionará sin desencadenar la connotación (Barthes, 1974, p. 3).

Cabe aclarar que siempre estará presente la polisemia de los mensajes, es decir, que habrá mas de una interpretación en un significante, puede presentarse en forma léxica, morfológica o sintáctica. La significación que se le de al mensaje se dará de acuerdo al contexto y conocimiento que tenga el receptor. (Yebra G, 1981, p. 37)

Respecto a la acción Van Dijk nos dice que la lingüística no solo se enfoca en su estructura, sino que también se puede describir en términos de acciones sociales, ya que los usuarios del lenguaje saben qué manera es en la que se van a expresar con base en la cultura, la sociedad, su posición, se presentan las condiciones de adecuación que es cuando intervienen sus opiniones, la expresión, sus conocimientos; esto le da paso a la interacción la cual tendrá un sentido y modo de acuerdo a dicha posición, habrá secuencia y turnos a la hora de expresarse (Van Dijk, 2000, p. 26).

Ahora bien, dentro de este campo entra la comunicación no verbal con la kinésica y la proxémica, que según Mangieri, tenemos que la kinésica es básicamente el estudio de los significados y los movimientos corporales, las señales, expresiones movimientos, reacciones, cualquier acción realizada con el cuerpo al momento de comunicarnos y la proxémica que se enfoca al espacio personal que una persona tiene cuando se comunica con otras, el contacto no físico que se tienen con las personas como las miradas, la cierta cercanía que se permite es una forma de comunicación la cual también se volverá parte del discurso (Mangieri, 2017, pp. 157, 158).

Esta última parte nos ayudará para la comprensión de movimientos y expresiones que demostrarán los personajes de la serie a través de la historia que vayan contando para una interpretación emocional y relación con los principios éticos.

Marco Metodológico

En este capítulo, como su nombre lo menciona, explicamos la parte metodológica de la investigación donde se hablará sobre cuál es el método y técnica que nos ayudó a resolver nuestro supuesto de investigación.

Definición del método

Ya que nuestro objetivo de investigación fue identificar los principios éticos que se reflejan en la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, se tendrá que retomar un análisis del discurso, el cual es perteneciente a la metodología cualitativa de carácter no verbal.

De acuerdo Sampieri la metodología cualitativa tiene un enfoque significativo que utiliza la recolección de datos para afinar las cuestiones de investigación, una de sus características principales es que el investigador se relaciona con el ambiente o entorno del objeto de estudio y puede que revele nuevas preguntas, tiene un carácter inductivo, es decir que primero exploran y describen para poder generar una relación teórica, tiene un proceso de indagación flexible, ya que tiene el propósito de reconstruir la realidad de acuerdo a su movimiento entre respuestas y teoría (Hernández Sampieri, 2014, p. 7,8,9)

De esta metodología se retomará el análisis del discurso, el cual nos ayudará a identificar los principios éticos ya mencionados en el marco teórico, relacionarlos, analizarlos y describirlos.

Definición de la técnica de investigación

Sampieri describe al análisis del discurso como un diseño narrativo que pretende entender una sucesión de hechos, procesos, acciones, situaciones, etc. a partir de experiencias contadas

y se relaciona con la cuestión psicoterapeuta, política, militar y de terrorismo (Hernández S, 2014, p. 487).

Aquí también volvemos a retomar a Van Dijk con el análisis crítico del discurso donde él explica que esta es una técnica que tiene como objetivo evidenciar a través del discurso algún problema político, social o cultural, el abuso de poder, la injusticia y la desigualdad que pueda contener (Hernández S, 2014, p. 15).

Asimismo menciona que hay ciertos pasos como buscar actos repetidos, inaceptables, las instituciones, los actos de abuso y la dominación, se tiene como misión dar una perspectiva de contrapoder además, tiene que haber una distinción entre texto y contexto para observar su estructura (Van Dijk, 1994, p. 17,18).

A través de este tipo de análisis pretendemos identificar la estructura del relato por lo que nos apoyaremos en Roland Barthes, ya que nos explica que el relato puede tener un soporte por la imagen fija o móvil donde intervienen los gestos y el lenguaje articulado, es parte de la sociedad, porque se presenta en toda situación (Barthes et al., 1970, p. 9).

Dentro del mismo texto de Barthes, nos menciona a los autores Propp y Levi Strauss donde ellos afirman que el relato es un dilema, debido a que tiende a ser una repetición fatigosa de acontecimientos, aquí es donde precisamente entrara la parte del discurso, dado que es un segundo elemento de la lingüística que se presenta en el relato (Barthes et al., 1970, p. 11,12).

A través del relato, encontraremos que hay niveles funcionales que, según el texto, estarán siempre presentes en nuestro objeto de estudio, como el nivel de descripción, donde

las frases se dividirán en sentido fonético, gramatical, fonológico y contextual (Barthes et al., 1970, p. 14).

Por otro lado, hablando de los niveles funcionales, Todorov menciona que hay dos grandes niveles, el primero es la historia o argumento que le dará sentido a las acciones y sintaxis de los personajes y el segundo es el discurso que comprenderá el tiempo, los aspectos y los modos del relato (Barthes et al., 1970, p. 15).

Greimas resultó ser de ayuda con su clasificación de personajes actantes y sus pruebas calificantes dentro del relato, donde él menciona que los personajes se relacionan con su acción y, por lo tanto, tienen su parte contraria, por lo que está el sujeto/objeto, donante, destinatario, ayudante/opositor, a partir de estos personajes es como surgen las relaciones en cuanto al deseo, la lucha y la comunicación (Barthes et al., 1970, p. 24)

Los niveles que se proponen en este texto son los niveles funcionales de Propp y Bremond, los niveles de acción de Greimas y el nivel de narración de Todorov; con ellos es como encontraremos una coherencia y sentido de historia de nuestra investigación.

El nivel que propone Propp y Bremond nos hablan del nivel funcional donde la acción de un personaje se define desde su significación para el desarrollo del cuento esto a su vez le dará pie a la narrativa para darle sentido a los personajes para pasar por distintos caminos donde incluso se pueden presentar los nudos el cual se resolverá de acuerdo a la función del personaje (Barthes et al., 1970, p. 20).

El objeto o sujeto es aquello que es deseado o que se desea, el destinatario o donante es aquel que nos va a proporcionar ese deseo y el ayudante u opositor será aquel que se interpondrá según su relación de poder, el deseo constituye el eje fundamental de la narrativa

de un relato, la lucha es el intermediario entre el deseo y la comunicación es el paso para darle pie para conseguir el deseo (Gil & De la Mata, 1980, p. 2,3).

Dentro de ese esquema de funciones, Propp explica que hay ciertos personajes que siempre aparecerán en un relato y que tienen cierta función como el héroe que es personaje central de la historia el cual enfrenta obstáculos para cumplir un objetivo en función del deseo, el falso héroe es aquel que se presenta como aliado y termina traicionando al héroe, él crea el conflicto por el poder, se presenta también el donante que es el que ayuda a resolver los obstáculos y aquel que proporciona un poder, está el personaje mandante que es el que le da una misión al héroe que será el inicio de su viaje, claramente se presenta el villano el cual será el oponente principal del héroe y que siempre llevara la contraria, finalmente esa la princesa que es aquella o aquello que se busca obtener al final, es el deseo y premio final (Propp, 1928, pp. 37-40).

Finalmente, Greimas nos proporcionó las pruebas de los actantes, que serán parte del desarrollo del personaje principal u héroe, que son 3:

1. Prueba calificante: Aquí el héroe, después de aceptar su misión, pasa por un desafío el que determinará sus habilidades.
2. Prueba decisiva: El héroe se enfrenta al conflicto concluyendo el principal objetivo de la misión.
3. Prueba glorificante: Finalmente, esta es la prueba donde es reconocido y por la cual es el héroe (Gil & De la Mata, 1980, p. 5).

Asimismo, en este análisis se encontrarán términos como endogrupo y exogrupo, estos términos se dan gracias a que las personas siempre buscan un entorno al cual pertenecer,

el endogrupo es aquel el sujeto que comparte experiencias y expectativas en conjunto mientras que el exogrupo se refiere a una persona la cual ésta dentro de un grupo, sin embargo, este no comparte rasgos en común con dicho grupo, sin lazos ni pertenencia (Léira L, 2015, p. 110)

El primer análisis se hizo fue el fílmico, donde se habló de la imagen, que de acuerdo con el trabajo de Brisset hay 3 aspectos que las van a caracterizar, el primero será el simbolismo que será la manera en que transmite los valores, el segundo es el modo epistémico donde se transmite información sobre la realidad, finalmente está el tercer modo, que es el estético y busca complacer al espectador provocando el surgimiento de sensaciones que se asocian con el término de arte (Brisset M., 2012, p. 50).

Se encontraron imágenes gráficas, cinematográficas y de animación que al pasar por su emisor construyen y manifiestan impresiones, cuestiones, sentimientos e informaciones, después de tener en claro una situación o historia se usaran técnicas para poder transmitir las, esto puede observarse de acuerdo al uso de colores e iluminación (Brisset M., 2012, p. 56).

Para poder esquematizar el objeto de estudio se utilizará un Decoupage el cual es un tipo de análisis fílmico donde se hace una partición de planos y encuadres en el interior de una o varios fotogramas para una observación más detallada (Eduardo A, 1998, p. 7).

En el cuadro Decoupage que utilizó hay términos propios de los medios audiovisuales como:

- Plano: Se refiere a la unidad fílmica que se compone de una serie de fotogramas entre dos puntos de la cámara o también puede ser el segmento fílmico entre dos cortes de montaje, se puede clasificar por su duración, tamaño, ángulo,

movimiento, punto de vista y dependiendo si su toma es directa o con elementos de postproducción (Brisset M., 2012, pp. 66-67).

