

## Robotech

Claudia Coronel  
Universidad Nacional de Río Cuarto

### Introducción: Desde dónde mirar la ciencia ficción de Robotech

#### Un comienzo de ciencia ficción

¿Por qué la ciencia ficción de Robotech?, ¿acaso hay varios tipos de ciencia ficción?. Lo que sí hay, indudablemente, son muchas definiciones, enfoques, apreciaciones, prejuicios y sentimientos. La ciencia ficción es un género que problematiza y, sin embargo, atrapa y mucho, cada vez más. Su comienzo fue de “ciencia ficción”. Apareció casi invisible en obras como Frankenstein, que en su momento resultaron inclasificables y más adelante fueron revisadas y encontradas a través de un viaje en el tiempo... Con las obras fundadoras del género, de los autores: H. G. Wells y Julio Verne, se produce lo que serían los primeros contactos entre este nuevo género y el resto de la literatura ya legitimada y reconocida por la crítica, y por supuesto, el público. ¿Cómo denominar a estas obras? ¿a estos seres extraños cuyo impacto ocasionado en algunos lectores no se explica hasta en la actualidad? ¿Habrían sido abducidos estos raros lectores que han osado dirigirse a los autores con réplicas, correcciones y sugerencias sobre cómo deben escribir? Lo cierto es que el fenómeno siguió creciendo y no se sabe hasta dónde llegará. Se extiende más allá de las revistas y los libros. Se “tecnologiza” en el cine, al ritmo de nuestra acelerada y tecnológica sociedad actual. Sin embargo, a diferencia de ésta, en donde se ven amenazados los vínculos humanos, conserva el valor humano y simbólico de la literatura; como la unión de dos mundos aparentemente incompatibles pero tan reales y presentes como nuestra misma naturaleza. La tecnología cargada de fría precisión y el alma del hombre que habla desde y a un inconsciente colectivo son dos seres de dimensiones distintas, opuestas: “lo extraterrestre y alienígena” por un lado, y “lo terrestre-humano”, más espiritual de lo que suponemos, por el otro. Juntos dan nacimiento a este híbrido que es la ciencia ficción. Y como todo híbrido que tiene dos naturalezas sabe esconder su doble identidad y mostrar la que más le convenga al lector, entonces ¿leo ciencia ficción porque soy fríamente tecnológico o, en realidad, la ilusión de la tecnología me está hablando y convenciendo con poderes psíquicos que capturan mi inconsciente? O quizás soy más espiritual de lo que supongo y no me dejo engañar por la armadura tecnológica de un ser que sencillamente me quiere hablar directamente al alma, y entonces lo busco y lo busco, porque sé que ahí está la explicación de este mundo y de mí mismo en él.

Desde este comienzo “de ciencia ficción” me voy a posicionar para analizar determinadas secuencias y personajes de dos temporadas de la saga Robotech.

Tomo como punto de partida algunos postulados y definiciones de Pablo Capanna, quien considera que el éxito de la ciencia ficción estaría dado porque en ella se hace presente “*el tema que debería ser radical en nuestra época, el impacto de la ciencia y la tecnología sobre el alma humana*” (Capanna, 1992). Desde esta perspectiva, la ciencia ficción trataría de simbolizar los miedos y las esperanzas del hombre tecnológico. Al respecto, es interesante la reflexión de Robert Louit (Timerman Editores, 1976): “*Si hay todavía ciencia en la ciencia ficción contemporánea, se trataría más bien de ciencias humanas*”. ¿Una especie de “humano-ficción” quizás?

Teniendo en cuenta lo anterior, es que escojo como una línea de análisis de la serie Robotech, la teoría de los arquetipos de Carl G. Jung. El concepto central de este psicólogo y psiquiatra es el de “*inconsciente colectivo*”. Según el mismo, no somos seres individuales, sino parte de un todo, de un continuum que se repite a través de nuestro inconsciente. “*El mundo se ha creado antiguo*”, dijo el escritor argentino Macedonio Fernández. Y antiguas son nuestras conductas emotivas y mentales, por lo tanto es de esperar “*que encontremos sus productos (fantasías simbólicas, pensamientos, actos) prácticamente en todo campo de actividad humana*” (Capanna, 1992). La obra de arte, y como parte de ella, la obra literaria porta un mensaje arquetípico, cargado de símbolos de su tiempo. En este sentido, el artista sería el portavoz del espíritu de la época; su finalidad sería expresar el fondo espiritual de la vida y del mundo. Por eso, Capanna dirá que “*la grandeza de un creador no consiste en introducir algo absolutamente original sino en saber interpretar las intuiciones más profundas de su tiempo*” (Capanna, 1992). De acuerdo a estos fundamentos, se buscará desentrañar el misterio del éxito Robotech, por medio de la búsqueda de lo que sería una matriz arquetípica, es decir, una serie de arquetipos organizados a partir de una misma estructura, a la manera de las funciones de Propp.

Otra línea de análisis, que se complementará con la anterior, será un enfoque semiótico de las funciones arquetípicas, en el sentido de Sausarre, para quien la lingüística sería modelo de la semiología, ya que no existe semiosis que no sea traducida por el lenguaje, ni significado fuera del lenguaje: “*El sentido no puede ser más que nombrado, y el mundo de los significados no es más que el del lenguaje*”. De esta manera, así como la lengua es un sistema relativo y opositivo; los arquetipos, como “*grandes unidades significantes*”, serán analizados en virtud de cómo se oponen y relacionan entre sí, según un eje paradigmático (arquetipos en común en ambas temporadas) y un eje sintagmático (su organización estructural en el recorrido narrativo).

Robotech es una saga de dibujos animados aparecida a mediados de la década del ochenta. Su creador, el estadounidense Carl Macek, que en realidad se basó en tres series de animación japonesa que no tenían ninguna relación argumental entre sí. El autor reeditó las líneas argumentales, los capítulos, rehizo las bandas sonoras originales y reescribió buena parte de los diálogos. En Argentina fue emitida en el año 1986 y está dividida en tres series: “*Macross*”, “*Robotech Masters*” y “*New Generation*”, que se corresponden con tres generaciones sucesivas. Para el análisis se analizarán algunos arquetipos de la primera y tercera generación, los cuales serán comparados en función a sus semejanzas, a los fines de abstraer una matriz arquetípica que se actualiza en la serie para transmitir un mensaje que, en aquella época, atrajo fuertemente no sólo al público infantil, sino también juvenil; público que hasta la actualidad continúa fiel y expectante de lo que será su próxima realización en el cine con actores y actrices reconocidos.

El presente trabajo busca, entonces, mirar la saga Robotech desde una perspectiva profunda, que pretende indagar sobre las razones del éxito tan rotundo de

una serie que ha sido ubicada en uno de los principales puestos en cuanto series de ciencia ficción, después de “*Viaje a las estrellas*”.

## **El mundo Robotech – Presupuestos teóricos para el análisis**

### **¿Se podría considerar como un cuento de hadas espacial?**

Es interesante esta pregunta que incorpora Capanna (1992) en su búsqueda de una definición de la ciencia ficción. Para poder responderla, es necesario indagar un poco sobre lo que se considera un relato maravilloso. Al respecto, podemos comenzar por tener en cuenta el análisis de V. Propp, quien para diferenciar un texto maravilloso de otros relatos, realiza un estudio estructural de lo que considera la *morfología del cuento maravilloso*. Para dicho análisis morfológico tuvo en cuenta *las funciones de los personajes, por considerarlas estables y, por lo tanto, partes constitutivas fundamentales*. Propp define a la función como: “*la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga*”. Desde este punto de vista estructural, el autor encuentra que los cuentos maravillosos presentan una sucesión idéntica de funciones. Según esto, “se contaría siempre lo mismo”. ¿Dónde está su fuerza, entonces?, ¿la razón de su permanencia y atractivo? Quizás esta estructura o secuencialidad permanente y constante sea en realidad como un conocido lugar de encuentro, una forma de establecer contacto, a través de un lenguaje simbólico específico...

Para continuar con esta búsqueda que pretende marcar un camino de análisis de la saga Robotech, y dejando en suspenso, por el momento, el interrogante anterior; podríamos tener en cuenta también el aporte de T. Todorov (2006). Este autor destaca que, en el caso de lo maravilloso, los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular, hay como un común acuerdo respecto a la naturaleza de los acontecimientos presentados. En este sentido, podemos observar una semejanza parcial con los relatos de ciencia ficción, ya que el lector de los mismos acepta de antemano el mundo “maravillosamente tecnológico o científico”. Sin embargo, la semejanza no es total, pues, lo que en el cuento maravilloso se acepta sin cuestionamiento, en el mundo de la ciencia ficción se acepta pero debe tener una cierta fundamentación científico-tecnológica “posible” y, luego, este “supongamos que” formará parte de los acontecimientos ficticios, será su razón de ser y, en muchos casos, marcará el curso de la historia. Boris Vian habla de una “nueva lógica moderna”, para la cual se necesita tener cierto nivel de conocimiento científico o tecnológico. Es por ello que este autor considera que el lector ideal de este tipo de literatura: “*Es gente que no levanta un muro entre ella y una parte del conocimiento*”.

Entonces podemos decir que hay un acuerdo para aceptar un mundo extraordinario, tanto en lo maravilloso como en la ciencia ficción, aunque con distintas condiciones. Por otro lado, en ese mundo extraordinario se produciría un contacto entre ese mundo y el lector, a través de lo que sería una matriz común de funciones llevadas a cabo por determinados personajes, en un tiempo y lugar determinados. Finalmente, y en este punto se tendrá en cuenta una perspectiva más para intentar resolver el interrogante, cabría suponer que esas constantes narrativas nos podrían estar hablando de un conocimiento común colectivo, una especie de matriz cultural, a la manera de arquetipos, como contenidos psíquicos presentes en la memoria de la especie humana.

Para sostener esta idea, tenemos que remitirnos a C. Jung (1995), de quien vamos a tomar el concepto de *inconsciente colectivo*, para referirnos a lo que sería una especie de “*psique idéntica a sí misma en todos los hombres*”. En tanto, **los arquetipos** serían los “factores formales que organizan los procesos psíquicos inconscientes; son patrones de conducta”. Al respecto, la siguiente cita nos revela cómo funcionarían esos arquetipos en una comunidad: “*si todos los hombres tienen heredadas en común normas de conducta emotiva y mental (que Jung llamó arquetipos) es de esperar que encontremos sus productos (fantasías simbólicas, pensamientos y actos) prácticamente en todo campo de actividad humana.*” (“*El hombre y sus símbolos*”, 1995). Desde esta perspectiva, el artista sería una especie de chamán, un portavoz del espíritu de la época, cuya habilidad consistiría en trabajar con el imaginario de su contexto histórico-socio-cultural, para lograr transmitir o sacar a la luz el sentir de ese hombre particular, que tiene mucho de parecido a los hombres de otras épocas, pero que necesita ser interpelado en el lenguaje de *su época*.

En este sentido, me propongo analizar la saga Robotech. Parto de la idea de que esta historia que resultó y resulta tan atractiva al público tiene algo de *cuento de hadas espacial*, porque se puede observar una sucesión de funciones que se repiten en las dos generaciones seleccionadas: *Macross* y *Nueva Generación*, y porque, como me propongo demostrar, a través de esa secuencia de hechos y personajes ubicados en la sobrenaturalidad tecnológica de los robots, se actualizan arquetipos humanos que transmiten lo que el público de los ochenta y aún hoy necesita escuchar. Qué tipo de cuento de hadas es, con qué tipo de final y cuál es el mensaje que encierra o actualiza; es lo que me propongo averiguar.

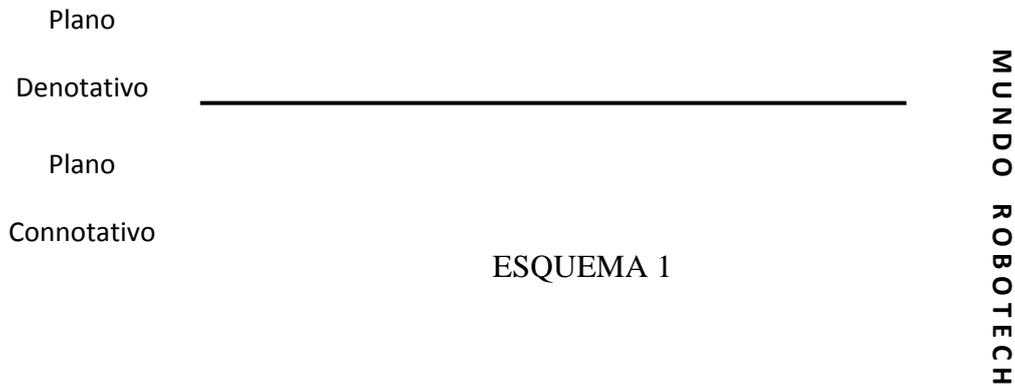
Detrás de la fuente de la robotecnología, del SDF 1, de los Varitech y las ciclones, detrás de la tan ansiada protocultura y de los alienígenas que luchan por conseguirla; y más aún, detrás de la voz dulce de Linn Minmey; hay mucho más que un posible y temible futuro; hay un presente, y en ese presente, el sentir de un hombre que puede ser más difícil de desentrañar que el futuro que se intenta hipotetizar a través la compleja y sofisticada lógica del mundo tecnológico Robotech.