- Escena: Es una continuidad espacio-tiempo que no presenta rupturas ni distorsiones, mientras que el significante se fragmenta en distintos planos (Sánchez N. & Lapaz C., 2015, p. 28).
- Banda sonora: En la materia de la expresión fílmica, la banda sonora es uno de sus elementos donde la voz, sonido fónico, música, ruidos o sonidos analógicos y forman parte de los elementos de significación (Brisset M., 2012, p. 66)

Breve resumen de la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood*

Anteriormente en el capítulo del Contexto Socio Histórico se comentó que esta serie narra la historia de un mundo donde la alquimia existe y es tomada como “ciencia”, dentro de este mundo aparecen dos hermanos que tenían 11 y 10 años de edad, los cuales sin conocimiento de reglas y con la repentina pérdida de su madre, tratan de revivir a su madre a través de un proceso llamado “transmutación humana”; lamentablemente no pudieron resucitar a su madre y pagaron el precio, el hermano mayor perdió una pierna y un brazo, mientras que el hermano perdió su cuerpo entero por lo que su alma quedó atrapada en una armadura vacía.

Habiendo cometido un pecado y haber pagado las consecuencias, los héroes deciden emprender un viaje en búsqueda de regresar a sus cuerpos a la normalidad a través del trabajo que hacen dentro de una asociación oficial de alquimistas, que representan la ley y reúnen a los líderes.

Dentro de este mundo aparece una milicia que está a cargo de regular a los alquimistas y otorgar ciertos cargos dependiendo de las habilidades que desempeñen.

Asimismo, aparece un enemigo que está en contra de las leyes establecidas (no tocaremos este tema más allá de la aparición del personaje y sus acciones, ya que su contexto completo aparece en capítulos diferentes).

Selección de muestra

El corpus seleccionado fue con base en una historia que tuviera inicio, desarrollo y final. Como se comentó anteriormente se eligió la franquicia *Fullmetal Alchemist Brotherhood* la cual tiene otra serie anteriormente, denominada “*Fullmetal Alchemist*”, que fue emitida en 2003, la cual tiene un comienzo similar a la seleccionada, sin embargo, la adaptación fiel del manga o comic es “*Fullmetal Alchemist Brotherhood*” emitida a partir del 2009.

Teniendo en cuenta esto se eligió el episodio 4: “El tormento del alquimista” el cual narra la historia de un alquimista que vive con su hija y un perro quimera (criatura combinada de dos o más especies) está en proceso de evaluación para ver si se renueva su licencia para realizar alquimia, la historia va contando cómo los héroes van conociendo a la familia, la razón del por qué no está la madre de la niña y un poco de su trabajo, por otro lado, en este capítulo también es la aparición de un enemigo misterioso que está en contra de los alquimistas que están bajo mando de la ley; el momento culminante del capítulo es cuando se enteran de que el padre experimentó con su hija y su perro, un proceso irreversible y que está completamente prohibido causando a los protagonistas una gran decepción y enojo.

Se eligió este capítulo debido a que toca un tema delicado que es la experimentación humana por lo que pone al protagonista en situación de conflicto consigo mismo, tiene que pasar por una prueba que juega con su criterio y su toma de decisiones, además, pone en la balanza el tema de lo correcto y lo incorrecto.

Fullmetal Alchemist Brotherhood (2009). (anime). Dirección: Yasuhiro Irie, Hiroshi Iketomi, Kazuo Miyake, Kiyomitsu Sato, Masahiro Sonoda, Masao Ookubo, Takahiro Ikezoe, Tohru Ishida, Tsutomu Yabuki.

Como contexto utilicé el cuadro actancial de Greimas mencionado anteriormente para dar un breve contexto de la serie y de los personajes que aparecen en la muestra seleccionada.

Personajes principales del capítulo	Imagen y Descripción	Posición dentro de la historia
Hermanos Elric (Edward y Alphonse Elric)	 Hermanos que buscan regresar a sus cuerpos a la normalidad a través de la investigación de la alquimia y la búsqueda de la piedra filosofal.	Héroes/ Sujeto El objeto deseo es la recuperación de sus cuerpos. Destinario
Roy Mustang	 Coronel/Militar a cargo de darle misiones y ciertos permisos a los hermanos. Además, está a cargo de supervisar a otros alquimistas. Está interesado en la piedra filosofal que buscan los hermanos.	Ayudante/ Donante y Destinatario

Shou Tucker	 Alquimista estatal certificado y padre de familia a cargo de una niña y su mascota Alexander. Reconocido por hacer quimeras que hablan.	Oponente/ falso héroe/ villano
Nina y Alexander	 Hija y mascota/perro del alquimista Shou Tucker. Busca la atención de su padre, ya que se siente sola.	Objeto de deseo, instrumento
Cicatriz	 “Villano”, que está en contra de los alquimistas estatales por razones personales	Falso héroe (Más adelante se vuelve aliado del héroe)

A continuación, se mostrará la esquematización del capítulo en Decoupage:

Fullmetal Alchemist Brotherhood, Capitulo 4: “El tormento del alquimista”				
Escena 1, tiempo: 2:42				
Explicación de la escena:				
Primera escena. Se observa que es una noche donde se encuentra un oficial alquimista con un hombre desconocido que, al parecer, es una persona en situación de “se busca”				
Banda Sonora:				
Voces de los actores de voz y efectos de sonido de lucha				
Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Inician con un plano general donde se muestra el encuentro del alquimista con el enemigo y pasan a primer plano; plano medio para reconocerse , plano a detalle para la posición de manos, plano general para la lucha.	Alquimista de Hierro Basque Grand y Skar (enemigo: alquimista fuera de la ley).	Ambos personajes tienen un encuentro donde reconocen que son enemigos, por lo que comienzan a tener una lucha en la cual termina asesinando al alquimista.	S: El alquimista de hierro Basque Grand, ¿cierto? BG: ¿Quién eres? S: Los alquimistas que le dan la espalda al camino de Dios deben ser aniquilados BG: Conque eres el asesino que va tras alquimistas nacionales. No obstante, te equivocaste de oponente Es rápido, pero... En ese caso... No fue nada ¿Cómo?! S: Muere...	El color que representa el poder del bueno es azul y el del malo es rojo El color de piel del bueno es blanco y el del malo es moreno El oficial usa uniforme y el malo tiene ropas muy sencillas El malo tiene una cicatriz en forma de X en su rostro Desafío entre caos y orden Intereses personales entre el bien y el mal Lucha a muerte Ojos rojos



Los alquimistas que le dan la espalda al camino de Dios



te equivocaste de oponente.



Escena II, tiempo: 5:22

Explicación de la escena:

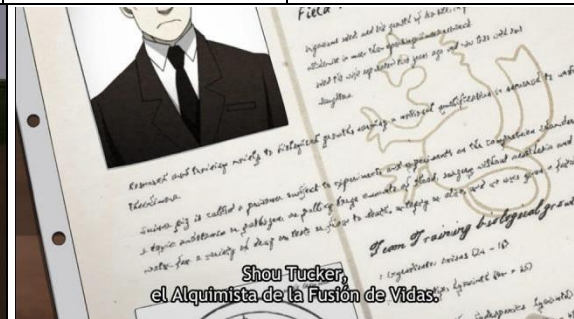
En esta escena el oficial los protagonistas (hermanos Elric) llegan con el coronel Roy Mustang, el los felicita por solucionar una misión anterior, los cuestiona sobre una piedra filosofal la cual buscan para recuperar sus cuerpos, pero no hubo resultados por lo que les da acceso a conocer la investigación de Shou Tucker

Banda Sonora:

Voces de los personajes

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano detalle para mostrar el papel que habla de Tucker	Roy Mustang (oficial alquimista, jefe de los protagonistas) Edward y Alphonse Elric (protagonistas) Shou Tucker (alquimista de la fusión de vidas) Nina (Hija de Tucker)	La plática entre Roy Mustang y los hermanos	R: Solucionaron el incidente de Lior. Debo darles las gracias E: No lo hicimos por ti R: ¿Tampoco consiguieron la piedra filosofal esta vez? E: era falsa, pero su poder era real transmutó una quimera enorme. A: ¿Cómo se usará la piedra para conseguirlo? No sé lo suficiente de transmutación orgánica, es un misterio E: Pero es interesante, si la investigáramos, podría ayudarnos a recuperar nuestros cuerpos A: Si R: ¿Y si le piden ayuda a un experto? Shou Tucker, el alquimista de la fusión de vidas. Era un investigador de quimeras, se los presentaré A: coronel	El hecho de que el oficial esté en el escritorio da señales de liderazgo y una jerarquía Que no muestren el expediente completo es señal de misterio En la escena del carruaje se muestra un espacio pequeño y algo lúgubre, por lo que representa exclusividad o secreto La criatura que muestran solo se distinguen sus ojos y boca, por lo que se intuye que la verán más adelante El oficial usa su uniforme, mientras que Edward usa pantalón y camisa negra y su capa roja con un símbolo blanco La manera en que les habla el general no es formal, hay cierta confianza con los hermanos

			E: ¡Tienes motivos ocultos para hacerlo! R: ¡No dudes de mí! Así no les deberé nada por lo de Lior Me repugna la idea de deberte un favor ... Hace dos años, Tucker transmutó una quimera que entendía el lenguaje y obtuvo el título de Alquimista Nacional E: ¿Entendía el lenguaje? ¿Era una quimera parlante? R: Si, al parecer habló, pero solo dijo una cosa, “Quiero morir”. Tras eso dejó de comer y murió.	
--	--	--	---	--



Escena III, Tiempo: 7:00

Explicación de la escena:

La escena muestra la casa del alquimista Shou Tucker, la cual está algo descuidada debido a que es papá soltero. Se muestra a la hija Nina y a su mascota Alexander, un perro. Se presentan mutuamente y hablan sobre dar acceso a su investigación

Banda Sonora:

Voces de los personajes

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
-------	------------	---------------	------------	----------------------