## Un enfoque semiótico de la matriz arquetípica

¿Por qué un enfoque semiótico y en qué sentido?

El análisis del “mundo Robotech” será observado como un *sistema de signos*, cuyos *significantes* remiten a un mundo futuro, con fuerte carácter combativo-militar, presencia alienígena y avanzada tecnología militar basada en la robotecnia. Unido a este significante que nos pone en presencia del género de la ciencia ficción; se indagará, en el plano del *significado*, sobre el mensaje arquetípico de fondo, que se esconde detrás de la máscara de la ciencia ficción. De esta manera, la serie Robotech, como un todo simbólico, será analizada teniendo en cuenta ambos planos: significante y significado, según la concepción lingüística de Sausarre, en cuanto al signo lingüístico. Sin embargo, debido a que tanto en el plano del significante tenemos el sistema de signos de lo que sería *la ciencia ficción robotecnológica*, y en el plano del significado, *el sistema de los arquetipos*, se trataría en realidad de dos sistemas de significación que se insertan uno en otro, constituyendo lo que Hjelmslev llama una *semiótica connotativa*. Estos dos planos que forman parte de esta semiótica son: el *denotativo*, para el caso del primer sistema de signos; y *connotativo*, para designar el segundo sistema.

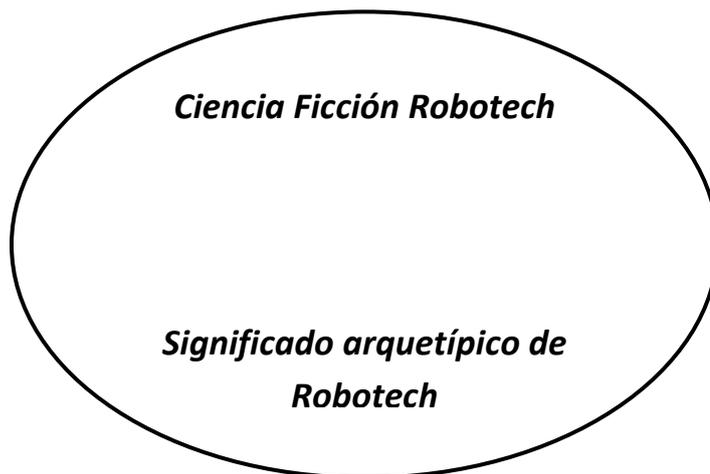
Según lo anterior, será conveniente formular el interrogante que direccionará esta búsqueda de la siguiente manera: *¿cómo se logra, desde el plano de la significación de la historia de combate robotecnológica contra los alienígenas, connotar un mundo de arquetipos, que transmite el inconsciente colectivo del hombre de la década del ochenta?*; en otras palabras, *¿cómo es nombrado el sentir del hombre de ese momento histórico, desde la ciencia ficción de Robotech?* El siguiente esquema organiza esta perspectiva metodológica:



ESQUEMA 1

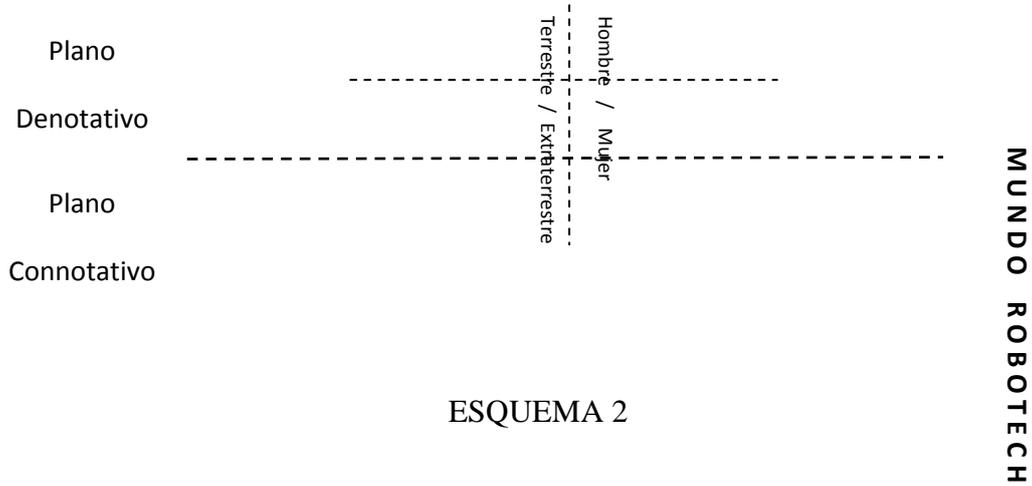
Otras nociones de Sausarre serán útiles para la mayor organización de este trabajo, éstas son los conceptos de *sintagma* y *paradigma*. El eje sintagmático apunta a lo que sería el análisis estructural del mensaje narrativo, mientras que el eje paradigmático es el de las asociaciones y clasificaciones. Para Barthes, el mensaje se encontraría en la intersección de esos dos grandes ejes.

En el caso que nos ocupa, el estudio sintagmático y paradigmático se realizará en el plano denotativo o del sistema de signos que caracteriza a la ciencia ficción Robotech. Luego éste nos revelará el plano connotativo o del mensaje arquetípico.



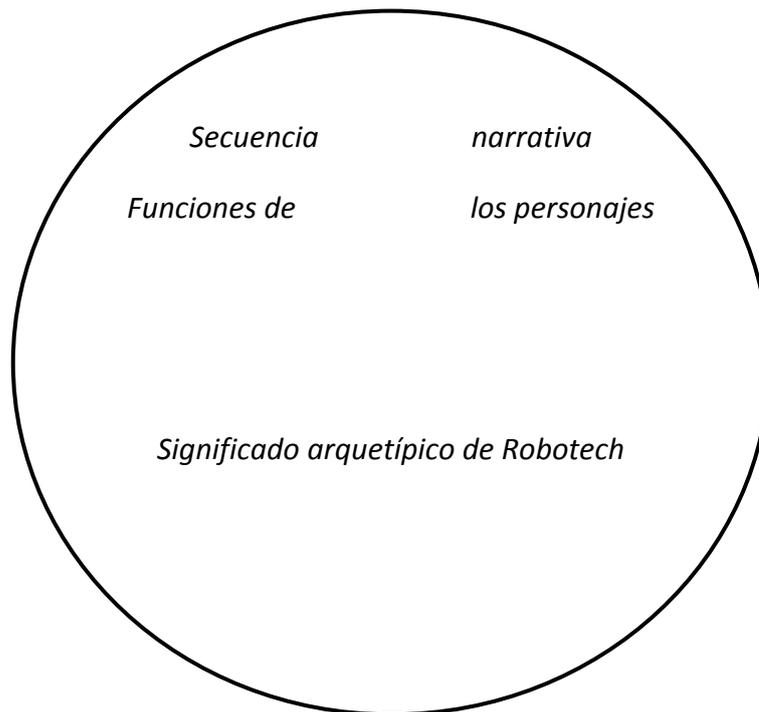
Por un lado, se distinguirán oposiciones en cuanto a personajes: *extraterrestre/terrestre, hombre/mujer* y, dentro del sintagma narrativo, qué opciones se realizan, respecto a esas oposiciones, y por qué. Además se observará, en lo que

respecta a la narrativa, si se repite la misma estructura secuencial en las dos sagas, teniendo en cuenta el recorrido de las funciones de los personajes, desde la perspectiva de los arquetipos. El gráfico que sigue a continuación intenta aclarar más la propuesta:



ESQUEMA 2

### PRIMERA PARTE DEL ANÁLISIS



#### **Análisis paradigmático de los personajes**

#### **Los opuestos en la primera generación: macross (1999-2014)**

Antes de pasar a describir los personajes, relataré brevemente el argumento de esta primera parte.

*En 1999, una nave de origen extraterrestre se estrella en una isla del Pacífico Sur llamada Macross. Las naciones de la Tierra, en aquel momento inmersas en una violenta Guerra Civil Global, acuerdan formar un Gobierno de la Tierra Unida para organizar la defensa mundial frente un posible ataque extraterrestre. Este gobierno decide restaurar a la nave extraterrestre, conocida ahora como SDF-1 (Súper Dimensional Fortress-1). Los alienígenas que deben combatir son los Zentraedi, los cuales llegan a la Tierra diez años después para apoderarse de la nave. Se desata un combate entre las dos fuerza, que culmina con el despegue del SDF-1 y la transposición (un método de viaje más rápido que la luz) de la nave y la isla Macross con sus 70.000 habitantes más allá de la órbita de Plutón. La serie cubre luego el viaje de regreso del SDF-1 a la Tierra, trayendo a bordo a los civiles de la isla de Macross, quienes han reconstruido su ciudad en le interior de la nave, mientras son atacados por los Zentraedi. Además de los ataques Zentraedi, en esta etapa se producen los primeros contactos entre humanos y Zentraedi.*

*El gobierno mundial se niega a permitir el desembarco de los civiles para que no se propague por la Tierra la noticia de la guerra contra los Zentraedi. Luego de unas devastadoras batallas en la Tierra, se ordena al SDF-1 abandonar el planeta – con los civiles a bordo. Los Zentraedi, al ser una raza creada con el único propósito de la guerra, sufren un violento shock cultural al observa a los humanos, lo que provoca una deserción en masa y a un motín dentro de sus fuerzas, que pasan a aliarse al SDF-1. Para evitar el caos, el líder supremo de los Zentraedi reúne a toda su flota y bombardea la Tierra, devastándola y matando a miles de millones de personas.*

*La serie continúa mostrando el duro proceso de reconstruir el mundo luego de la guerra. La historia de Macross termina con la destrucción de la SDF-1 y de la nueva SDF-2 a manos de los rebeldes Zentraedi. Además termina de resolverse el triángulo amoroso entre los personajes principales: Rick Hunter, Lisa Hayes y Lynn Minmei.*

Para el estudio de los personajes de esta primera parte, se seleccionaron algunos, tanto de la serie Macross como de la serie Nueva generación. Estos fueron agrupados por pares de oposición, según lo adelantado anteriormente. Como estrategia metodológica de descripción de la dupla de opuestos, dentro de la unidad narrativa de la serie; he optado por un análisis semántico de descomposición en semas, o de identificación de atributos sémicos.

**Par 1:** Rick Hunter (*varón no entrenado militarmente, aficionado a los aviones - acróbata-, inmaduro, hasta infantil*) y Lisa Hayes (*mujer entrenada militarmente, primer oficial controladora de vuelo, inflexible, estricta*)

**Par 2:** Rick Hunter (*varón, piloto experimentado, líder de escuadrón*) y Lynn Minmei (*mujer, cantante exitosa, inmadura, dubitativa, insegura respecto a su porvenir*).

**Par 3:** Max Sterling (*varón, piloto de la Tierra*) y Miriya (*mujer, piloto zentraedi*).

Me parece oportuno agregar, además, lo que serían “**personajes pluralizados**”. Estos personajes tienen un valor colectivo en la serie, ya que representan a un grupo o colectividad determinada. Este sería el caso de Lynn Minmei, que representa lo que sería la vida terrícola, expresada muy especialmente a través de su canto. Y, por otro lado, en lo que respecta a la cultura Zentraedi, habría dos bandos: *el de los desertores* que optan por vida humana y que estarían representados por los tres espías (Rico, Bron y Konda), Breetai (comandante de la flota Zentraedi) y Exedore (ministro de Relaciones); y el *bando de los Zentraedi rebeldes*, representados por Khyron.

De manera que, de acuerdo a lo anterior, se podrían identificar dos pares más:

**Par 4:** Lynn Minmei (*humana femenina, con dulce voz conmovedora*) y Zentraedis desertores (*extraterrestres masculinos, programados para fines militares*).