Plano medio para la aparición de Nina y parte del cuerpo de Shou Tucker Plano detalle para mostrar la loza sucia Pano general para mostrar a los personajes en la mesa Primer plano para las miradas de Tucker Plano medio para mostrar el cuerpo de Edward Plano detalle para el laboratorio	Roy Mustang (Oficial a cargo de los hermanos Elric) Edward y Alphonse Elric Shou Tucker (apariencia descuidada, usa lentes, tiene mirada sospechosa y es muy tranquilo) Nina (Hija alegre y muy juguetona) Alexander	Mustang y los hermanos Elric llegan a la casa de Shou Tucker Nina y Alexander saludan a los hermanos El papá se presenta, los pasa a su comedor para tomar té, ellos hablan sobre sus intereses y hablan sobre sus situaciones.	E: Es una casa enorme N: ¡Tenemos muchas visitas! ST: Nina, tienes que atar al perro Disculpen el desorden, la casa lleva así desde que mi esposa se marchó. Es un placer conocerte, Edward, soy Shou Tucker, el Alquimista de la Fusión de Vidas R: Está interesado en la transmutación orgánica. Querría echarle un vistazo a su investigación ST: Por supuesto Sin embargo... si quieres conocer los secretos de alguien, deberías revelar los tuyos, ¿no crees? Así trabajan los alquimistas ¿Por qué te interesa la transmutación orgánica? R: Verá, el... E: coronel ... ST: ¿Un niño transmutó a su madre? Ya veo. Por eso te llaman el alquimista de Acero Pasaste por una experiencia muy dura No sé si te será de ayuda, pero te mostraré mi laboratorio.	La casa es algo grande El apodo de Shou Tucker es el alquimista de fusión de vidas La niña y el perro son muy unidos La niña es muy alegre El padre tiene una apariencia descuidada Los lentes no muestran su mirada, sino un brillo en algunas ocasiones Hay desorden y cosas sucias Hay desconfianza entre alquimistas La casa no tiene nada colorido
---	---	--	---	--





Escena IV, tiempo: 8:29

Explicación de la escena:

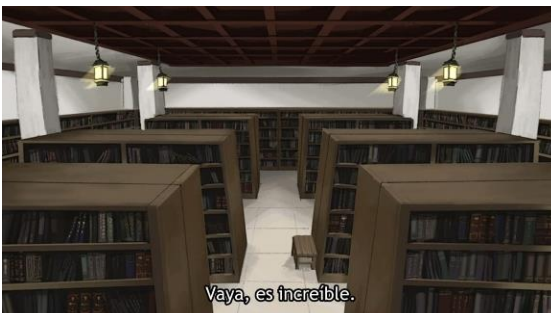
La escena muestra el lugar que usa el alquimista Shou Tucker como laboratorio. Se muestran criaturas, frascos con órganos y criaturas en formol. También se muestra la biblioteca de su casa donde tiene bastante material de investigación, esto provoca interés en los hermanos por lo que deciden quedarse a revisar.

Banda Sonora:

Ruidos de criaturas,
Ruido de puerta de la biblioteca de Shou Tucker

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano figura para la muestra de la quimera que tiene al alquimista Shou Tucker en su laboratorio. Plano Detalle para la muestra de frascos. Plano picado para mostrar a	Hermanos Elric (Edward y Alphonse) Coronel Roy Mustang Shou Tucker	Los personajes aparecen observando las instalaciones del laboratorio de Shou Tucker. Los hermanos muestran interés en la biblioteca. Shou Tucker muestra un tanto de asombro al ver que los hermanos se emocionan con la cantidad de libros	ST: Qué vergüenza. La gente me considera una autoridad en quimeras, pero lo cierto es que no me va tan bien E: Vaya, es increíble. ST: Es la sala de referencia. Úsenla sin reparos E: Bien. Yo revisaré estos estantes. A: Y yo estos. R. Yo vuelvo al trabajo. Enviaré a alguien a recogerlos.	Para la muestra de la quimera de su laboratorio se muestran parcialmente los rostros de la bestia/quimera; estos se encuentran encerrados en un lugar oscuro con barrotes. Se muestra un librero lleno de libros, frascos y jaulas con criaturas, haciendo alusión al arduo trabajo que ha tenido para obtener su título. Al mostrar el lugar, él se muestra en una postura humilde.

los personajes en el laboratorio. Plano general para la vista de la biblioteca. Plano perfil para la reacción de Shou Tucker			ST: Está muy concentrado. Ya ni siquiera nos oye. Los genios realmente existen.	Aparece una biblioteca más grande llena de libros de investigación. Los hermanos muestran un gran interés por el material. Shou Tucker muestra una expresión un tanto sorprendida por la reacción de los hermanos hacia su investigación. Asimismo, muestra una sonrisa sin la vista de sus ojos a través de sus lentes.
--	--	--	---	--



Escena V, tiempo: 9:21

Explicación de la escena:

La escena muestra a Edward y Alphonse concentrados en la lectura de los libros del alquimista Shou Tucker.

Nina, la hija de Tucker se muestra observando a los hermanos desde uno de los libreros. Ella se muestra sonriente al ver que le pone atención.

El hermano mayor escucha ruidos y risas y se da cuenta de que su hermano está jugando con la niña, por lo que se molesta un poco, ya que ellos van a ese lugar en busca de una pista para poder recuperar sus cuerpos.

La molestia le duró muy poco, ya que la mascota de Nina decide abalanzarse hacia el hermano mayor para poder jugar.

Edward persigue al perro y eso provoca una sonrisa en Nina

Banda Sonora: Voces de los personajes y ladridos de perro Música instrumental en un tono alegre.				
Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano Picado para mostrar al hermano mayor junto a los libros que ha leído además del que tiene en las manos leyendo. Plano conjunto para mostrar al segundo hermano siendo observado por Nina, la hija de Shou Tucker Plano conjunto para mostrar a Alphonse y Nina jugar mientras Edward los observa. Primer plano para mostrar el rostro de Edward disgustado con su hermano. Plano conjunto para la interacción	Edward y Alphonse Elric Nina Alexander (perro)	Los hermanos primero se muestran individualmente, leyendo libros cada uno por su parte. Alphonse se da cuenta de que Nina lo está observando y le toma atención. Alphonse empieza a jugar con Nina y al hacer bastante ruido llama la atención de Edward. Edward encuentra a su hermano y a Nina jugando, él se molesta, pero lo intercede el perro Alexander. Edward decide tomarle atención al perro y comienza a perseguirlo. Nina al ver que Edward estaba interactuando con su perro, suelta una sonrisa.	A: ¡Arriba! ¡Arriba! E: ¿Qué estás haciendo, Al? A: Me pareció que Nina quería jugar. E: ¿A qué crees que vinimos? N: Alexander también quiere jugar. [Aullido de perro] E: Tienes agallas. Los leones no se contienen ni cuando cazan conejos. Y yo, Edward Elric, ¡te enfretaré con todo lo que tengo! ¡Ven aquí, pulgoso! N: [risa alegre]	Se muestra la pila de libros que ha leído Edward por lo que nos dice que ha tomado bastante tiempo de atención en la investigación. Nina se muestra temerosa al observar a Alphonse, pero cambia a un humor simpático y juguetón cuando le toman atención. Alphonse comienza a jugar con Nina y ella responde con risas. El hecho de que jueguen muestra la inocencia de ambos, ya que, a fin de cuentas, Alphonse sigue siendo un niño. Edward se muestra molesto al ver a Nina y Alphonse jugar, ya que no es parte de su misión. El perro se muestra encimoso y amable al interactuar con Edward. De igual manera, Edward le toma atención al perro y lo empieza a perseguir, le da una atención y un momento de relajación después de haber leído. La niña se muestra feliz y contenta al tener alguien más con quien jugar. Cuando empiezan a jugar, la música de fondo es un tanto alegre dando el momento cómico del capítulo. La cara de molestia de Edward se vuelve grande

en Nina, su mascota Alexander y los hermanos. Plano conjunto para mostrar el interés de Edward en el perro de Nina Primer plano para la risa de Nina mientras está montada en los hombros de Alphonse				y alza el tono de voz cuando reclama.
---	--	--	--	--





Escena VI, tiempo: 10:25

Explicación de la escena:

La escena muestra a los hermanos Elric en la biblioteca que tiene Shou Tucker, Nina les pregunta que, si van a volver, a lo que responden con aprobación.

Antes de despedirse, Jean le recuerda la evaluación a la que se tiene que someter Tucker

Nina pregunta sobre la evaluación, a lo que responde que es la manera en que los califican y deciden si pueden seguir siendo alquimistas.

Banda Sonora:

Voces de los personajes

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano general para la llegada del general Jean Plano medio para mostrar a los personajes Plano conjunto para cuando Nina les habla Plano general para cuando se despiden de Shou Tucker Primer plano y medio para la explicación de la evaluación	Jean Havoc (Oficial que trabaja para Roy Mustang) Edward y Alphonse Elric Nina y Alexander Shou Tucker	Jean saluda a los hermanos para revisar cómo van Los hermanos aún no encuentran nada, por lo que Shou Tucker les dice que vuelvan mañana Le prometen a Nina que van a volver Se despiden de Tucker y le dan el aviso de su evaluación Nina pregunta sobre la evaluación y Tucker le explica	J: ¿Qué hacen? E: Nos tomamos un descanso ST: ¿Encontraron algo interesante? -ríe un poco- Vuelvan mañana N: ¿Vendrán otra vez? A: mañana también jugaremos, Nina. J: Ah, señor Tucker, tengo un mensaje del coronel. “No olvide que pronto será la evaluación” ST: Si. Lo sé J: Adiós N: Papá... ¿Qué es la “evaluación”? ST: Los alquimistas nacionales deben mostrar una vez al año los resultados de su investigación. El año pasado no obtuve muy	Muestran una diferencia de tamaños respecto a Nina Al momento de irse es el atardecer, que es el momento cuando dan el aviso de la evaluación Jean muestra una actitud sería cuando da el mensaje La mirada de Tucker cuando Nina pregunta no se observa Su hogar se pone más oscuro cuando explica la situación de la evaluación Nina muestra una mirada preocupada

			buenos resultados. Si fallo este año, dejaré de ser un alquimista nacional. N: ¿Qué? Seguro que te irá bien, siempre estas estudiando ST: Si. Tengo que esforzarme. Ya no hay vuelta atrás.	
--	--	--	--	--



Escena VII, tiempo: 11:47

Explicación de la escena:

La escena muestra a los hermanos Elric en la Biblioteca y Nina abrazando a Alexander

Nina les explica por qué se fue su mamá de acuerdo con lo que le contó su papá

Ella abraza a su perro, mostrando tristeza por la soledad que tiene				
Banda Sonora: Voces de los personajes y música melancólica a la hora de que Nina cambia su expresión				
Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano general para mostrar a los personajes en la biblioteca Plano medio y detalle para mostrar las expresiones de Nina	Edward y Alphonse Elric Nina Alexander	Platica entre los hermanos y Nina Abrazo de Nina al perro	A: ¿Tu mamá se fue hace dos años? N: Papá dijo que volvió con sus padres A: Ya veo. Debes sentirte sola estando en una casa tan grande. Nina: No. Papá es muy bueno, y tengo a Alexander. Pero últimamente, papá pasa mucho tiempo en el laboratorio, y si me siento un poco sola	Los hermanos están sentados en el suelo con libros a lado, mientras Nina está frente a ellos con Alexander Miradas tristes Música melancólica Abrazo de Nina a Alexander como apoyo
 Debes sentirte sola estando en una casa tan grande.  Papá es muy bueno, y tengo a Alexander.  Pero últimamente, papá pasa mucho tiempo en el laboratorio,				
Escena VIII, tiempo: 14:24				
Explicación de la escena: La escena muestra el comedor de Shou Tucker donde está él, los hermanos, Nina y Alexander. Tucker les cuenta la razón por la cual se fue su esposa, aparecen algunos flashbacks.				

Nina le da apoyo respecto a lo de su evaluación.				
Banda Sonora: Voces de los personajes				
Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano general para mostrar a los personajes en el comedor Primer plano para enfocar la explicación de Tucker Plano de conjunto para el flashback de la pelea de los padres de Nina Primerísimo primer plano para la reacción de Nina sobre la pelea	Shou Tucker Nina Alexander Edward y Alphonse Elric	Platica entre Shou Tucker y los hermanos Flashback donde Nina espantada y triste abraza a Alexander Apoyo y abrazo de Nina a su padre por lo de la evaluación	ST: Antes de que obtuviera el título nacional, nuestra vida era deplorable, éramos muy pobres. Mi esposa no pudo soportarlo y se fue. Debo aprobar esa evaluación como sea. No quiero volver a aquella época. N: No te preocupes, papá. Si te reprueban, Alexander y yo iremos a regañarlos. A: Eres muy fuerte, Nina. ST: Mañana jugaremos juntos, ¿de acuerdo? N: ¿De verdad? ST: Si N: ¡Bien! Alexander, papá dice que jugara con nosotros	Casa semioscura Flashback con lugar oscuro Pelea de padres enfrente de la menor Nina presenciando la pelea asustada y triste Mención de la pobreza en la que vivían
 				



Escena IX, tiempo: 15:16

Explicación de la escena:

La escena muestra la llegada de los hermanos a la casa de Tucker

No encuentran a ninguno por lo que se meten a buscar

Los encuentran en una habitación a oscuras

Se percatan de la quimera

Se dan cuenta de que es Nina y Alexander y de la desaparición de la esposa de Tucker

Edward enojado golpea a Tucker

Alphonse lo detiene y salen del lugar

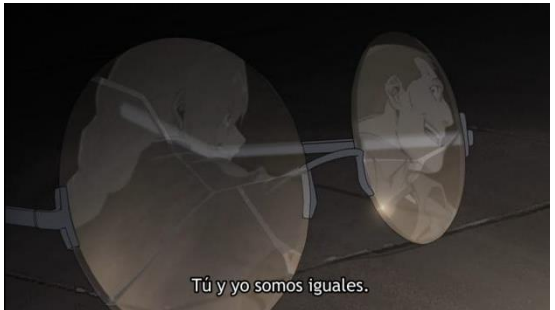
Banda Sonora:

Voces de los actores y música sombría.

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Primer plano para la llegada de los hermanos a la casa	Shou Tucker Nina Edward y Alphonse Elric	Llegada de los hermanos Encuentro con Tucker Cuestionamiento a Tucker	A: Hola, Señor Tucker, volvemos a molestarlo hoy ¿Eh? ¿Señor Tucker? E: ¿Nina? A: ¿Señor Tucker?	La escena muestra la llegada de los hermanos a la casa de Tucker No encuentran a ninguno por lo que se meten a buscar Los encuentran en una habitación a oscuras
Plano general para	Quimera (Nina/Alexander)			

cuando lo encuentran Primer plano para los rostros de Shou Tucker y la quimera Plano detalle y primer plano para la pelea		Interacción de la quimera con los hermanos Descubrimiento del experimento Enfrentamiento de Edward y Tucker Despedida de Nina	E: Aquí está ST: Hola. Logre completarla, es una quimera parlante. Observen, escucha, este chico se llama Edward. Q: Edward ST: Eso es, muy bien E: Es increíble. Habla de verdad ST: Ya no perderé el título de alquimista nacional Q: Edward...Edward...Edward Hermanito... E: Señor Tucker ¿Cuándo consiguió el título? ST: Veamos... Hace dos años E: ¿Y cuándo se fue su esposa? ST: Hace dos años E: ¿Puedo hacer otra pregunta? ¿Dónde están Nina y Alexander? ST: Odio a los mocosos con buena intuición A: Ed! E: ¡Conque eso es lo que hiciste! ¡Hace dos años usaste a tu esposa, y ahora creaste una quimera con tu hija y tu perro! ¡Experimentar con animales tiene sus límites, ¿no?!	Se percatan de la quimera Se dan cuenta de que es Nina y Alexander y de la desaparición de la esposa de Tucker Edward enojado golpea a Tucker Pelea entre alquimistas Deseo por seguir teniendo poder y estatus Alphonse lo detiene y salen del lugar
--	--	---	---	---

			¡Debe ser fácil lograrlo usando personas! ST: ¿Por qué te enojas? La humanidad progresó mediante experimentos con seres humanos Tú también eres cien... E: ¡Cierra el pico! ¡¿Crees que saldrás impune de esta?! ¡¿Crees que puedes jugar con vidas humanas?! ST: ¿Vidas humanas? Si vidas humanas. Alquimista de acero, mira tú prótesis y a tu hermano ¿Acaso no son el resultado de jugar con vidas humanas? E: ¡No! ST: Tú y yo somos iguales. E: No ST: Sí, viste una posibilidad y la probaste, pese a saber que era un tabú E: No... Yo... Los alquimistas... Esto no es... Yo... Yo... A: Si sigues, lo matarás Q: Papá. Duele Papá. Duele A: Lo siento. No podemos devolverte a la normalidad. Lo siento. Lo siento Q: Juguemos. Juguemos	
--	--	--	--	--

			ST: Lo hice a tiempo. Seguiré siendo alquimista nacional	
    				

Escena X, tiempo: 19:34

Explicación de la escena:

La escena muestra a Riza (oficial trabajadora de Roy Mustang) y a Roy Mustang saliendo de la casa de Tucker

Hablan sobre la experimentación humana y las situaciones a las que tienen que enfrentarse

Edward empieza a hablar sobre que recuperaran sus cuerpos, pero sin dejar de ser humanos, haciendo referencia a que no experimentarían de esa manera.

Banda Sonora:

Voces de los personajes y sonido de la lluvia

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano general para la aparición	Coronel Roy Mustang	El día se vuelve lluvioso, el coronel Roy	Riza: Si existe algo que deba llamarse “obra del demonio”, es este caso	Sonido de lluvia en señal de que finalizó la misión

de Riza y Roy Plano general para el enfoque de Edward Primer plano para cuando Edward empieza a hablar	Teniente Riza Hawkeye Edward y Alphonse Elric	Mustang y su teniente Riza platican sobre lo que es un acto demoniaco por parte de los alquimistas. La casa de Shou Tucker se encuentra resguardada por guardias. El coronel y su teniente se encuentran fuera de la casa con los hermanos Elric y platican sobre los casos a los que se tendrá que acostumbrar a observar cómo alquimista. Edward habla frustrado y enojado bajo la lluvia.	R: Del demonio, ¿eh? Todos los alquimistas nacionales le arrebataran la vida a otra persona si se lo ordenaran. Respecto a jugar con la vida, la posición de Tucker no difiere mucho de la nuestra. Y elegimos este camino sabiéndolo ¿Verdad, acero? Probablemente, vuelvas a toparse con caso como este. Quizá tengas que mancharte las manos tú mismo. ¿Vas a detenerte cada vez que ocurra? E: Aunque me llamen el perro del ejército o demonio le devolveré el cuerpo a Al y recuperaré el mío Pero, no somos ni demonios ni dioses, somos seres humanos. ¡Somos seres humanos! Humanos que no pueden salvar ni a una niña, unos humanos miserables	Sacos negros de los oficiales Posición de cabeza en señal de derrota Mencionar la experimentación humana con enojo Roy Mustang mencionando la clase de misiones como para dar señal de los retos que tiene el trabajo Hablar sobre demonios y salvación de vidas
---	---	--	--	---





Escena XI, tiempo: 20:57

Explicación de la escena:

La escena muestra la llegada de Skar a casa de Tucker

Tucker pregunta sobre quién es a lo que Skar responde con su discurso sobre Dios
Se muestra la escena de los oficiales que matan para llegar ahí

Skar asesina a Tucker y después a la Quimera

Skar le habla a Dios para decirle que envía dos almas para que descansen y sean perdonadas

Banda Sonora:

Voces de los personajes

Sonidos de lluvia y truenos

Plano	Personajes	Interacciones	Parlamento	Elementos simbólicos
Plano general para la llegada de Skar	Skar Tucker Quimera	Llegada de Skar con Tucker Cuestionamiento de Tucker a Skar	ST: ¿Por qué nadie me entiende, Nina? S: ¿Eres Shou Tucker?	Llega de Skar durante la tormenta Escena del enemigo en un lugar oscuro con truenos
Plano conjunto para la toma desde la ventana	Oficiales muertos	Palabras religiosas antes de asesinar a Tucker Asesinato de Tucker y de la Quimera	ST: ¿Quién eres tú? No eres del ejército ¿Cómo entraste? Había guardias en la entrada S: Los alquimistas que le dan la espalda al camino de Dios deben ser aniquilados Q: Papá. Papá. Papá	Incomprensión de Tucker hacia la experimentación humana Oficiales muertos en charco de sangre
Plano detalle para los cadáveres de los oficiales			S: Los alquimistas que le dan la espalda al camino de Dios deben ser aniquilados Q: Papá. Papá. Papá	Cruz en la gabardina de Skar
Plano general para asesinar a Tucker			S: Lo lamento. No es posible que recuperes tu forma original. Al menos podrás descansar en paz	Cicatriz en forma de X Lentes oscuras
Primer plano para el discurso de Skar			Señor, dos almas regresan contigo hoy, recíbelas con tu misericordia.	Oración religiosa

Plano general para los cadáveres de Tucker y la Quimera			Ofréceles, descanso y salvación.	
  Los alquimistas que le dan la espalda al camino de Dios  Al menos podrás descansar en paz.  dos almas regresan contigo hoy.  Ofréceles descanso y salvación.				