**Par 5:** Lynn Minmey (*humana femenina, con dulce voz conmovedora, frágil, sensible*) y Zentraedis rebeldes (*extraterrestre masculinos, programados para fines militares, violento y cruel*).

Antes de continuar con el análisis de los personajes de la tercera generación de la saga, pasaré a explicar más detalladamente cada uno de los pares, de manera que quede clara la razón por la cual fueron elegidos.

### **Par 1: Rick Hunter y Lisa Hayes**

El triángulo amoroso entre Lisa, Rick y la cantante Lynn, comienza desde el principio de la serie Macross, sin embargo, a los fines de un estudio ordenado me limitaré, por el momento, a tratar por separado la relación de Rick con ambos personajes femeninos.

La relación con Lisa comienza con enfrentamientos y desacuerdos que se prolongarán durante la mayor parte de la serie. Las razones principales de tales enfrentamientos son dos y están relacionadas con las distintas etapas de maduración de la relación entre ambos personajes. Al principio, choca la rigurosidad militar de Lisa y la inexperiencia inmadura de Rick:

*“-Su velocidad parece estar descendiendo- observa Lisa desde la cabina de control, durante una batalla.*

*-Es fácil decirlo para usted, pero acá no se ve nada- responde atrevidamente, Rick.*

*-¿Qué pasa? ¿el juego es demasiado rudo para usted?*

*-¿¿Cómo puede ser que sea al único que vigila una antipática sabionda, en un comfortable cuarto de control?!” (CAP 6)*

Más adelante, se enfrentarán los sentimientos de impotencia y amor contenido de Lisa, y los sentimientos confusos e inseguros de Rick hacia Lisa y Lynn Minmei. En ese momento Lisa se refugia tras su rol de superior militar inflexible, para atacar desde ahí a Rick, ya que, no puede enfrentarlo, personalmente, con la verdad de sus sentimientos. Este disgusto e impotencia se pueden observar en el capítulo 28, cuando Rick no se encuentra en su puesto patrullando porque ha decidido ir a ver a Minmei. Entonces Lisa, intuyendo el motivo de su abandono momentáneo de tarea, lo reprende severamente.

En tanto Rick, la mayoría de las veces se siente desconcertado entre la imagen de una Lisa que empieza a admirar, y la imagen de la atractiva cantante. En el capítulo 12 (*“El gran escape”*), cuando están atrapados en la nave zentraedi, Rick comienza a ver a Lisa de otro modo. Su imagen más desaliñada, sin la coraza protectora de su rango militar, la hace más humana, pero sin perder su coraje y lucidez. En ese momento se acerca demasiado y le dice que es hermosa.

Pero los sentimientos de Rick no se definirán hasta el final de la serie. Por momentos será contradictorio e incoherente. En el capítulo 34, por ejemplo, cerca del final, falta a una cita con Lisa a causa de Minmei, aún sabiendo lo que ella siente por él.

### **Par 2: Rick Hunter y Lynn Minmei**

A pesar de que esta relación tuvo más oportunidades de desarrollarse favorablemente, también presenta las características de un par de opuestos. En el caso anterior, la oposición se establece primero por el enfrentamiento entre distintos mundos: el jovial, despreocupado de un Rick joven y sin experiencia y el mundo riguroso y disciplinado de una mujer madura como es Lisa. Sin embargo, este escollo hubiera sido fácilmente superado, si no fuera por lo que acentúa aún más la oposición entre estos personajes y que es la presencia de Lynn Minmei en la vida de Rick, una chica que

sobresale por sus cualidades femeninas (belleza, dulzura, calidez, talento artístico) y que resulta prácticamente la antítesis de Lisa.

Respecto a su talento, Breetai dirá en el capítulo 24: *“No podrán negar el poder del canto de esa mujer”*. Muchos Zentraedis abandonan sus puestos y se alían a las fuerzas terrestres porque se enamoran de ella. Cuando los tres espías zentraedis van a pedir asilo político, explican que la razón de su desertión es *“porque aquí es todo felicidad y porque Minmei está aquí”*.

Sin embargo, esta chica que despierta tantos sentimientos en los demás, es incapaz de manejar todo lo que genera y, por momentos, se siente superada por su situación:

*“Estoy harta de todo, Rick. Me enferma que estén molestándome todo el tiempo. Ahora, al pensar en mi vida, pienso en todo lo que he perdido, en vez de agradecer lo que tengo”*.

Le dice a Rick, en el capítulo 35, cuando le pide quedarse en su casa, ya que su primo Kyle y representante artístico la ha abandonado.

Desde el principio, la joven cantante se muestra confusa para Rick. Aparece en su vida casi simultáneamente con su nueva condición de soldado, y su relación con ella será un ir y venir constante. Rick se debatirá entre el amor que le tiene y la desilusión que le provocan sus actitudes desconcertantes, permaneciendo atado a ella, a sus estados de ánimo y belleza hasta el final. Las siguientes citas ejemplifican esta situación:

*“No sean ridículos, Rick es sólo un amigo”*, le contesta a unos soldados después de ser liberados ella y Rick del cautiverio en las entrañas del SDF-1 (CAP 5). En tanto, el joven piloto, muy desilusionado, al escuchar este comentario, pensará: *“Así que sólo amigos ¿eh? Después de lo que pasamos, ahora somos sólo amigos”*.

Cuando se vive el primer entusiasmo de las fuerzas Robotech y Rick se debate entre formar parte del ejército o seguir siendo un civil y empezar una relación a su lado, ella se muestra indiferente y hasta superficial. Al advertirle sobre la posibilidad de morir en combate, ella casi ignora ese comentario y le dice que se una a las fuerzas militares, porque volar es lo que más le gusta en la vida. Al final, en cambio, al sentirse sola y confusa, Minmei, ignorando su vocación y logros militares, pretenderá convencerlo de que deje el ejército, para casarse con ella. Ante esta realidad tan variable e indefinida, por momentos Rick tendrá dos actitudes: lo dejará todo por ella, aún a costa de Lisa: *“como siempre tu héroe al rescate”* (CAP 32), y en otros momentos será más objetivo y podrá ver la realidad: *“No es para mí”*(CAP 24), *“De cualquier forma no habría funcionado. Lamento el tiempo que hemos perdido”*(CAP 27).

### **Par 3: Max Sterling y Miriya Parino**

La oposición entre estos personajes, a diferencia de las oposiciones anteriores, no está dada por la relación entre los mismos, sino más bien por su condición. Se trata de un terrícola con una zentraedi, que se conocen en combate y terminan casándose. La unión entre estos opuestos tendrá un fuerte valor simbólico, que será analizado con más detalle más adelante. Sin embargo, conviene ahora detenernos en cómo se relacionan como opuestos al principio de la relación.

Miriya Parino es piloto experimentado zentraedi que toma la decisión de micronizarse para entrar al SDF-1 y vengarse de un piloto terrícola que la ha vencido en combate. El primer encuentro con Max Sterling se produce en combate, luego se enfrentan en las máquinas de juego virtual y es nuevamente vencida casi en cinco minutos. Finalmente se encuentran en una cita en donde intenta asesinarlo. Pero su propósito fracasa y entonces, vencida nuevamente, le pide a Max que *“acabe con ella”*.

El peso de este pedido, manifiesta algo distintivo en el carácter o personalidad zentraedi: para estos personajes, el contenido sémico de su definición como *zentraedi* es decisivo, único y definitivo: *o servís para el combate o no mereces vivir*. Más adelante, desde la mirada de la teoría de Jung, con los arquetipos, este tema se desarrollará de manera más profunda.

Max Sterling, la miró profundamente y a continuación se produce lo que sería el *climax de los opuestos*, cuando ante la propuesta de Miriya, pidiéndole que la mate, Max le manifiesta su contrapropuesta de matrimonio.

#### **Par 4: Lynn Minmei y Zentraedis desertores**

#### **Par 5: Lynn Minmei y Zentraedis rebeldes**

Los pares 4 y 5 serán observados simultáneamente de manera comparativa, para resaltar sus diferencias, ya que entre ellos, a su vez, se manifiesta lo que sería una oposición interna. Así lo demuestra el contenido sémico de cada uno de los pares, en donde hay coincidencia de semas, y luego agregado de otros que van a caracterizar y por lo tanto van a oponer a los dos bandos zentraedis.

La oposición del par-4 se resuelve positivamente, al igual que el par *Max y Miriya*, con el que se asemeja. El encuentro opositivo se produce a través de semas comunes a ambos pares: masculino/femenino y terrestre/extraterrestre. Esto es significativo y conviene ser tenido en cuenta para el análisis posterior.

*La dulce voz conmovedora*, como atributo distintivo de Mynmei se puede asemejar, desde un punto de vista funcional, con el poder de la contrapropuesta de Max Sterling. Tanto el canto como la contrapropuesta tienen el poder de crear lo que denominé: “*el climax de los opuestos*”. De la misma manera, el atributo: “*programados para fines militares*” está presente también en Miriya cuando le pide a Max que termine con su vida. El siguiente fragmento de conversación entre los tres espías (Rico, Bron y Konda), cuando opinan sobre las declaraciones de Kyle, representante artístico y primo de la cantante Mynmei, nos puede revelar el alcance del contenido sémico de este estar “programados para fines militares”:

“-El microniano habla de terminar la guerra ¿no es así?

-No sabe de lo que está hablando. Si eso sucediera sería una negación de la razón de nuestra existencia.

-Sí, pero en el fondo, comprendo a lo que se refiere, ¿ustedes, no?” (CAP 20)

El resultado de este desconcertante, perturbador, pero atractivo encuentro que genera lo que denominé “*el climax de los opuestos*”; es positivo en los dos pares:

“*Lo siento, señor, pero no puedo explicar la emoción tan grande que siento por estar con los micronianos*”- Le dice uno de los espías a Kyron, cuando comienza a producirse la deserción de los zentraedis. (CAP 20)

“*Ella también habrá encontrado el modo de vida de los micronianos irresistible*”- opina uno de los oficiales zentraedis, cuando ven imágenes de la boda de Max y Miriya. (CAP 25)

Como se puede observar, la resolución positiva de estos opuestos se asemeja bastante, pues, en ambos casos es la parte extraterrestre la que termina adhiriendo al modo de vida del bando opositor, es decir al modo de vida de los seres humanos.

Si, en cambio, ahora prestamos atención al par 5, vemos que fue necesario considerar otros atributos que permitirán establecer las diferencias con el par anterior. La fragilidad y sensibilidad de Mynmei, por un lado, es muy evidente en el CAP 32, cuando Khyron la toma prisionera y se pone él mismo a prueba frente al “*hechizo*” de la cantante, pidiéndole que cante mientras la tiene sobre su mano gigante. Mynmei, como insignificante e inofensiva muñequita en la mano del zentraedi que termina apretándola

de rabia hasta desvanecerla, constituye la imagen más clara de este opuesto. Khyron, famoso por su crueldad y traición, llega hasta burlarse de lo que constituyó un arma para los terrestres, cuando éstos pasaban imágenes de un hombre y una mujer besándose, junto a la música de Mynmei, para producir escándalo y horror entre los zentraedis y así distraerlos para atacar. Khyron, burlón y triunfante le dice a la cantante y a los demás zentraedis: “*yo también he aprendido algo de ustedes*”- y besa a Azonia, comandante de una flota de mujeres zentraedis. Con este acto se rebela contra la naturaleza zentraedi y contra el amor humano, que era lo transmitido a través del canto y el acto de besarse.

*“Este asunto del amor es muy peligroso. Es un factor emocional contra el cual los zentraedis nos encontramos indefensos”*”- reflexionaba el comandante zentraedi en el CAP 25.

La siguiente cita muestra la buena intención de parte de Lisa, Rick y el Capitán Global de darles una oportunidad a los zentraedis que optan por una nueva vida, junto a los micronianos:

*“Es mejor que les demostremos que hay otras alternativas en la vida. Si logramos hacerles entender que hay otras posibilidades donde no sea necesario ganar o morir, podríamos hacerles cambiar el enfoque de sus vidas y convivir todos en paz”* (CAP 20)

Esta posibilidad de un acuerdo de paz, que surge en el capítulo 20, se hace realidad más tarde cuando Breetai y Exedore deciden unirse a las fuerzas Robotech de la Tierra. Pero no es el caso de Khyron, el personaje más rebelde, violento y cruel de las fuerzas Zentraedis, que al final preferirá morir en un ataque suicida contra el SDF-1 y el nuevo SDF-2, antes que verse vencido o ver triunfar a los terrícolas.