Análisis desde la autonomía

De acuerdo con la primera escena del capítulo cuatro (min. 2:34), se observa el rompimiento de la autonomía porque no existe un criterio de competencia entre los dos personajes que aparecen.

De un lado tenemos al personaje que se presenta entre la oscuridad, el cual, al primer intento de interrogación responde con un “discurso” donde hace alusión a la religión y decide atacar a partir de los mandatos de esta, por lo que se puede decir que se presenta la incapacidad para ofrecer razones propias, racionales o que le den un beneficio, es decir, se actúa desde la heteronomía, únicamente está obedeciendo los mandatos de la religión.

Por otro lado, tenemos al oficial que porta un uniforme, él es un alquimista con insignia, tiene cierta autonomía para tomar decisiones de acuerdo a las reglas y normas que sigue, esto significa que responder con violencia hacia la agresión del desconocido lo tiene permitido para proteger al lugar que vigila y a sí mismo esto se puede interpretar como un conflicto entre dos mandatos, uno de quién quiere acabar con los alquimistas por venganza, lo que es antinómico, es decir acabar con el derecho a la vida, que es el máximo bien de la autonomía. Otro que defiende la vida como una “autoridad” al ser policía/militar, no significa que él pueda optar por tomar la resolución autónoma, es decir pacífica para enfrentar el conflicto, tampoco puede matar a su enemigo, por lo que termina optando por un camino violento para lograr su propósito: contener al enemigo; sin embargo, pierde la vida al no lograr su objetivo. La autonomía del alquimista, que era relativa, le es arrebatada, al perder la vida.

Segunda escena (5:22)

En el momento en que el coronel Roy Mustang felicita a los hermanos Elric, por su acto heroico y les da permiso para una nueva búsqueda de información, está representando la prueba calificante que tienen como héroes, y a su vez existe autonomía y anomia en cierta parte, ya que la autonomía se presenta el punto en que los héroes actuaron por su cuenta y

resolvieron un problema mientras que la anomía se da en el acto del coronel Roy al darles permiso para investigar un trabajo ajeno, él tiene cierto poder para otorgar misiones y puede tomar decisiones sobre el personal a su cargo, además de que él también está interesado en el tema de la piedra filosofal, que es el objeto principal por el cual los héroes se volvieron parte de la milicia de alquimistas.

Tercera escena (7:00)

Para esta, el oficial a cargo les presenta, a nuestros protagonistas, a Shou Tucker o también llamado el alquimista de “la fusión de las vidas”. Es padre familia que está a cargo de su hija y su mascota. Tiene la casa algo descuidada, ya que menciona que su esposa los dejó. (en esta pequeña parte de la presentación del padre, su hija, el perro y sobre todo, la casa, se presenta la autonomía de género donde la familia carece de orden a falta de la posición de la madre por lo que se crea una dependencia) Se quedan a comer con su hija y su mascota, es escena familiar, iluminada y alegre; sin embargo, de esta se desprende que uno de los hermanos no tiene cuerpo, los hermanos le indican que quieren investigar sobre su trabajo a lo que este responde que necesita saber los secretos de cómo violaron la ley una vez.

Este acto muestra la autonomía desde una posición de estatus y poder, donde Shou Tucker establece su posición de “sabiduría” y renombre para condicionar el enseñarles cómo opera su alquimia, a cambio del secreto más grande de los protagonistas, esto causa un dilema momentáneo, ya que no quieren que se difunda la causa de su situación, un proceso alquímico llamado transmutación humana, que derivó en la pérdida del cuerpo de uno, y del brazo y la pierna, del otro; situación que para ellos es algo vergonzosa y personal. En todo momento de

esta escena, al personaje Shou Tucker no se le percibieron los ojos, simplemente era una iluminación a través de sus lentes, lo cual da cierto misterio y sospecha de sus acciones.

Quinta escena (9:21)

La autonomía de esta parte se muestra cuando los héroes (hermanos Elric) deciden dejar por un momento su investigación y darle tiempo de atención a la niña, si bien su prioridad es acercarse un poco más a la búsqueda de la recuperación de sus cuerpos, ellos mismos respondieron a la presencia de Nina y decidieron jugar con ella.

La prueba calificante de este capítulo se muestra cuando el coronel Roy Mustang los felicita por haber resuelto una misión anterior y gracias a eso él les otorga el permiso de poder investigar a Shou Tucker, el papel que juega el coronel es el del donante, ya que está proporcionando un avance en la misión inicial de los héroes y la búsqueda de su objeto de deseo, recuperar el cuerpo.

Sexta escena (10:25)

En esta escena se muestra a los hermanos creando un tiempo de entretenimiento con la hija de Shou Tucker, ellos no están obligados a hacerlo, pero de esa manera creaban vínculos y un ambiente acogedor, llegada la hora de irse escuchan que un oficial que escolta a los hermanos, le menciona a Shou Tucker que ya casi llega la hora de la evaluación de su trabajo que indicará si seguirá siendo un alquimista, desde el principio de autonomía esto es un aviso que le deja en claro que tiene que darle resultados efectivos a la institución militar, ya que ellos al ser la autoridad deciden qué investigación y alquimista es útil y cuál no. Nuevamente, nos encontramos con una situación de poder control. El ejército determina

quién tiene el grado de alquimista y quién lo pierde, y para ello evalúa su trabajo; de esta manera delimita la autonomía de sus alquimistas.

Durante la tercera, cuarta y sexta escena, los ojos de Shou Tucker jamás se muestran, por lo que sus emociones e intenciones no son reveladas desde un inicio. Si bien es un personaje que les podría otorgar información útil a los hermanos, no lo demuestra. Y al ser cuestionado por su hija sobre la evaluación, expresa preocupación. En la escena se ve al papá en las sombras, mientras su brazo aún está a la luz, lo que es un indicio de un giro en la historia.

Séptima y octava escena:

Estás dos escenas nos dan un “contexto” sobre la situación familiar de Shou Tucker y su hija, en ellas explican por qué la madre de Nina no está junto a ellos, por un lado, la niña dice que su madre regreso con sus padres y por el lado del padre dice que fue por peleas ocasionadas por el estado económico que tenía antes de convertirse en alquimista estatal. La autonomía que representan estas escenas es que el padre buscó la manera de recibir un título ante las autoridades de la alquimia, esto le dio un estatus económico que hacía posible la crianza de Nina y su perro, Alexander. Como padre encontró la manera de cubrir las necesidades de su familia.

Novena escena (15.16)

En esta escena los héroes se enteran del verdadero experimento de Shou Tucker, ellos descubren la verdad tras su trabajo después de ver la criatura nueva que había creado, el fusionar a su hija y a su perro para poder seguir conservando su estatus, demuestra que este

personaje es el villano principal del capítulo y que solo está impulsado por el poder y estatus que recibe por parte de la organización de los alquimistas al entregar ese tipo de resultados, claramente es una representación de la anomia de una forma confusa, ya que él trabaja para una organización donde hay leyes estipuladas, en la que la experimentación con seres humanos está prohibida. Sin embargo, para pertenecer a ellos, tuvo que romper dicha ley y así conseguir su título de alquimista, con lo que actuó fuera de lo establecido para seguir perteneciendo a lo propiamente aceptado por la ley y normas de los alquimistas.

Undécima escena (20:57)

En esta parte nuevamente está representada la anomia cuando vemos la aparición del villano misterioso del comienzo del capítulo el cual actúa en nombre de “Dios” para cometer asesinatos y efectuar acciones fuera de las leyes, al hacer su acto de presencia recita las mismas palabras que dijo al encontrarse con otro alquimista, donde menciona que los alquimistas que le dan la espalda a Dios deben ser aniquilados, después de terminar su discurso asesinó tanto a Shou Tucker como a la quimera.

Al terminar su cometido le habla a “Dios” mencionando que dos almas regresan a su origen, este personaje actúa de manera autónoma de acuerdo con sus creencias, sin embargo, al observar que también asesinó a los guardias que estaban cuidando su casa nos dice que está claramente en contra de todo lo que representa a la organización de los alquimistas.

Análisis desde la no maleficencia y la Beneficencia

Primera escena (2:34)

Para esta escena se incumplen las obligaciones generales de ambos principios, ya que se comienza con un combate a muerte, esto quiere decir que no se pudo prevenir ni rechazar un mal, hubo daño mutuo y la beneficencia queda supeditada a la contención, con el menor daño, del agresor; sin embargo, es este el que vence y mata al policía/militar, es decir, es preponderante la maleficencia.

Segunda escena (5:25)

En esta escena se nos presenta una nueva misión para los protagonistas, esta misión será un beneficio para la situación en la que se encuentran por lo que el permiso del oficial a cargo fue tanto una acción de beneficencia en nombre de la institución a la que sirven y en lo personal; sin embargo, cuando el oficial les habla del resultado de la investigación de “Shou Tucker” menciona que la criatura que presentó en el paso solo pudo decir la frase “quiero morir” por lo que da indicios de que algo anda mal en el trabajo de alquimista y de alguna manera envían a los hermanos a investigar, lo que es útil para el trabajo de ambos, la beneficencia funciona en este caso como una búsqueda de prevención para suprimir un acto que pueda perjudicar a alguien.

Tercera escena (7:00)

En esta escena la paleta de colores es luminosa, se ven los detalles del inmueble y los rasgos físicos de los personajes y sus reacciones, a pesar de que se está haciendo un intercambio de información desde una postura del poder, ambas partes parecen a la misma milicia y a pesar de que cada uno actúa de ciertamente de manera individual, responden a la misma institución; la iluminación de esta escena representa una seguridad de que los héroes van por un buen camino.

Cuarta escena (8:29)

En esta parte, es cuando el alquimista Tucker accede a que los hermanos Elric puedan ver su investigación, por lo que hay un buen acto de su parte y genera confianza entre colegas de la misma institución. Hay un detalle sombrío y es que en su laboratorio hay criaturas encerradas en jaulas, en frascos con formol bajo la oscuridad, aquí se rompe el principio de la no maleficencia, ya que se está actuando en el nombre de la ciencia para experimentar con criaturas vivas para conseguir un título y estatus en la sociedad en la que vive.

El extenso material de lectura nos dice que ha sido un trabajo laborioso y que ha tomado su tiempo para dar resultados. Los hermanos se sorprenden de la cantidad de material de investigación, por lo que su expresión es emotiva, ya que ellos esperan conseguir información que los acerque a solucionar el problema central de la historia.

Si bien, Shou Tucker accedió a que puedan leer su investigación, su actitud y reacciones hacia los hermanos son un tanto sospechosos.

Quinta escena (9:21)

En esta parte los hermanos Elric (héroes) aparecen concentrados en su lectura de la investigación del alquimista Tucker, sin embargo, su hija Nina comienza a espiarlos de manera tímida e inocente por lo que llama la atención del hermano menor (Alphonse) este comienza a jugar con ella por lo que se interesa el hermano mayor (Edward), si bien él demuestra cierto enojo por la distracción de su hermano, a los pocos segundos se ve interrumpido por la mascota de la casa (Alexander). Este momento muestra la parte infantil, cómica del capítulo y asimismo es cómo conectan sentimentalmente a los héroes con la niña.

Sexta escena (10:25)

En esta escena se muestra la interacción entre los hermanos, la niña y el perro de la casa, se muestra la inocencia y pureza que hay en los niños y las mascotas, hay un acto de bondad cuando juegan con la niña, ya que no hay ningún interés de por medio, simplemente se creó un vínculo afectivo y de protección como el de un “hermano mayor”.

Séptima escena (11:47)

En esta escena no pasa claramente ni una situación mala ni buena con los personajes, pero hay un acercamiento hacia la historia de Shou Tucker y su hija por parte de ella, se menciona la desaparición de su mamá como un abandono y a pesar de que los hermanos piensan que es una situación difícil, la niña afirma que con su papá y su perro Alexander ha sido bueno, por lo que la beneficencia se presenta desde la ideología de la institución familiar donde se protegen a los hijos y se crea un ambiente sano para el infante.

El dilema en esta escena es que la niña menciona que su padre pasa mucho tiempo dentro de su laboratorio, por lo que se siente sola y causar ese sentimiento va en contra de lo que representa la beneficencia.

Octava escena (14:24)

Para esta escena tenemos a Shou Tucker, su hija, el perro y a los hermanos conversando en el comedor de la casa, él relata la causa del abandono de su esposa, donde muestran un flashback donde se ven peleando enfrente de su hija por cuestiones económicas, esto va en contra de la no maleficencia, ya que hay una demostración de violencia verbal mientras hay un menor que presencia los hechos, esto claramente creo un ambiente no sano para Nina.

Los resultados que tiene que presentar Tucker en su próxima evaluación son lo que determinarán su estatus y nombre ante la organización de los alquimistas, por lo que es de preocupación para que pueda seguir cuidando de su hija. Esta escena ya tiene un cambio visual, puesto que los tonos oscuros, las sombras y los ojos de Shou Tucker se van haciendo más presentes, lo cual nos dice que está a punto de ocurrir un cambio.

Novena escena (15:16)

En esta parte vemos a los hermanos Elric visitando nuevamente la casa de Shou Tucker esta se encuentra visualmente lúgubre y oscura. Ya no hay detalles de la casa ni luz solar. Al entrar no ven señales de Shou Tucker ni de Nina, pero al entrar al laboratorio ven a este junto a una criatura que no habían visto antes, este al notar su presencia les menciona que logro culminar su trabajo pudo crear una quimera parlante, esto significaba que aún iba a conservar el título de alquimista estatal y por consecuencia seguiría teniendo privilegios para tener una buena vida. El problema que surgió en esta parte fue que la criatura/quimera que Tucker creó fue el resultado de usar la alquimia para fusionar a su hija Nina con su perro Alexander.

Este hecho rompe totalmente con la ética y las obligaciones de la beneficencia y de la no maleficencia, ya que no hubo arrepentimiento alguno por parte de Shou Tucker al causar el daño hacia su hija y su mascota, no lo evito y, por lo tanto, causo un mal dentro de las reglas que estipula la organización de los alquimistas, el “transmutar” o “transformar” a los seres humanos por medio de la alquimia está totalmente prohibido.

Cuando los héroes se dieron cuenta de las acciones de Shou Tucker, también intuyeron que la madre de Nina había sido sometida al mismo experimento, que fue por el

cual recibió su título de alquimista; la manera en que Tucker se excusó por sus acciones fue diciendo que tuvo la oportunidad de hacerlo, fue cegado por su deseo de poder y estatus, asimismo, hizo una comparación con los hermanos Elric, puesto que ellos realizaron un acto similar a causa de sus malas decisiones, en esto no hay una pizca de humanidad puesto que, solo vio a su familia como instrumentos para su progreso. Los héroes reaccionaron con enojo, tristeza, desconcierto y confusión, ya que el hecho de saber que la investigación de Shou Tucker recae en la “transmutación humana” quería decir que no estaban cerca de una solución a su deseo principal.

Décima escena (19:34)

En esta parte hace acto de presencia el coronel Roy Mustang junto a su teniente saliendo de la casa de Shou Tucker. Esto nos insinúa que obviamente fue entregado a la ley por sus actos atroces y haber roto una norma fundamental para los usuarios de los alquimistas. Al encontrarse con los hermanos Elric, le mencionan que los líderes de su organización habrá muchas ocasiones en donde prácticamente tendrán que tomar vidas humanas para su propio beneficio, lo cual va en contra de la beneficencia, sin embargo, ellos están bajo ese poder y por ende tanto Edward como Alphonse tendrán que acostumbrarse a lidiar con ese tipo de situaciones.

Edward afirma que a pesar de pertenecer al ejército y ser volverse su “perro” buscará la manera de regresar el cuerpo de su hermano y el suyo a la normalidad siendo humanos, unos humanos que no pudieron salvar la vida inocente de una niña y su perro, al decir esto se ven con una clara frustración y enojo bajo la lluvia.

Undécima escena (20:57)

Cuando aparece nuevamente el villano de la cicatriz y en nombre de “Dios” asesina a Shou Tucker, a la quimera y a los guardias, está actuando de acuerdo a sus creencias, pero está nuevamente rompiendo las obligaciones de la beneficencia y de la no maleficencia; si bien castigó al villano Shou Tucker y le dio “descanso” a la quimera, también privó de la vida a los guardias que nada tenían que ver con lo sucedido, ellos estaban presentes en cumplimiento de su trabajo y, aun así cayeron en las manos de este personaje misterioso que en vez de hacer un bien, daña a terceros sin una clara justificación.

Análisis desde la justicia

Primera escena (2:34)

Para esta escena el personaje de la cicatriz pretende aplicar una especie de justicia en nombre de una creencia provocando un atentado que sale de los criterios razonables para aplicar justicia por lo que, se puede decir que actuó en cuestión de las normas y leyes del gobierno que representa, sin embargo, son personas de distinta clase, se rigen de distinta manera por lo que se podría tomar como una injusticia en cuestión de posición social. El conflicto está entre un concepto erróneo de justicia, que se da por venganza (lo que conlleva antinomia), el del villano, y un concepto de justicia, que implica apresarse para posteriormente juzgar al que ha cometido un delito.

Segunda escena (5:25)

En esta escena se nos presenta el parlamento entre los héroes (hermanos Elric) y su donante (coronel Roy Mustang) que al otorgarles misiones “pequeñas” que pueda darle un beneficio al ejército, a la vez que, a los hermanos, esto refrenda la calificación de los hermanos como los héroes de la serie (prueba calificante). Así se establece la trama del

capítulo, donde los hermanos comienzan su misión inicial, en la que se reafirma “el deseo” de recuperar sus cuerpos, encontrar pronto la solución a sus problemas y regresar a una vida “normal”.

Décima escena (19:34)

El primer acto de justicia clara en esta escena es que el villano Shou Tucker fue puesto bajo un “arresto domiciliario” por la clara ruptura de normas y leyes en su experimentación.

Pero, cuando el coronel Roy Mustang hace su aparición y menciona que como alquimistas estatales pertenecientes al ejército significa que tendrán que atenerse a los mandatos que les encomienden así sea tomar vidas humanas nos comunica que también existe una falsa justicia donde actúan no solo por humanidad y unas leyes, sino que también pueden actuar rompiendo esas leyes por poder e interés.

Undécima escena (20:57)

En esta parte al observar la manera en que actuó el personaje de la cicatriz que claramente está en contra de la organización de los alquimistas, nos dice que está aplicando justicia en nombre de su institución religiosa y que tienen que castigar a los malos usuarios de la alquimia, sin embargo, no hay una clara razón por la que tenga que recurrir al asesinato por lo que es una falsa justicia, que está fuera de la ley.

Conclusiones.

Esta investigación se comenzó por la cuestión de cómo se asocia la ética en las series animadas de Japón, pero para que fuera más específico se fue evolucionando la búsqueda hasta detonar la pregunta general que fue “¿Cuáles son los principios éticos que se encuentran en el anime *Fullmetal Alchemist Brotherhood*?” Y a su vez esta pregunta dio pie a hablar sobre los principios mencionados en las preguntas particulares: “¿Cuáles son los elementos audiovisuales de la serie *Fullmetal Alchemist Brotherhood* que representan el principio de beneficencia/autonomía/beneficencia/no maleficencia?”

Como respuesta de la pregunta general, después de haber hecho el análisis, puedo decir que esta serie fue una elección adecuada para la manera en que quería identificar la existencia y aparición de los principios éticos elegidos, ya que hay una clara línea entre lo que ciertamente es correcto e incorrecto. La narración y escenas del capítulo tienen una secuencia adecuada para demostrar las fases de una historia o cuento donde hubo giros, dilemas morales, conflictos y pruebas para los personajes principales.