A manera de síntesis, antes de pasar al análisis de los personajes de la tercera generación; podríamos decir que entre los opuestos seleccionados en la serie Macross, hay dos coincidencias o similitudes: por un lado, todos los pares comparten los semas opuestos *hombre/mujer*, y por el otro lado, en todos los casos se plantea la necesidad de una *elección* para resolver la oposición.

Respecto a Rick Hunter, que es el personaje central que forma parte de los pares 1 y 2, podemos decir que es el *elemento o personaje definidor* de ambos pares de oposición, ya que es el que tiene la posibilidad de resolver o definir favorable o desfavorablemente, con su decisión, la oposición en ambos pares. Lo que decida favorablemente para uno, será negativo para el otro. El momento del *climax de los opuestos*, debido a la característica decisiva del personaje definidor, se producirá ensamblando los dos pares de opuestos. Este encuentro decisivo se produce en el capítulo 36, cuando el triángulo amoroso entre Lisa que se va como capitana a cargo de una nueva misión en el espacio, Mynmei que llama a Rick para que vayan al refugio y el personaje masculino definidor que tiene que tomar una decisión definitiva; llega a su punto cúlmine al final de la serie. Por eso podemos decir que al igual que los pares 4 y 5, los pares 1 y 2 se enfrentan entre sí.

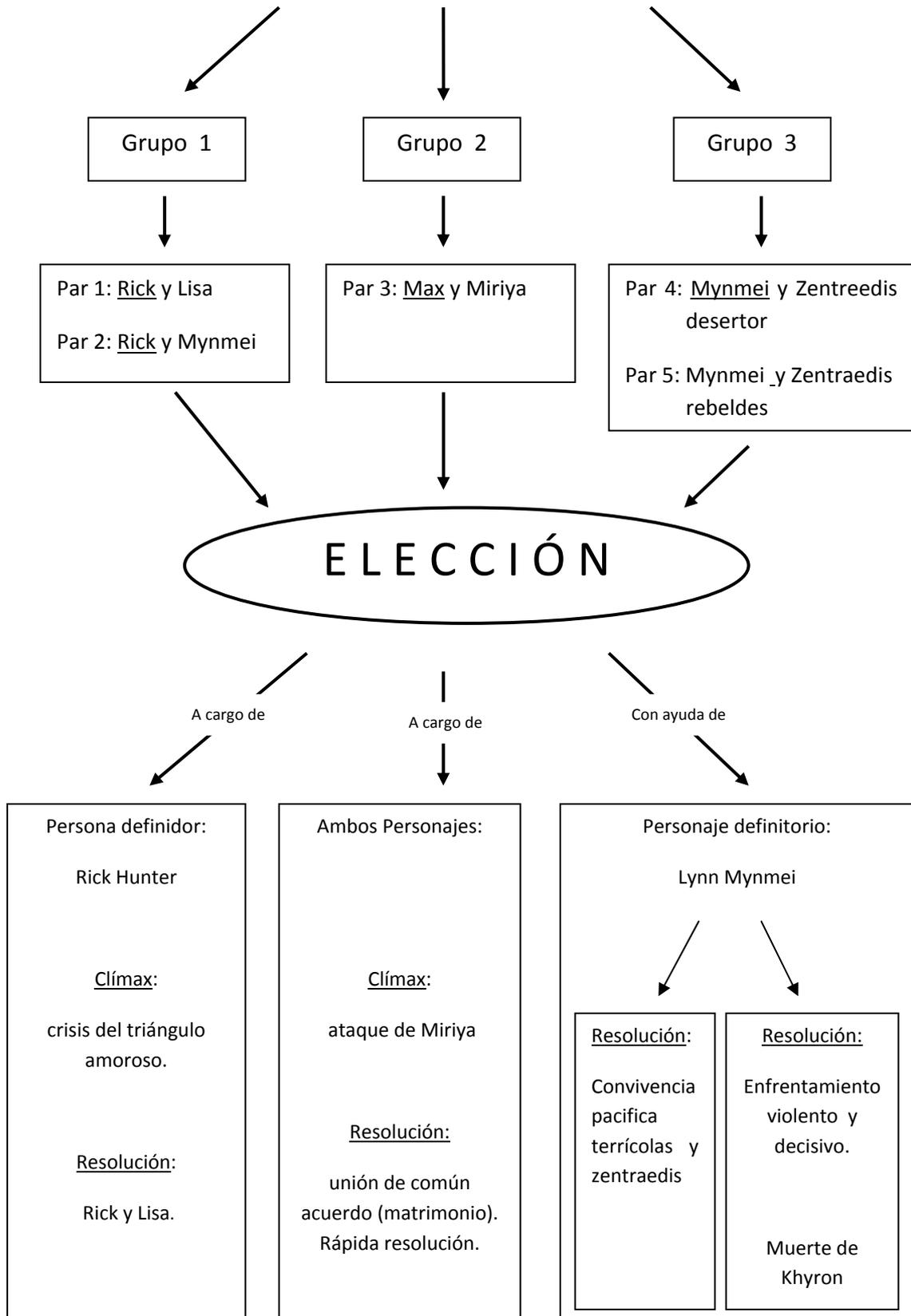
En el caso de los pares 4 y 5, no hablaríamos de un elemento o personaje definidor, como es el caso de Rick Hunter; sino de un *personaje definitorio*, pues ayuda a definir la elección de los demás. Al ser un personaje representativo o, como lo llamé anteriormente, *pluralizado*, los zentraedis lo ven como un símbolo de “todo lo bueno terrícola”, expresado a través de la belleza y la voz conmovedora de la cantante que despierta en ellos una serie de emociones dormidas. Por lo tanto Mynmei representa una

opción que, en el par 4, es elegida; mientras que en el par 5 es repudiada, burlada, rechazada con violencia.

El par 3, a diferencia de los anteriores, no necesita, para su resolución, de la decisión de una de las partes. Mientras en los pares 1 y 2, la resolución depende de la decisión de Rick; en el par 4, la oposición se resuelve con la decisión de los zentraedis a favor de la causa terrícola y en el par 5, la oposición queda resuelta con la elección en contra a la causa de los combatientes de la Tierra. No ocurre lo mismo en este par de opuestos, ya que la decisión de elegir uno por el otro es mutua. Si bien la iniciativa parte de Max, el resultado del encuentro en lo que llamé *el clímax de los opuestos*, termina siendo una elección mutua de aceptación del uno por el otro, de manera simultánea y recíproca.

El esquema que sigue pretende mostrar una síntesis de lo estudiado.

## Pares de oposición



ESQUEMA 3

Para terminar, y después de analizar el esquema integrador, es posible sacar otra conclusión que habrá que tener en cuenta más adelante. Se trata del personaje Linn Mynmei. Si prestamos atención a la parte final del esquema, en donde aparece la resolución del clímax de los opuestos, veremos que todos los personajes, excepto la cantante, terminan resolviendo favorable o desfavorablemente su situación, liberándose de la oposición:

-Rick Hunter: se libera de la duda y decide quedarse con Lisa, a quien confiesa su amor al final de la serie. Esta decisión le genera una doble gratificación, porque elige a quien verdaderamente ama y, al mismo tiempo, opta por seguir su verdadera vocación: ser militar. Resolución positiva

-Lisa Hayes: se libera del dolor del desamor y continúa ascendiendo en la carrera militar. Resolución positiva

-Max Sterling: se realiza rápidamente en lo militar, como mejor piloto y en lo personal, junto a quien ama. Resolución positiva

-Miriya Parino: se libera de sus ataduras zentraedis y se realiza plenamente junto a Max. Resolución positiva

-Zentraedis desertores: al igual que el personaje anterior, se liberan de la condición de vida zentraedi y se realizan plenamente junto a los terrícolas. Resolución positiva

-Zentraedis rebeldes: deciden continuar con su postura de enfrentamiento violento y se realizan cuando entregan su vida a favor de sus ideales. Resolución negativa

-Linn Mynmei: si bien podría decirse que la resolución es negativa para ella, hay que tener en cuenta que la decisión de Rick la libera de un error, ya que pretendía casarse y abandonar la carrera. Por eso, al final, cuando Rick le pide que lo perdone por irse con Lisa, ella le dice: *“Te perdonaré si tú me disculpas”* (...) *“Por haberte pedido ser quien no eres y por aparentar ser quien no soy”* (CAP 37). La resolución, por supuesto, tampoco es positiva, ya que ella la joven cantante lo ama. Aunque ese amor sea algo todavía confuso para ella, que le cuesta resolver en su vida.

Linn Mynmey, entonces, queda como un personaje definitorio, respecto a los demás, pero irresuelto, respecto a ella misma.

### **Los opuestos en la tercera generación: The New Generation (2042-2044)**

Breve argumento de la saga tres

*Al poco tiempo de finalizar la guerra contra los Amos Robotech, los Invids, una raza insectoide, lanzan su ataque contra la Tierra. Agotado y sin recursos, el Ejército de la Cruz del Sur es totalmente derrotado y la Tierra es conquistada en cuestión de días. Los Invids establecen sus colmenas y granjas de protocultura por todo el planeta, usando a los humanos como mano de obra esclava. Además de esto, la Regis Invid, líder de su raza, comienza una serie de experimentos para determinar la forma final a la que debe evolucionar su raza.*

*Pero pronto surgen grupos de resistencia contra los Invids, e inician una campaña de sabotaje y de guerra de guerrillas contra ellos. Además, la Fuerza Expedicionaria, al mando del almirante Rick Hunter, lanza una serie de ataques para recuperar el control del planeta. Estos ataques fracasan miserablemente, con muy pocos sobrevivientes. Uno de ellos es el teniente comandante Scott Bernard, que se estrella en alguna parte al sur de Sudamérica. Bernard decide continuar con su misión,*

y forma un grupo de resistencia mientras viaja hacia el Punto Reflex, la base principal Invid en la Tierra, localizada cerca de los Grandes Lagos de América del Norte.

Camino al Punto Reflex, este grupo de soldados se va convirtiendo casi en una familia, en medio de una población terrestre ahora miedosa, encerrada en sí misma, cobarde y desanimada, producto de las continuas guerras. Así, después de varias pruebas y decepciones, el grupo llega a su objetivo, después de algunos años, justo para participar en el ataque final de la Fuerza Expedicionaria contra los Invids. El grupo de Bernard consigue convencer a la Regis de que la continuación de la batalla significaría la destrucción de ambas razas. Así, los Invids abandonan el planeta, y en su camino destruyen gran parte de la Fuerza Expedicionaria que preparaba un bombardeo nuclear masivo al empezar a agotarse sus fuerzas.

Con la liberación de la Tierra, el grupo vuelve a sus vidas normales, mientras Scott Bernard se reúne con el resto de la flota para buscar al almirante Hunter, cuya nave SDF-3 ha desaparecido.

Siguiendo el mismo criterio de análisis de los personajes, a partir del estudio de pares opuestos, podemos decir que en esta saga se pueden distinguir por lo menos 3 pares de opuestos importantes. Ellos serían:

**Par 6: Scott Bernard** (*humano varón, comprometido, enamorado, militar sobreviviente*) y **Marlene** (*humana mujer, comprometida, enamorada, militar fallecida*).

**Par 7: Scott Bernard** (*humano varón, militar, con pasado doloroso, estricto, inflexible*) y **Marlene/Ariel** (*no humana, invid, mujer, sin pasado -amnésica-, sensible*)

**Par 8: Lancer** (*humano varón, militar, cantante, diplomático, relajado*) y **Sera** (*no humana, invid, mujer, líder de tropa*)

Al igual que en la primera generación, en esta parte de la serie Robotech, también hay una artista, se trata de Yellow Dancer, cantante femenina por la que se hace pasar Lancer, para distraer a los invids. No tiene una función tan definida y decisiva como es el caso de Mynmei. Recordemos que, en la saga Macross, Linn Mynmei se convierte en un fuerte símbolo representativo de los más conmovedores sentimientos humanos, al punto de llegar a cautivar tanto a los zentraedis que muchos terminan desertando para unirse a la causa terrícola. De esta manera, el canto de la artista es llegado a usarse como instrumento de combate y de invitación a la paz.

En el caso de Yellow Dancer, el contexto es otro. Mientras que la época en la que surge Mynmei se ubica en el inicio de la lucha contra los alienígenas, y la gente está llena de fuerza y entusiasmo, no ocurre lo mismo en esta generación. La gente, ahora, se siente agotada y derrotada. Es por ello, que el alcance de esta cantante, que representa la segunda identidad de Lancer, es más limitado. Se puede considerar, en cambio, como *un personaje pluralizado* en tanto representa el espíritu del pequeño grupo de combate. Debido a que Lancer sigue estando en ella, la artista adquiere entonces cualidades que la diferenciarán notablemente de Mynmei, aportándole parte de su cualidad guerrera y decidida. De esta manera, se puede considerar un cuarto par de oposición, el cual estaría formado por:

**Par 9: Yellow Dancer**, representante del espíritu del grupo de combatientes (*cantante, femenina, con espíritu de lucha, fuerte, segura, capaz de defenderse sola*) y su público, que es la gente de la Tierra (*triste, herido, sin fuerza*).

Como podemos ver, el público no tiene un personaje pluralizado que lo represente. Sí podemos decir que el público representa a la gente del planeta, que busca en la cantante algo de esperanza.

### **Par 6: Scott Bernard y Marlene**

Sólo un sema contraponen a Scott y a Marlene y es el de +vida contra -vida. Sin embargo, esta oposición determinará la conducta de Scott, y esto, a su vez, determinará significativas implicancias en la secuencia sintagmática de la historia de combate posterior. El valor de este opuesto estaría dado, entonces, por las consecuencias que genera en la personalidad de Scott. Este personaje se redefinirá, a partir de este opuesto, de la siguiente manera:

- a- El sema “comprometido”, desaparece.
- b- El sema “enamorado” cargado de implicancias positivas manifestadas en semas como: + alegre, + sensible, + tranquilo y + satisfecho cambian por la negación de lo anterior y la activación de semas negativos como: +triste, +frío, + nervioso, + insatisfecho, + rígido, + estricto, + vengativo, + impaciente.

Las siguientes citas ejemplifican este contraste en la personalidad de Scott, generado por el opuesto *Scott-Marlene*.

Al comienzo de la serie, Scott se despide de su novia, ya que debe dirigir un escuadrón hacia el Punto Reflex Invid para ser destruido. Al despedirse de ella, Scott le pide que se casen y la besa. Se lo ve feliz, vivaz y muy expresivo con ella.

Sin embargo, Rand, el primero que lo acompañará en su largo viaje hasta el Punto Reflex, dirá, al conocerlo:

*“¿Sabes cuál es tu problema? Que no sabes comunicarte con las personas.”*. Ya que se muestra muy reservado y poco expresivo con él, cuando se conocen. Ni siquiera le cuenta sobre el dolor que lo aqueja. Sólo repite una y otras vez: *“Tengo que encontrar el Punto Reflex”* (CAP 62)

La rigidez de su pensamiento ceñido a la idea de “cumplir con la misión”, pensamiento que se alimenta del sentimiento de querer vengar la muerte de su novia, lo lleva a ser criticado y poco tolerado por sus compañeros en varias oportunidades, ya que se niega a sí mismo la posibilidad de vivir cualquier otra cosa que no tenga que ver con la misión, de manera que tiene una mirada unidireccionada de la vida, de la guerra y del grupo:

En el CAP 70, cuando encuentran un escuadrón completo destruido, la depresión de Scott lleva a sus compañeros al límite de su paciencia: *“Nos deprimes a todos. Si no comes algo pronto, vas a enfermarte”*

*“Scott, deja de torturarte con el recuerdo del amor que perdiste y vuelve a la realidad”*- lo reprende Rook, cerca del final.

*“¿Cómo quieres que olvide que fue asesinada por los invids?”*

La respuesta de Rand, en ese momento, resulta reveladora de cómo la mirada de Scott, sobre la guerra, es demasiado parcial y personal:

*“Por favor, tú sabes que eso no es todo”* (...) *“Tienes que comprender que los humanos somos tan responsables de su muerte como los otros. Los Invids no son más que una excusa para ocultar nuestro instinto de guerra”*

También le dirá, en otra oportunidad: *“No puedes culpar de todo a los invids. Hay muchas personas que con ese pretexto, sienten que ya no tienen que ser responsables”* (CAP 73)

En un sueño, Rand dirá de Scott: *“Es sólo un necio militarizado”*

### **Par 7: Scott y Marlene/Ariel**

Tal como se anticipó, el par anterior va a provocar consecuencias en el resto de la secuencia narrativa. Una de ellas, es la que se mencionó anteriormente y que tiene que ver con el cambio en la personalidad de Scott Bernard y que va a generar conflictos y enfrentamientos en el grupo. La otra consecuencia tiene que ver con la identidad del personaje Ariel/Marleen. Esta espía Invid, llamada Ariel y cuya misión es informar sobre el grupo de combatientes, sufre una transformación humana imperfecta, por eso padecerá de amnesia. De tal manera que: “*su misión de espiar a los rebeldes se ha convertido en un viaje de descubrimiento, mientras empieza a disfrutar de la forma de vida humana*” (CAP 78). Cuando es llevada al grupo, Scott, sumido en su depresión y en el recuerdo de su novia perdida, la ve y sugiere llamarla Marlene. A partir de ese momento, la relación de Scott con ella será confusa y estará ligada a su prometida, hiriendo a Ariel en varias oportunidades.

La sombra de la fallecida prometida de Scott, está presente siempre. Cuando Scott ve a Ariel, ve a su prometida, las imágenes se confunden una y otra vez. Ariel, que se siente atraída por él, lo siente:

*“Siempre la recordarás, a la chica del relicario ¿verdad? Ella era muy especial para ti”* (CAP 83)

La oposición se define con los semas que describen *lo que tiene uno y lo que no tiene el otro*. Porque, el que Scott tenga un pasado doloroso, determina su forma de ver las cosas desde una sola perspectiva, por lo que se convierte en un *personaje definidor* sobre Ariel, a quien se le impone una identidad cuando deciden nombrarla Marlene. En tanto Ariel, en su condición de no tener pasado ni conocimiento sobre la vida humana pasa a ser un *personaje por definirse*. De acuerdo a esto, habría un mayor dominio de Scott sobre Ariel, por lo que ésta se verá en una situación de desventaja que la llevará a ser herida en sus sentimientos por alguien hacia quien se siente atraída, pero no logra entender del todo. Esto queda muy claro, cuando después de que Scott la besa expresando de este modo su atracción e interés por ella en el capítulo 79, en el capítulo final, la deja a un lado, restándole importancia a sus palabras:

*“-¿Crees que pueda ser posible que puedas quererme tan sólo un poco?  
-Marlene, en lo único que puedo pensar ahora es en pelear contra los invids. Perdóname.”*

### **Par 8: Lancer y Sera**

Este par de opuesto guarda muchas semejanzas con el par 3, de Max y Miriya. En ambos casos los semas opositivos tienen que ver con el sexo y la condición *terrestre* y *extraterrestre* de los personajes. Se podría decir que los dos pares de opuestos cumplen una misma función en la historia.

En primer lugar, el encuentro y la reacción del personaje extraterrestre femenino es casi similar, aunque con menos violencia en el caso de Sera, en relación con Miriya. La raza Invid, de hecho es menos violenta que la zentraedi. Sin embargo, a pesar de las leves diferencias, el efecto producido por el encuentro de las dos razas, resulta determinante para la raza alienígena en ambas series, y los momentos más emblemáticos están presentes en estos dos pares. Veamos algunos ejemplos presentados de manera comparativa:

1- El primer encuentro personal se produce desde la oposición sémica ya vista. En el caso de Miriya y Max, el encuentro es más violento, mientras que entre Sera y Lancer, hay un comienzo mucho menos violento, pero igualmente profundo y cercano desde lo físico, ya que Lancer la toma por sorpresa cuando lo está observando. Mientras la sujeta con fuerza la mira a los ojos y le dice: “*A menos no pareces estar armada ¿o tu belleza es tu arma?*”. En el caso de Max y Miriya, Max le había dicho a la piloto zentraedi que no podía matarla porque era “*¡tan hermosa!*”. Lancer y Max, además comparten otros semas, como son: *ser +pacífico, +tranquilo, -combativo y +conciliador*; lo que puede ser una condición indispensable para producirse la atracción y la consiguiente cautivación alienígena por la raza humana que la llevará a la deserción y posterior elección de vida humana.

Respecto a ese primer encuentro entre *varón-humano y mujer-alienígena*, que guardan características sémicas semejantes, es posible además tener en cuenta en este punto al par 4: *Linn Mynmei y zentraedis desertores*, ya que el encuentro guarda las mismas características en cuanto a que se trata de seres de sexos opuestos, sólo que los atributos sémicos de los personajes masculinos anteriores están activos en Mynmei y su canto, mientras que como *desertores* estarían incluidos los opuestos de los tres pares.

2- Después del encuentro entre Lancer y Sera, según lo descrito comparativamente en el párrafo anterior, y que puede considerarse un caso más de *clímax de opuestos*; la resolución guarda características semejantes a las ya analizadas. Aunque para Sera fue más difícil de definir lo que le pasaba. El ser la princesa Invid le implicaba otro tipo de responsabilidad y entonces pasa por un momento de confusión, debido a los nuevos sentimientos que despiertan en ella y no logra comprender. La cita que sigue a continuación, ejemplifica este momento:

*“¿Qué me está pasando? ¿Por qué sigo viendo su rostro una y otra vez en mi mente? ¿qué es lo que tiene ese humano que me acosa? Parte de mí no acepta ni siquiera pensar en él, y sin embargo, otra parte de mí desea ver su rostro de nuevo, conocer, conocerlo. Pero está mal, no corresponde a un Invid.” (CAP 77).*

Cada vez que se enfrenta a Lancer en un combate, no puede dispararle:

*“A él no puedo hacerle daño ¿por qué? Estoy tan confundida ¿qué me pasa? ¿por qué tengo estas extrañas emociones otra vez?” (CAP 77)*

Estas citas podrían servir para ejemplificar el impacto que las emociones humanas fueron transmitidas a los zentraedis por medio de Mynmei.

Finalmente, después de este período de confusión por el que pasa este personaje, se produce la *deserción*:

*“Aprendí a amor a mi enemigo, aunque traicione a mi propia especie” (CAP 84)*

*“Por qué esta especie inferior consigue que nuestra gente abandone su deber” (Regis) (CAP 84)*

Cera decide apartarse de sus hermanos invids, ya que no está de acuerdo con su hermano Corg, príncipe Invid, a quien considera “hijo de la oscuridad”, como nombra la Regis (líder supremo de la civilización Invid) a los humanos. Ella reflexiona que “el ser

hijo de la oscuridad”, en el sentido en que lo considera su líder suprema, como seres dominados por el instinto natural violento de combatir (*“Es un instinto de su planeta (...) La violencia es parte de su naturaleza”* CAP 84), no es una característica propia de una raza, sino que está presente en todos, hasta en los invids. Sin embargo, están también quienes quieren la paz y luchan por ella. Por eso decide apoyar a Lancer, a quien ama:

*“-Lancer, ¿para ti sería posible enamorarse de alguien de mi raza?- le pregunta mientras deciden ir juntos a combatir.  
-No veo razón para no hacerlo. De hecho me parece algo seguro ¿y tú?  
-Por qué no.”*

### **par 9: Yellow Dancer y su público**

Yellow Dancer es la otra identidad de Lancer, quien debe recurrir a este personaje para huir de los invids. Sin embargo, muchos semas de Lancer están presentes en la cantante de rock, como ser los semas: *+fuerte, +pacífica, +luchadora, +capaz de defenderse sola*. Además se puede considerar como un *personaje pluralizado*, ya que representa al espíritu del grupo. Por eso podemos decir que Yellow Dancer no es una simple estrategia militar de Lancer, sino que parte de él también se realiza en la imagen de este personaje, y es la parte menos combativa, la *+pacífica, -combativa*, pero también la que tiene que ver con atributos femeninos que lo asemejan a Mynmei: *+dulce, +conmovedor, +femenino, +atractivo*. Esta combinación de semas resulta oportuna para el contexto de lucha en el que se maneja esta saga, en donde predominan la indiferencia, el desánimo, el miedo, y hasta el abandono. Muy bien describe esta situación Rand, en el capítulo 73, cuando le hace ver a Scott la parte de responsabilidad que tienen los seres humanos por la situación que se vive. Rand critica en las personas su actitud de dejadez, conformismo y abandono. Llega al punto de decir: *“Muy pronto dejarán de comportarse como seres humanos”*.