Los elementos gráficos que aparecen fueron suficientes para dar una interpretación a partir de la teoría de los principios éticos, previos al análisis, lo cual facilitó la manera de realizar la relación entre los principios éticos, la teoría y los elementos propios de la comunicación visual, esto debido a que la serie seleccionada tiene como principal esencia de su narrativa el debate ético, ya que la historia va contando sucesos donde se observan las consecuencias de la toma de decisiones, que a su vez, se va complementando con el cargo de conciencia. Los personajes principales fueron mostrando sus emociones y reacciones de los sucesos y acciones de sus contrincantes que demostraban todo lo contrario a lo que ellos entendían como “correcto y humano” por lo que la historia va mostrando su lucha dentro de

un entorno donde la ética se va rompiendo y reconstruyendo. Y al cometer ellos una infracción contra las leyes, lo que buscan a largo de su camino es remediar algo que no tiene solución y, por lo tanto, su lucha traza un largo camino para el entendimiento de su toma de decisiones.

Respecto a las preguntas particulares de investigación, al haber repartido las partes del análisis de acuerdo con los principios, llevó a dar un análisis más profundo donde cada elemento daba pie a ser un elemento de dicho principio ético.

La autonomía le dio justificación a cada elección de los personajes desde la posición que jugaban; así fueran acciones, que desde la ética se cuestionaran, se colocaron dentro de lo que caracterizaba la historia de los personajes.

La beneficencia y la no maleficencia establecieron una clara diferencia del mal y del bien, donde los héroes pudieron ver cómo el ser humano brinca la ética y las leyes para conseguir poder, estatus y un título que le de reconocimiento, y así, dejar claro que ellos cumplirán su misión principal sin recurrir a hacer daño a sus semejantes. Estos principios éticos fueron los que más tuvieron peso dentro del análisis, ya que fue lo que estableció el camino de los héroes rumbo a cumplir o conseguir el objeto principal por el cual están trabajando. Además, establece las señales en las que un oponente o villano se va presentando a lo largo de la historia y cómo es la lucha a través de la ética y los valores.

Finalmente, está la justicia; este principio ético nos ayudó a saber la finalidad de las acciones de los personajes a través de la forma en que el poder, la ética y las leyes fueron representadas dentro de la historia como pilar para el desarrollo de los héroes. Asimismo, permitió ver que no se establecen los papeles y razones por las cuales actúan los villanos.

Asimismo, se encontró el elemento de la familia en cada uno de los principios elegidos, los héroes son dos hermanos que se quedaron sin su madre y al cometer un pecado que sobrepasa el poder de la alquimia solo queda confiar en el “amor” y lazos familiares; la autonomía es representada por los hermanos, ya que al perder a su madre y tener que perseguir un camino en búsqueda de la recuperación de sus cuerpos les da la voluntad de tomar decisiones. La beneficencia que muestra el héroe principal es la manera en que se hace cargo del hermano a pesar de que el mismo rompió las normas de la no maleficencia por su ignorancia al experimentar con la vida y la muerte de su madre, de esta misma manera es como se rompe la justicia, estos antecedentes unieron a estos hermanos como familia.

También se encuentra otro tipo de familia dentro de este capítulo, que es representada por la familia de Shou Tucker, aquí se demuestra todo lo contrario, se genera la maleficencia y la injusticia dado que el padre le quita la autonomía de vida a la madre, a la hija y a la mascota, experimenta con ellos por lo que rompe con la ética por la obtención del poder.

Fueron dos tipos de familia con dos diferentes tipos de lucha contra el mal y la injusticia, cada uno hace la búsqueda de soluciones a sus problemas; la manera en que enganchan al público es producir empatía por los hermanos o héroes principales que buscan recuperar el orden familiar desde la justicia y la beneficencia.

Además, está el lado del poder, donde el sistema político militar no castiga la experimentación del padre malo, sino al contrario, utiliza el poder de la alquimia según su beneficio, tampoco castiga a los hermanos por querer revivir a su madre, esto nos dice que mientras exista un beneficio para el gobierno, pueden tener gente buena y mala en su círculo,

esto crea contradicciones éticas que permite al espectador, acercarse y simpatizar con los personajes.

Dentro de este análisis, se encuentran límites entre cada uno de los principios, donde uno de ellos, no se puede romper y rebasar el límite que tienen, ya que sería recaer e infringir normas de otro. Esto nos dice que, conforme se van desarrollando dichos principios en la narración de la historia, nos van mostrando una parte educativa donde el espectador es capaz de detectar o reconocer al villano que comete un mal a la sociedad. Nos muestra un modelo de ética que puede o no, seguir el espectador ya que no deja de ser un reflejo de una realidad compleja.

Este análisis, al haber seleccionado uno de los capítulos principales de la serie, nos da en su mayor parte la prueba calificante del héroe, ya que hubo claros indicios del reconocimiento del villano o del mal, por lo cual los héroes refuerzan su papel y nos comunica que valores, principios y personalidad es con la que seguirán narrando la historia.

Al estar haciendo el análisis se fueron encontrando diferentes categorías aparte de las que se querían investigar como lo fue el género al haber ausencia y dependencia del supuesto “papel” de una mujer, se representó una clara ley o respeto por la vida; hubo presencia de dilemas morales dónde los personajes actuaban por un “bien” recurriendo a acciones fuera de lo establecido por la ley y el poder, algunas fueron resueltas y algunas fueron perdonadas como lo fue el “pecado” de los héroes, ellos trataron de revivir a su madre por un deseo inocente y una total inconsciencia de las leyes naturales del poder de la alquimia, este acto fue minimizado frente a los actos de otros personajes que realizaron sus cometidos siendo

conscientes de las prohibiciones al utilizar su poder y volviéndose a su vez personas con tendencias a comportamientos psicópatas, inhumanos y homicidas.

En este género de series anime, o bien llamado “shonen” es común poner a los héroes en una situación complicada donde se ve envuelta su imagen tras haber cometido una infracción de la ley por una razón personal e inconsciente de su propio conocimiento, por lo que uno de los principales desarrollos de la historia será limpiar esa imagen y ser reconocidos por sus semejantes y sus superiores.

Ahora bien, al hacer esta investigación fueron saliendo nuevas preguntas que dan pie a hacer otro tipo de investigaciones, al hacer este análisis y percibir el simbolismo y ética que manejan a lo largo de su historia es de importancia cuestionarse de qué manera lo está recibiendo el público, ya se sabe que está representando una lucha del bien contra el mal y que nos comunica ciertos principios y valores que van constituyendo la personalidad de los héroes o personajes principales, que habrá personajes que tendrán el rol de relacionarse con los protagonistas para que vayan cumpliendo una función y que cumplan una serie de fases para finalizar su camino y cumplir su deseo; del mismo modo hay que cuestionarse qué mensaje se lleva al espectador para determinar qué nivel de éxito y alcance llega a tener un producto oriental como este.

Teniendo en cuenta que los animes son en parte representaciones sociales de problemas, situaciones y modos de vida propios de los japoneses y en algunas ocasiones también del lado occidental, sería interesante saber la manera en que este tipo de productos han conseguido un gran número de seguidores a nivel mundial, pero más específico a nivel Latinoamérica, ya que el nivel de personas que conocen alguna serie de anime ha crecido

conforme el paso de tiempo al nivel que hay distintos tipos de propagación y maneras de apoyar este medio, como lo han sido las convenciones, la cartelera en el cine, la venta de los cómics y figuras de colección y finalmente las personas que se dedican a hablar de estos temas en redes sociales, ha sido notable el crecimiento y ver qué hoy en día es fácil acceder a este tipo de cultura oriental y a su vez, interiorizarla.

Otro tema cuestionable y de debate que se podría investigar sobre este tipo de series es sobre el rol de la mujer, la masculinización o el feminismo, ya que aún se encuentran patrones sociales donde la mujer es poco representada o es mostrada en un rol de sumisión donde el hombre es el que tiene el poder o lidera las situaciones de importancia.

Por otra parte, también se puede hablar de la occidentalización que se utiliza, la caracterización de los personajes como método de propagación y distribución, ya que a pesar de que utilizan muchas características propias de la cultura japonesa, no hay una limitación al utilizar cultura, rasgos, idiomas o características de otras regiones.

Desde el punto personal, creo fervientemente que, a través de los valores y principios, que comunican, hacen de este producto un método de educación para ciertas personas, donde la ficción y la fantasía no son más que un recurso para poder enfatizar el mensaje principal que tienen como meta este tipo de series.

Asimismo, hay que recalcar que este producto no se especializa en solo un tipo de público, sino que hay géneros y clasificaciones donde diversos tipos de espectadores pueden darse la oportunidad de ver y apreciar este tipo de arte mediático.

Es un producto que hasta estos momentos está recibiendo mayor aceptación del público a nivel mundial, donde los medios de comunicación se han dado la oportunidad de invertir en hacer muchas más películas para que los consumidores puedan acercarse un poco más a la cultura oriental. A nivel artístico, hago énfasis en que la animación japonesa o anime representa el 60 % de los métodos de animación a nivel mundial.

Finalmente, cierro esta investigación hablando sobre la relación que tuvo sobre el trabajo de la UACM en la carrera de comunicación y cultura; primero tenemos el enfoque humanista que se observa en el hecho de que los productos audiovisuales expresan parte de la vida real y los valores que de acuerdo con el sentido social me permitió tener pensamiento crítico y comprender la serie mediante una deconstrucción y desglose para poder exponer las expresiones culturales que contenía. El simbolismo que fui interpretando a lo largo del trabajo fue de una herramienta indispensable que no solo funcionó para esta investigación, sino que también podrá servirme para entender distintas visiones o situaciones que puedan presentarse frente a mí más adelante. En relación con la ciencia está el hecho de que se utilizó teoría propia de la comunicación y la cultura para alcanzar la fase del análisis y permitir una construcción y sentido de los significados a través de una relación con enfoques de comunicación como lo fue el estructural y en parte el cultural, una metodología y técnica de investigación que me permitió ubicar a una comunidad simbólica dentro de los planos de la comunicación. Este trabajo demuestra el desarrollo y comprensión que formé durante los años de estudio, abarcando cada una de las cualidades que la universidad me ofreció.

Las aportaciones significativas que forme a través de la realización de esta investigación fue poder identificar diversas cuestiones de un medio de comunicación dentro de un contexto temporal específico donde engloba no solo el aspecto de la elaboración de un

medio, sino que provoca fenómenos propios de la comunicación y la cultura como la formación de comunidades sociales y de trabajo, nuevas vías de economía, y formas diferentes de plasmar mensajes éticos, morales, de poder, de clase social, etc. La interpretación que construí a partir de la teoría no solo puede ser utilizada en los animes, sino en cualquier medio audiovisual e incluso la realidad.