El público de Yellow, entonces, es este tipo de gente que habita la Tierra y que constituye el resultado de tantas guerras. A lo largo de este viaje hacia el Punto Reflex, el grupo dirigido por Scott Bernard se encontrará con:

-Hired Gun: un asesino que busca vengarse de los soldados que lo abandonaron, cuando los invids lo habían tomado para experimentar cruelmente con él. (CAP 81)

-Veteranos de guerra, que conocieron a Rick Hunter, y ahora se limitan a permanecer escondidos y robar equipos de guerra para luego ser vendidos y así poder subsistir. (CAP 78)

-Gente que traiciona por conveniencia, para estar “en paz”, aunque esto implique llevar a otros a una muerte segura (*“Tenemos que obedecer a los invids si queremos sobrevivir”, le explican a Scott después de haber escapado de los invids a causa de una traición*). Este es el caso, también, del CAP 68, en el que el Coronel Wolf, tomado como ejemplo por Scott, sacrifica la vida de sus soldados, a cambio de protocultura y “paz” para él y el resto.

-También está el caso de los que lucran con la desesperación de la gente e inventan mapas que conducen a un escape seguro, lejos de la amenaza invid. (CAP 71)

En medio de esta realidad, debe cantar Lancer. Los semas que definen a esta gente son los de *+triste, +herido por la guerra, -fuerza*; que es lo que explica sus actitudes de traición y abandono. Por lo tanto, esta cantante no va a gozar de la devoción que le tuvieron a Mynmei, y en cambio, deberá saber defenderse cuando la atacan, como ocurre en el CAP 63.

Además de estos pares, todavía sería posible describir otro, producto de esta época y que surge como consecuencia de una subdivisión en cuanto puntos de vista de los guerreros, según provengan del espacio o habiten en la Tierra. Por lo tanto tendríamos:

**Par 10:** Guerreros Robotech del espacio, representados por Scott y la chica que filma las batallas (+*rígido*, +*estricto*, -*humano*, -*críticos*) y Guerreros de la Tierra, representados por Rand, Rook y Lancer (-*rígido*, -*estricto*, +*humano*, +*críticos*).

Este par es único en lo que se refiere a la serie completa. No está presente ni en Macross, ni en Robotech Masters; ya que, como ya se mencionó, representa una consecuencia de lo sucedido años anteriores. Las citas hablan por sí mismas para caracterizar estos opuestos:

*“-¿Estuviste filmando la muerte de tus camaradas, mientras los invids los asesinaban?- le pregunta Scott entre sorprendido y alarmado.  
-Mi misión es documentar esta guerra- le responde fríamente la chica del CAP 83”*

*“-¿Has oído de la lealtad?- le pregunta Scott irónicamente.  
-Mi lema es sólo preocuparme por mi misión.”*

En estos ejemplos, extraídos de los capítulos finales, Scott actúa como opuesto representante de los guerreros de la Tierra, pues ya han pasado dos años con sus compañeros y no es el mismo que se despidió de su novia para cumplir una misión. Sin embargo, al principio, se muestra muy semejante a esta chica, compartiendo los mismos temas. Incluso después de la trágica pérdida de su novia, se sobrepuso casi de inmediato y se concentró en la misión: *“Pero no debo torturarme más, es una locura, debo concentrarme en la misión”* (CAP 62). Y se concentró de tal forma que había resultado insoportable para Rand: *“Es sólo un necio militarizado”* (CAP 73); *“No es que a mí me agrada pelear con él, aunque me gustaría romperle el cuello”* (CAP 73); *“él es un fanático. Si lo alejaras de esta guerra, creo que el tipo se moriría. Es decir, él sólo piensa en eso. Yo creo que nuestras vidas le importen un comino”* (CAP 73). La cita que mejor muestra el choque de estos opuestos es la siguiente: *“Admítelo, Scott. No sé por qué, pero nosotros dos nunca podremos ponernos de acuerdo- le dice Rand en su sueño”* (CAP 73). En cuanto al atributo + o – crítico, el mejor ejemplo es la cita en donde Rand discute con Scott dando su punto de vista sobre la situación de los humanos, aclarando la cuota de responsabilidad que les corresponde y de la que no se hacen cargo; por lo cual Scott va a reflexionar: *“Entonces toda esta destrucción no tiene sentido”* (CAP FINAL).

### **A manera de conclusión de esta primera parte del análisis**

Sería conveniente hacer una síntesis final, que integrara el análisis de personajes de las dos series, antes de pasar a lo que sería la segunda parte de este trabajo.

Si tenemos en cuenta lo planteado como objetivo de trabajo, en la página 7, como es la realización de un primer análisis centrado en lo que serían las *oposiciones sémicas de los personajes en un plano paradigmático*; podemos decir que hay

semejanzas importantes en cuanto a la selección de los personajes y sus relaciones opositivas tanto en la saga *Macross*, como en la saga *Nueva Generación*.

En primer lugar, podemos decir que hay semas opuestos que se repiten en varios pares. Uno de ellos es el opuesto *mujer/varón*, que está presente en todos los pares con personajes individualizados, pero no es tan evidente en los pares 9 y 10, aunque no podemos decir que está totalmente ausente. En el caso del par 9, el capítulo que mejor muestra la caracterización sémica de los opuestos es el CAP 63, cuando Yellow/Lancer debe enfrentarse con hombres que intentan aprovecharse de ella en un bar. Por otra parte, el capítulo que mejor representa las oposiciones sémicas del par 10, es el CAP 83, en donde se enfrentan un Scott más humano y una chica obsesionada por cumplir con su misión, casi podríamos decir robotizada.

Otra oposición sémica que se repite es la *terrestre/extraterrestre* que está presente con características muy similares en los pares 3 (Max y Miriya) y 8 (Lancer y Sera), como ya se explicó. Los pares 4 y 5, en tanto, guardan semejanzas entre sí, ya que tienen en común el personaje definitorio pero irresuelto de Mynmei. Y el par 7, *Scott y Ariel/Marleen*, se diferencia también del primer grupo (pares 3 y 8), pero se parece a los pares anteriores si comparamos a los personajes femeninos. En efecto, si bien Mynmei y Ariel no comparten los semas relacionados con su condición: *terrestre/extraterrestre*; guardan muchas semejanzas. En primer lugar, el sema femenino con atributos sémicos consecuentes como: +belleza, +delicadeza, +pacífica. Por otro lado, aunque Ariel carece del canto conmovedor de Linn Mynmei, el efecto que produce en su opuesto + humano y + masculino, es similar al efecto que produce Mynmei en sus opuestos +extraterrestre y +masculino. La cantante consigue conmovérselos logrando que se liberen de sus vidas rígidamente militares, y los incentiva a emprender una nueva vida, junto a los terrícolas, en una cultura totalmente diferente. En el caso de Ariel, veamos los efectos que produce en los siguientes ejemplos:

- *En el capítulo 73, Rand sale en busca de agua en medio de una tormenta en el desierto. Debido a una caída, queda desvanecido y tiene un sueño en donde está Marleen. Aparentemente están conectados mentalmente porque la chica le advierte que probablemente se trate de un sueño. Mientras van juntos en la ciclone se mezclan escenas del pasado, como cuando Ariel se desviste y queda desnuda delante de todos, antes de arrojarle al agua. Rand le dice que es muy linda y la mira de manera muy especial. Entonces Marleen le dice que no tiene que pelear con Scott. Luego, Marleen comienza con sus fuertes dolores de cabeza y, él muy atraído por su belleza y conmovido por su sufrimiento la besa.*

- *En el capítulo 78, Lancer y Marleen se hacen pasar como recién casados para distraer a los veteranos de guerra que pretenden asaltarlos. Pero una vez con ellos, la chica comienza con sus dolores de cabeza y los soldados advierten que podría tratarse de una invid, entonces Lancer, la besa para demostrarles que no es así. Cuando la mira a los ojos, después de haberla besado, le dice que ha sido una de las experiencias más lindas que ha tenido.*

Al igual que Linn Mynmei, Ariel/Marleen logra conmover y atraer al sexo opuesto despertando en ellos sentimientos extraños. Finalmente, en el último capítulo, ella los conduce hacia donde está la Regis e intenta mediar entre las partes para que lleguen a un acuerdo de paz; como lo hace Mynmei a través de sus canciones. Si bien no llega a ser un personaje definitorio como la cantante, se asemeja a ella en cuanto busca conducir a las partes a una definición pacífica.

Pero además de esto, hay otra semejanza importante con Mynmei. Tanto una como la otra son personajes irresueltos. En el caso de Ariel/Marleen, se queda sin sus hermanos invids, ya que al igual que Sera, opta por vivir con los humanos; y sin Scott,

ya que éste decide marcharse para unirse a la misión de búsqueda de Rick Hunter. Todos los demás personajes tienen un nuevo objetivo:

- Rand se va con Rook, para iniciar una vida juntos.
- Sera deserta, pero se queda con Lancer.
- Annie se va con Lonm a vivir a una granja.

Y Ariel, queda triste, al igual que Mynmei, mirando el cielo, esperando a un Scott que no sabe si alguna vez volverá. En el jeep de Lonm, es una figura que está como ausente, sumida en sus pensamientos y en actitud de espera.

## Segunda parte del análisis

### Análisis sintagmático de los arquetipos

Forma parte de la naturaleza del hombre el crear símbolos. Según Carl Jung, estos símbolos representan realidades psíquicas del hombre que son universales y atemporales. Jung llama *arquetipos* a estas normas de conducta emotiva y mental, que constituyen lo que denomina el *inconsciente colectivo*. La reflexión del autor sobre esta teoría es que si todos hemos heredado en común estos arquetipos “*es de esperar que encontremos sus productos (...) prácticamente en todo campo de la actividad humana*” (“*El hombre y sus símbolos*” 1995). Sobre los productos artísticos, reconoce en el artista a un portavoz del espíritu de la época, sin embargo aclara que es un misterio cómo influirá la creación en el inconsciente colectivo, ya que, al parecer, éste preserva su autonomía tanto como el inconsciente individual.

Si la serie animada en cuestión es considerada como construcción simbólica que connota o actualiza una determinada realidad arquetípica, a través de la creación de lo que es el mundo Robotech; resulta pertinente plantear algunas preguntas que ayudarán a guiar el análisis:

- En primer lugar, vimos que es posible organizar el paradigma de los personajes a partir de pares de opuestos. Entonces, el primer interrogante a plantear debería ser *cómo funcionan estos opuestos en el sintagma narrativo*.
- Lo anterior nos lleva a considerar, desde la organización de la estructura narrativa de las funciones de Propp, *qué funciones cumplen estos personajes, en un tiempo y lugar determinados y cómo la cumplen*.
- Además, continuando con un análisis de tipo comparativo, *¿sería posible encontrar en las dos sagas (Macross y Nueva Generación) la misma estructura sintagmática? Es decir, ¿se repiten las funciones? Y si esto ocurre, ¿lo hacen en un mismo orden?*
- Por último, *¿cómo se traducen estas funciones desde la teoría de los arquetipos? O también ¿qué realidades arquetípicas del inconsciente colectivo actualiza la serie, a través de estas funciones?*

El análisis se organizará de manera comparativa. Se comenzará por responder las tres primeras preguntas que buscan describir cómo se organiza el mundo Robotech, desde la secuencia de determinadas funciones a partir de personajes que se relacionan como opuestos. Luego, dichas funciones serán miradas desde la teoría de los arquetipos de Jung.

## Funciones del sintagma narrativo

Según el análisis que hace Propp sobre la morfología del cuento maravilloso, es posible hacer una clasificación de estos a partir de una constante: *las funciones de los personajes*. Porque “*lo que cambia, son los nombres (y al mismo tiempo los atributos) de los personajes; lo que no cambia son sus acciones, o sus funciones.*” (Propp). Según su teoría, entiende por función “*la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga*”. De acuerdo a esto, las funciones de los personajes son las partes constitutivas fundamentales del cuento. Además descubre que, en estos relatos, el número de funciones es limitado y su sucesión es siempre idéntica.

En relación con lo anterior, y teniendo en cuenta la teoría de Jung, sería posible observar, en las dos sagas, una misma estructura secuencial de las funciones de los personajes, *organizada como un relato de viaje interior*, pero a partir de lo que sería una obsesión en la teoría de Jung, y que es la *reintegración de los opuestos*.

Cabe aclarar que, si bien estas funciones tienen a un personaje protagonista que las realiza y a partir del cual se desarrolla la sucesión de hechos, la realización del viaje interior tiene un alcance pluralizado, ya que se repite en otros pares de opuestos, que no tendrán un peso menor, en lo que se refiere a significación arquetípica. Es decir que hay varias historias en las que se repite la misma secuencia de arquetipos.

### Primera función arquetípica: choque con el otro y ruptura de programación

En **Macross**, el personaje protagonista es Rick Hunter, quien de un momento a otro, pasa de ser un acróbata de vuelo a un soldado Robotech que arriesga su vida en el espacio exterior. El “otro” con el que choca es, en primer lugar, la fuerza zentraedi, pero, casi inmediatamente, va a chocar con Lisa Hayes, quien representará la rígida vida militar que se contrapone con su despreocupada vida de joven acróbata de vuelo. En la descripción de este par de opuestos (par 1), se pueden observar las citas que a modo de ejemplo corroboran este *choque con el otro*.

En el caso la saga **Nueva Generación**, será Scott Bernard quien protagonice este choque. Como en el caso anterior, ese otro con el que se encuentra violentamente es con el alienígena Invid. Este enemigo acabará con su programación de vida matrimonial, ya que su prometida terminará perdiendo la vida en combate. Pero además, ese otro será la Tierra, representada por sus habitantes, especialmente sus compañeros, en quienes encontrará otras concepciones sobre la guerra, la vida militar y los extraterrestres. Además de la descripción del par 10, la siguiente cita es muy esclarecedora respecto a este primer choque.

*“No lo soporto más. Qué hago en este horrible planeta”- exclama Scott desalentado y herido cuando llega a la Tierra.*

### Segunda función arquetípica: contacto con la propia sombra

Esta situación de choque violento que termina rompiendo con las programaciones de vida de ambos personajes, los pondrá en contacto con *su sombra*. Desde la teoría de Jung, ésta tiene que ver con aspectos de nuestra personalidad que preferimos obviar, no contemplar de cerca; en otras palabras, sería lo que negamos de nosotros mismos. Según este psicólogo, hasta que el hombre no logra enfrentarse con su sombra y luego integrarla a su vida, no puede alcanzar una profunda vida espiritual y, por lo tanto, no encontrará paz interior.

La sombra de cada uno de los personajes se manifiesta a partir de determinadas situaciones conflictivas, de encuentro con los opuestos. Así le ocurre a **Rick Hunter** cuando se decepciona por los comportamientos de Linn Mynmei, que resultan contrarios a sus anhelos. Rick vive la relación con la cantante desde el arquetipo del príncipe que va al rescate de la doncella (*“Está bien, bella dama, yo te protegeré”-le dice en el CAP 4, cuando están atrapados en el SDF1*), pero Mynmei, que por momentos comparte la misma representación, termina en un confuso ir y venir de sus emociones cuando se aleja y hasta niega compartir la misma realidad que supone Rick. El comienzo de esta oposición se produce mientras padecen el encierro en un sector olvidado del SDF1 (CAP 4), donde simulan una ceremonia matrimonial, para calmar la desesperación y angustia de la chica. Entonces ésta le pide que la bese, con lo que Rick confirma que ella comparte la misma representación que el tiene acerca de la relación entre ellos. Sin embargo, poco después Linn Mynmei va a negar toda relación con él que no tenga que ver más que con la amistad. De hecho, lo seguirá negando más adelante, aunque a veces lo llame, cuando lo necesite o esté sola, llegando incluso a pedirle que deje la vida militar para casarse con ella.

El capítulo más revelador de este encuentro de Rick con su sombra es el número 14, en donde el personaje tiene un largo sueño debido a un fuerte golpe que había sufrido en la cabeza, durante un enfrentamiento. En este episodio se puede ver cómo lucha con la sombra que no le permite ver a Lisa y todo lo que ella representa, para aferrarse a su fantasía del príncipe que merece a la bella doncella ya que la ha rescatado. El enfrentamiento con Lisa (par 1), entonces, será una consecuencia de su negación a la sombra. Esta negación lo aparta tanto de lo que sería su misión trascendente en la vida, que en un momento de la saga termina por pensar en dejar las fuerzas Robotech.

Por empezar, todo el sueño se organiza a partir de un núcleo central: rescatar a Mynmei. Entonces comienzan a aparecer imágenes de cuando ingresa a la vida militar como recluta y sólo piensa que lo hizo para salvar a la chica. Después de imágenes en donde debe enfrentar peligrosamente al enemigo, se oyen voces que comentan sobre él, mostrando lo arriesgado de su hazaña, su valentía y sobre todo su amor:

*“¿Y aún así sigue pensando en rescatar a Mynmei?”*

*“No creo que haya nada que lo detenga”*

*“Quisiera conocer a alguien que me amara así”*

Hasta aquí, el sueño es una confirmación de la imagen o representación que él tiene de la relación, desde el arquetipo del príncipe que debe ser recompensado por la doncella. Pero pronto aparece la sombra que le muestra la irrealidad de esa fantasía, porque cuando llega a destino para rescatarla, ella le dice que no puede irse porque no tiene autorización de su primo. Entonces Rick decide llevársela por la fuerza. Cuando aparecen solos en el SDF1, atrapados, él le ruega:

*“Espera, Mynmei, no me dejes”*

En ese momento se explicita más el encuentro con la sombra, cuando ve a Lisa en Mynmei y viceversa. Las imágenes de las dos mujeres se confunden una y otra vez y él siente que no entiende. Luego se produce el siguiente diálogo con Mynmei:

*“-No tengo tiempo para tener novio y carrera. Es demasiado.*

*-Pensé que dirías algo semejante. Más vale que te enteres de que hay otra chica que empieza a gustarme: Lisa.- y Mynmei se queda dormida -¿No escuchaste lo que te dije?”*

Esta parte del sueño muestra una apertura de Rick a la realidad, después de haber luchado con su sombra, como si por fin lograra aceptarla. Sin embargo, a continuación se resiste:

*“Me pregunto si me tomarás más en serio ahora que te rescato”*

Después se enfrentan en una discusión en donde cada uno defiende su mundo: Rick, al ejército y Linn, a la música. Cuando la sombra se vuelve a imponer y llegan a la conclusión de lo imposible de la relación, debido a que pertenecen a mundos diferentes, Rick besa repentinamente a la chica y dice: *“No pienso renunciar a ella”*, negando a la sombra nuevamente. Sin embargo, el sueño no termina allí, porque la imagen de la cantante es reemplazada por la de Lisa que le dice: *“Pertenece a mi mundo, Rick”*.

Scott Bernard, en *Nueva Generación*, también deberá encontrarse con su sombra. Ésta surge con la muerte de la prometida que perdió en combate (PAR 6). En este caso, y a diferencia de Rick, no se trata de una negación, sino de una restricción de la realidad. Rick se niega a sí mismo la verdad de la relación con Mynmei y esto lo lleva, incluso, a negar su vocación militar. Su sombra sería entonces “la negación de”; en tanto Scott, no niega la realidad pero la mira empecinadamente desde una mirada o interpretación rígida. Esto le generará, como consecuencia, relacionarse opositivamente con otros personajes como Rand y Rook (PAR 10).

Scott Bernard, entonces, sufrirá varias decepciones en cuanto a lo que él cree que es la realidad. La muerte de su novia lo llena de sentimientos de venganza contra el enemigo extraterrestre a quien culpa de todo. Por lo tanto, el enfrentamiento con su sombra consistirá en lograr ver la realidad de la guerra desde otra perspectiva y darse cuenta de que su mirada de los hechos es muy parcial y personal. En primer lugar, discute con Rand, que es el personaje más expresivo del grupo. Por medio de él, Scott tendrá los primeros contactos con su sombra, ya que en varias oportunidades, el muchacho le mostrará que los invids no son responsables de todo ya que, por un lado, los habitantes de la tierra están como anulados y, por el otro, el instinto de guerra y violencia lo tenemos todos. Esta realidad se le impone a Scott en reiteradas ocasiones a lo largo de su viaje hacia el Punto Reflex, y a través de distintos personajes: los veteranos de guerra que se dedican a robar y vender armas (CAP 78), el coronel Wolf que entrega a sus combatientes en manos de los invids para salvarse a sí mismo (CAP 68), soldados como Hired Gun (CAP 81) que mata a sus compañeros para vengarse de haberlo abandonado en manos de los invids. La cobardía y la traición no son exactamente los valores que Scott esperaba encontrar en representantes de la vida militar. Quizás, el encuentro con el coronel sea el choque más fuerte que tiene con su sombra y que termina confirmando las palabras de Rand, quien tiene una visión más amplia y crítica de la realidad.

Casi al final, el encuentro con la única sobreviviente de un escuadrón, le permitirá darse cuenta de la otra cara de la vida militar que tanto ha enaltecido Scott. Es tanta su obsesión militar de querer acabar con los invids que sus compañeros llegarán a pensar en abandonarlo (CAP 75), y hasta llegarán a pegarle (CAP 75). Sin embargo, a través del personaje de la joven sobreviviente, Scott descubrirá hasta que punto el extremo de la programación militar puede llegar a deshumanizar a una persona (CAP 83).

Al final Scott parece haber dejado de luchar con su sombra, especialmente cuando tiene el siguiente intercambio de palabras con Rand, en el momento en que éste y Rook lo reprenden por haber hecho llorar a Ariel (CAP 83):

*“-Tienes que comprender que los humanos somos tan responsables de su muerte como los otros- le dice Rand refiriéndose al sentimiento de odio de Scott contra los invids, a quienes culpa de la muerte de Marleen.”*

*“-Los invids no son más que una excusa para ocultar nuestro instinto de guerra” porque ha habido guerras siempre.*

*Entonces Scott reflexiona: “Entonces toda esta destrucción no tiene sentido”.*

Para concluir el análisis de esta función, entonces, diremos que:

-Rick Hunter lucha con la sombra de su propia fantasía que refleja el arquetipo del príncipe salvador. A través de esta fantasía, niega la realidad, el fin trascendente de su existencia, que tiene que ver, desde la teoría de Jung, con cumplir su misión en la vida. La sombra de Rick es la negación de la realidad.

-Scott Bernard lucha con la sombra de sus concepciones rígidas de la realidad, las que no le permiten ser objetivo a la hora de juzgar lo que sucede a su alrededor. No hay una negación de la realidad, sino una interpretación muy limitada y subjetiva de la misma. La sombra de Scott, entonces, es mirar desde una postura rígida y cerrarse a otros puntos de vista.

### **Tercera función arquetípica: llamado del ánima**

En primer lugar, se hace necesario aclarar a qué me refiero con el “ánima”. Este término que pertenece a la teoría de Jung, apunta a lo que sería el principio femenino de la psique masculina. En el caso de la mujer se habla de “ánimus” o principio masculino de la psique femenina. El ánima es considerada una “maestra” de iniciación ya que, cuando es positiva, adopta el papel de guía o mediadora en el mundo interior. El ánima ayuda a desenterrar hechos escondidos en el inconsciente, pone la mente del hombre a tono con los valores interiores buenos y así le abre camino hacia profundidades interiores más hondas.

Para identificar qué personajes cumplen esta función, nos vamos a remitir al análisis de los opuestos, en la primera parte de este trabajo. Si recordamos la conclusión final del análisis de los pares de opuestos, podremos observar que se destacan dos personajes al final del análisis, a los que se describe como *irresueltos*. Se trata de Linn Mynmei y Ariel/Marleen.

Si prestamos atención a *Linn Mynmei*, podríamos decir que es un personaje confuso si la miramos desde la perspectiva de Rick. Sin embargo, ahora que hemos analizado a este personaje y su sombra en el apartado anterior, sería posible tener otra mirada sobre Mynmei. Al principio, la joven de dieciséis años es una estimulación muy importante para el joven Rick que debe enfrentar un mundo nuevo cargado de peligro y exigencia. Para Rick, como para la mayoría de los personajes, incluso los opositores alienígenas, representará una fuerza importante. Al principio, Rick se esforzará y peleará para salvar y proteger a Mynmei, ninguna otra cosa lo movilizará más. Veamos las siguientes citas que confirman lo dicho:

*“... bella dama, yo te protegeré” (CAP 4)*

*“Oh, Rick, es maravilloso, ¡tu primera misión!, todo irá bien” – lo alienta la chica en el CAP 6.*

Ante el desaliento e indecisión de Rick para unirse a las fuerzas Robotech, Mynmei llegará a hablar con Roy Focker, un amigo de Rick, para que lo anime porque lo ve muy deprimido. En realidad Rick, está obsesionado con la idea de ser el *príncipe* de Mynmei, y esto no le permite ver la oportunidad que se le presenta.

*“Los aviones son tus sueños ¿no es así?”- le dice Mynmei en una conversación, antes de su primer vuelo.* No puede entender la falta de entusiasmo en el muchacho.

Casi al final de la saga, y a pesar de su enojo y desconcierto hacia ella, se siente feliz de tener que ir a rescatarla:

*“Como siempre tu héroe al rescate” (CAP 32)*

*“Debes saber que estaría dispuesto a arriesgar de nuevo mi vida por ti” (CAP 32)*

La presencia estimulante de Mynmei se da también a través de su canto. En muchas ocasiones, Rick y los demás guerreros aumentarán su valor y coraje al escuchar su voz por la radio, en medio de la lucha. Un comentario de los Zentredis resulta revelador de esta presencia del ánimo a través del canto de Mynmei:

*“Aún cuando todavía no los entiendo completamente, micronianos, me doy cuenta de la importancia de su canto. Les da el valor y la energía para enfrentarse al enemigo, venciendo obstáculos”- comenta Exedore en el CAP 26, cuando se negocia una tregua de paz.*

En los capítulos finales, Linn Mynmei se ve confundida y llega a querer renunciar a su función trascendente de ser cantante, pero al final comprende el alcance de su música para el resto de la gente que la necesita y su fin trascendente en la vida como cantante. Las palabras de su primo y representante, en el CAP 34, son muy esclarecedoras sobre la función de ánimo de este personaje:

*“...Por medio de tu música podríamos trascender el mal del universo y unir a la gente”*

El personaje de *Ariel/Marleen* resulta interesante desde su doble identidad: como alienígena y como compañera “terrícola” del grupo de combate de Scott Bernard. Como ya se explicó en la primera parte del análisis sobre los pares de personajes, Ariel/Marleen es un personaje indefinido, lo cual corrobora su función de ánimo, ya que el no formar parte ni de los alienígenas, ni de los terrestres, será una condición fundamental para poder cumplir con su función de *mediación entre las partes*. Si en el personaje de la cantante, en la primera saga, la *función mediadora* se desarrolla a partir del canto, en Ariel/Marleen se desarrollará a partir de su carácter indefinido.

En relación con Scott, se comportará como el reflejo de la prometida perdida. Scott verá a su novia en Ariel y al verla desvalida y sufrida, renovará su fuerza y vencerá su depresión y desaliento. En el CAP 70, Scott llega al límite de su desánimo, preocupando a sus compañeros. Sólo ante el grito desesperado de Ariel, cuando se inicia un combate, se anima y decide ir a pelear.

En el CAP 75, es muy clara la función de ánimo que tiene Ariel sobre Scott, cuando éste le dice: *“Marleen, quédate junto a mí. No te preocupes por nada, yo te protegeré”*. Es muy revelador aquí el arquetipo del héroe, al igual que en el par 2 (Rick y Mynmei). La función de ánimo, como en el caso anterior, se desarrolla, entonces, generando en el sexo opuesto sentimientos arquetípicos de heroísmo ante la dama desvalida. Esto, como resultado, moviliza al hombre y lo anima sacándolo de la depresión, el agotamiento y los sentimientos de derrota.

La otra función positiva de este personaje como ánima de Scott Bernard, será conducirlo al desarraigo del pasado que lo tortura y oprime. En el CAP 79, es cuando más se puede observar a un Scott más libre y humano. En este episodio descubren una ciudad subterránea, *¡es como estar en un cuento de hadas!*, dirá uno de los personajes. Y para Scott será realmente así, porque por un momento se libera de sus preocupaciones militares y se permite acompañar a la chica en un paseo por el centro. Será la primera vez en que, al acercarse a ella atraído por su belleza, no vea a su prometida. Antes se produce todo un juego de caballero y dama, cuando él la atiende alcanzándole zapatos, joyas y vestido. Luego, al verla arreglada y hermosa, queda maravillado, como si la viera por primera vez. La música de fondo con la voz de Mynmei es muy reveladora de este momento en que el ánima consigue conducirlo a una liberación de las ataduras del pasado.

Al final, Scott decide seguir con su mundo militar y Ariel/Marleen queda sola, al igual que Mynmei. Con lo que podemos concluir que el carácter de personajes opuestos que tienen estas ánimas se debe a que deben conducir a personajes que deberán torcer sus caminos equivocados para encauzarse por el camino correcto, y esto implicará encontrarse con la sombra. De tal manera que su oposición con determinados personajes es consecuencia de su función de guía que muchas veces provocará dolor y rebeldía en el otro.

#### **Cuarta función arquetípica: la respuesta**

En este proceso de individuación que siguen los personajes a través del arquetipo del relato de viaje que es más evidente en la saga 3, los personajes han transitado por etapas. *La primera etapa* se manifiesta como una conmoción, ya que el personaje es herido en su ego, el cual se siente estorbado a causa de hechos inesperados que rompieron una programación. Cuando se produce este impacto, el ego debe acusar a algo o a alguien.

Entonces, Rick enfrentará a Lisa y la acusará de hacerle la vida insostenible, cuando en realidad es su fantasía la que es un obstáculo que le impide aceptar su misión trascendente en la vida. Un ejemplo claro de esto es cuando le regala a Mynmei la primera medalla de ascenso para calmar su enojo por haber olvidado el regalo de cumpleaños.

Scott, por su parte, acusará a los invidiosos obsesivamente, creando malestar en el grupo y enfrentamientos con personajes opuestos que querrán disuadirlo de su manera de ver los hechos.

*La segunda etapa* será en enfrentamiento con la verdad de su vida interior, esa que se niega porque duele, es decir con la sombra. Para ello, el ánima también ayudará. Los hechos y los sueños revelarán a los personajes esa sombra. El ánima conducirá y alentará a seguir este camino de individuación, de liberación, a pesar de las dificultades.

En el último tramo de este recorrido, se produce una bifurcación, pues sólo hay dos posibilidades de responder: *a favor o en contra* del llamado. Esto implicará una resolución positiva o negativa, según se decida enfrentar la sombra relegando la voluntad y anhelo del ego para encontrar el “*sí mismo*”; o según se decida ignorar la sombra, escapar de ella siguiendo los antojos de la superficialidad del ego, con lo cual no habrá encuentro con el sí mismo, el personaje no encontrará sentido a su vida y se destruirá. De manera que esta función de *respuesta* conducirá como consecuencia a la última función que podrá ser: la *liberación hacia la trascendencia* o la *opresión hacia la muerte*.

Antes de pasar a analizar las series, se hace necesario aclarar algunos términos de la teoría que es tomada de base para este estudio.

El *sí mismo* es un centro regulador de la psiquis denominado por algunas tribus como el *Gran Hombre*. Es un factor de guía interior que nos muestra la realidad profunda de nuestra personalidad, que para adquirir verdadero sentido deberá encontrar el sentido trascendente de la existencia. La meta de este proceso de individuación o viaje interior es alcanzar este objetivo. Para ello, el ánima será la guía de ruta y el *sí mismo* será el Gran Hombre con quien tendremos que encontrarnos para saber cómo vamos en el viaje, cuánto nos falta y qué debemos hacer. Es como la voz sabia del interior a la que tendremos acceso si y sólo si nuestro ego se lo permite: *“este aspecto creativamente activo del núcleo psíquico puede entrar en juego sólo cuando el ego se desentiende de toda finalidad intencionada y voluntaria y trata de alcanzar una forma de existencia más profunda y más básica”*, nos asegura Jung en la bibliografía consultada. El ánima es la mediadora que conduce, transmite la voz del *sí mismo*; pero tenemos libertad de escuchar al Gran Hombre, si decidimos primero silenciar al ego perturbador que nos distrae con las cosas del mundo. Por lo tanto:

*“El proceso de individuación es real sólo si el individuo se da cuenta de él y lleva a cabo conscientemente una conexión viva con él” (“El Hombre y sus Símbolos”)*

Sólo el encuentro y la actitud de escucha comprometida que tengamos con el *sí mismo* nos asegurará un resultado exitoso del proceso de individuación hacia el logro de encontrarle un sentido trascendente a nuestra existencia. ¿Y dónde se encuentra el sentido del término *Liberación* en este significativo proceso? En este contexto, de encuentro con la verdad de uno mismo, el cambio liberador es indispensable y consecuente. Si me encuentro con el *sí mismo*, encontraré el significado trascendente de mi vida y obraré en consecuencia promoviendo cambios liberadores en el curso de mi vida. El heroísmo, desde esta perspectiva, no se medirá según los logros en el mundo externo, es decir según a cuántos extraterrestres o dragones se destruí o a cuántos terrícolas o doncellas rescaté; sino según con qué sombra me enfrenté, gracias a cuántas veces me dejé guiar por el ánima, para encontrarme con la voz del *sí mismo* que me marcó cuál era el sentido trascendente de mi vida y entonces cambié para liberarme.

*“Nuestra mente conscientemente crea continuamente la ilusión de un mundo exterior claramente modelado, “real”, que bloquea otras muchas percepciones”*

Muchas veces el estar pendiente de la ilusión de ese mundo “aparentemente real”, nos convierte en héroes del mundo, de la princesa, del combate, pero estamos derrotados por completo en nuestro interior y ni sabemos quiénes somos, qué queremos o para qué estamos en este lugar, aquí y ahora.

De manera que el recorrido sintagmático de estas funciones muestra los arquetipos junguianos del proceso de individuación hacia la trascendencia, en donde hay un héroe, un ánima que puede ser considerada como doncella o espíritu del bien, y la sombra personificada en enemigos extraterrestres o en compañeros humanos extraespaciales, si vale el término para los compañeros de Scott que representan un sentido militar propio de la tierra que se diferencia de las concepciones militares de los soldados que vienen del espacio.

La respuesta de Rick Hunter y de Scott Bernard será positiva y los conducirá a la trascendencia de sus vidas, lo cual les implicará un nuevo inicio con concepciones más firmes y claras sobre quiénes son y qué quieren. Esto lo logran gracias a la decisión de reconciliarse con sus respectivas sombras. La *reintegración de los contrarios*, la

coincidencia oppositorum, es la piedra angular del sistema de Jung: “A su modo de ver, el hombre no puede alcanzar la unidad más que en la medida en que logra superar los conflictos que lo desgarran interiormente” (Entrevista a Jung y Mircea Eliade).

### **Quinta función: liberación hacia la trascendencia**

Rick responde positivamente cuando decide irse con Lisa, quien tiene una nueva misión, como capitana; y no quedarse con Mynmei quien pedía abandonar las fuerzas militares.

*“¿Cómo podría dejar de volar? (...) Lisa me entendería. Estoy seguro de que siente lo mismo que yo”- reflexiona ante la propuesta de matrimonio de Mynmei y el consecuente abandono de la vida militar.(CAP 36)*

*“-Rick, no puedes irte. ¿Qué será de mí? Ya has hecho suficiente, ¿cómo puedes pensar en volver al espacio?- Le dice Mynmei desesperada cuando Rick corre detrás de Lisa.*

En esta parte, Linn decide ir en contra de su misión trascendente como ánima del canto y obliga a Rick a que él también renuncie a lo que es trascendente en su vida. Sin embargo, a pesar de los ruegos y el llanto de la joven, Rick decide seguir su camino que lo hará libre de una vida que no es para él. En este último acto, este personaje consigue su liberación pues ya se había encontrado con su sombra y la había enfrentado victoriosamente.

*“-Yo voy a cuidarte, Lisa. Porque yo te amo”- le confiesa.*

Con esta confesión, el joven termina de reconciliarse con su opuesto y alcanza el valor trascendente de su vida al aceptar su verdadero amor y, su verdadera vocación:

*“-Rick, gracias a Dios que estás bien. Vamos al refugio.- le pide Mynmei nuevamente.*

*-Es necesario que comprendas. No puedo evitarlo. Esta es mi obligación.*

*(...)*

*-Mynmei, ya basta. No puedo pensar solamente en mí, menos cuando el futuro de la raza humana está en peligro” (CAP 36)*

En Scott Bernard, la reconciliación con su opuesto y consiguiente liberación se observa, principalmente en el capítulo 83.

En este episodio, defiende lo valioso en Ariel/ Marleen, más allá de su condición de Invid. Esto ocurre después de que es descubierta su identidad y la joven militar del par 10 la pone en evidencia:

*“Te equivocas. Porque esa mujer prueba que de lo que está hecha una persona no determina su espíritu o el amor que posee” Y aún más significativa es la frase: “No hay una verdad única en la que puedas confiar”.