Por otro lado, es relevante haber hablado del mundo del anime, que no solo un medio audiovisual hecho el entretenimiento, sino que es toda una industria nacional que se hizo transnacional y que ha impulsado la creación de comunidades culturales donde comparten diversas opiniones sobre las series como las técnicas de dibujo, musicalización, animación, su doblaje tanto nacional como extranjero, se han creado mercados donde se distribuye mercancía relacionada con el medio, y han creado eventos culturales que se han vuelto tradición año tras año para poder compartir nuevos proyectos y generar ambientes agradables para la comunidad, por lo tanto, el anime es un medio donde la comunicación y la cultura se han desarrollado hace más de 20 años y que se ha asentado para ir creciendo, no solo en nuestro país, sino en todo el mundo, en donde todas las personas podrán identificarse y formar su identidad a través del conocimiento y significación que le den.

Si bien, fue un análisis de discurso de un producto audiovisual extranjero, la manera en que narra la historia transmite valores, símbolos y significados que forman parte de la realidad social en la que vivimos, y a pesar de que es un producto animado de ficción y fantasía, sigue siendo una representación cultural en forma de entretenimiento. Este trabajo solo es la punta del iceberg de lo que se puede investigar acerca de este tipo de productos, ya que hay una infinidad de series que retoman temas de la realidad para construir una historia, como lo es el esclavismo, las clases sociales, el abuso de poder por parte de gobiernos,

diversidad sexual, diferentes valores, asuntos de psicología social, antropología, sociología, entre otras cosas. Y, por lo tanto, habrá mucha más información y teorías a relacionar que pueden abrir puertas a otro tipo de cuestiones y así poder comprender su crecimiento a través de los medios de comunicación.

Referencias:

Alamillo, J. (2018). Historia del manga y el anime en la cultura japonesa. *Japonpedia*.
<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/#:~:text=Origen%20del%20anime&text=Se%20considera%20que%20el%20primer,Su%20autor%C3%ADa%20es%20desconocida>.

Anaya M, J. S. (2010). *Los mensajes políticos, sociales y culturales de los dibujos animados japoneses (anime)* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México].
<https://bibliocenci.files.wordpress.com/2017/05/los-mensajes-politicos-sociales-y-culturales-de-los-dibujos-animados-japoneses-anime-tesis-jorge-salvador-anaya-martinez.pdf>

Anónimo. (s. f.). Hiromu Arakawa. *Fandom wiki*.
https://fma.fandom.com/es/wiki/Hiromu_Arakawa

Barthes, R. (1974). *Elementos de la semiología*. Cultrix.

Barthes, R., Greimas, A. J., Bremond, C., Gritti, J., Morin, V., Metz, C., Todorov, T., & Genette, G. (1970). *Análisis estructural del relato*. Tiempo Contemporáneo.
https://monoskop.org/images/2/26/Barthes_Roland_Todorov_Tzvetan_El_analisis_estructural_del_relato_1970.pdf

Beauchamp, T. L., & Childress, J. F. (1999). *Principios de ética biomédica*. Masson S. A.

Brisset M., D. (2012). *Análisis fílmico y audiovisual*. Universitat Oberta de Catalunya.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/19938>

Carazo, L. E. (2015). Psycho Pass: Entre la ética y la filosofía. *Espirales*, 3(3), 160-171.

Cásarez Al, K. G. (2019). *La publicidad juntando nakamas del otro lado del mundo: Manga one piece* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptd2019/octubre/0797049/Index.html>

Castro P, W. A. (2018). *Análisis de la construcción de identidad a partir de la recepción de la serie Naruto en los jóvenes de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Olea en el año 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27259/1/TESIS%20PARA%20IMPRIMIR%20T.T.%20DE%20TITULACI%c3%93N%20II-cd.pdf>

Delgado G, J. C. (2020). *Importancia del anime como medio para comunicar diferentes aspectos de la vida* [Tesis de Bachillerato, UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4913/3/TL_DelgadoGuevaraJulio.pdf

Eduardo A, R. (1998). *Diccionario de cine*. Editorial Páidos.

Flores S, D. E. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japoneses «Naruto» en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1431/1/T-UCE-0009-56.pdf>

Galindo V, Y. (2016). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shinden Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. https://node2.123dok.com/dt02pdf/123dok_es/000/560/560362.pdf.pdf?X-Amz-Content-

Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=aa5vJ7sqx6H8Hq4u%2F20230926%2Fdc%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20230926T060530Z&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Expires=600&X-Amz-Signature=2c9a51f884ed5a718a5cd8899fbe8fe079d4a05bf985206ccc7c84be3ab44f6f

García L, A. (2022). *La industria cultural del anime: Desarrollo, retos y perspectivas*. 13(37), 16-31.

Gendler, M. A. (2020). Una ventana hacia una configuración social tecnológica posible: Reseña del anime «Psycho-Pass» (2012) del estudio Production I.G. *Hipertextos*, 18(3), 217-237.

Gil R, T., & De la Mata, J. L. (1980). *Semiología y/o semiotica de la significación y la comunicación*.

Gómez, P. A. (s. f.). *El anime y el manga*. Recuperado 26 de septiembre de 2023, de <https://www.monografias.com/trabajos10/anim/anim>

Gómez T, M. C. (2018). *Globalización animada: Latinización del anime japonés y su asimilación en México* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptd2018/enero/0770061/0770061.pdf>

Hernán R, D. (2003). *Los míos, los tuyos y los homúnculos: Drama familiar y disfuncionalidad dentro de la familia Elric en Fullmetal Alchemis*. 2(8), 64-76.

Hernández S, R. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta). Mc Graw Hill.

Intriago C, D. J. (2017). *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20941>

Jiménez, N. (s. f.). Un ejemplo de interculturalidad: El anime en México [Blog de investigaciones]. *Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África*. <http://pueaa.unam.mx/multimedia/anime-en-mexico>

Lasprilla M, J. H. (2022). *El ascenso del Rey Demonio: El ánime como material didáctico para la enseñanza de la ética Propuesta didáctica: ¿Cómo utilizar el anime Maoyū Maō Yūsha como material didáctico en la clase de ética de noveno grado?* [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Santo Tomas.

Léira L, J. (2015). La Activación De Identidades. La Redefinición De Endogrupos Y Exogrupos. *Revista Iberoamericana de Estudios Utilitaristas*, 105-121.

López, A. H. (2013). *La era digital del anime japones*. 18(Especial), 687-698.

López, A. R. F. (2010). *Influencia del Anime en el Cine de acción*. 21, 279-315.

López, H. R. (2019). *Dale a tu cuerpo más alquimia, homúnculo: La dicotomía cuerpo/alma en la figura antagónica de Padre en Fullmetal Alchemist*. <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/cuerpoyviolencia/IJICYV/paper/view/3812>

Maguiña C, L. A. (2021). *El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de “Ukato no Sekai”* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica del Perú].

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/20362/MAGUI%c3%91A_CH%c3%81VEZ_LIDIA_ANGELLA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mangieri, R. (2017). *Kinésica y proxémica en entornos urbanos: Ritmos, entrainments y sincronizaciones*.

Menkes, D. (2011). La cultura juvenil otaku: Expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 51-62.

O'Halloran, K. L. (2012). Análisis del discurso multimodal. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 12, 75-97.

Parada M, D. (2012). *Manga—Anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. 7, 160-175.

Piñeiro, I. R. (2021). Fullmetal Alchemist la obra que nos hizo comprender lo que era un intercambio equivalente. *Sala de peligro*.

<https://vandal.elespanol.com/saladepeligro/12341/fullmetal-alchemist-la-obra-que-nos-hizo-comprender-lo-que-era-un-intercambio-equivalente/>

Propp, V. (1928). *Morfología del cuento* (Segunda Edición). Editorial Fundamentos.

Rodríguez C, D. P., & Velázquez O, A. M. (2011). *Análisis crítico del discurso multimodal en la caricatura internacional del periódico The Washington Post*. 17, 39-52.

Romero Q, J. (2012). *Influencia Cultural del anime y manga japones en México* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de México]. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/214>

Romero V, V. A. (2018). *XXXHolic: Un universo transmedia en constante expansión*. 17(1), 101-113.

Rosales R, F. H. (2019). *Manga: Fantasía Sustentada en realidad. Análisis narrativo del manga Tokyo Ghoul*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptd2019/junio/0790402/Index.html>

Sánchez N., J., & Lapaz C., L. (2015). *¿Cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.digitaliapublishing.com/a/43830>

Sánchez, S. (s. f.). *La historia del manga* [Blog de investigaciones]. <http://pueaa.unam.mx/multimedia/la-historia-del-manga>

Santos C, G. J. (2021). *La narrativa del anime Naruto y la percepción de los usuarios de la plataforma AnimeFLV.net*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33145/1/BJCS-CS-631.pdf>

Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital. https://comunicaciontransmedia.com.ar/wp-content/uploads/2024/08/scolari_narrativatransmedia_nuevasformasdecomunicar.pdf

Thompson, J. B. (1992). *Lenguaje e Ideología*. 12. <http://132.248.82.60/handle/IIS/5474>

Uzumaki, H. (2018). La hora del otaku [Blog de fans]. *Amino*. https://aminoapps.com/c/anime-es/page/item/la-hora-del-otaku/X0ES_XIK33LRW5xDWqeZBJeoM0wKDa

Valadez T, F. O. (2020, julio 14). Breve historia cultural del anime en México [Blog de investigaciones]. *Enpoli entre política y literatura*. <https://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/>

Van Dijk, T. A. (1994). *Discurso, Poder y Cognición Social*.

Van Dijk, T. A. (2000). *El discurso como estructura y proceso*. Gedisa.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5640506>

Van Dijk, T. A. (2006). *Ideología. Una aproximación multidisciplinaria* (Segunda). Gedisa.

Wodak, R., & Meyer, M. (2003). *Métodos de análisis crítico del discurso*. Editorial Gedisa.

Yebra G, V. (1981). *Polisemia, ambigüedad y traducción*.

Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana.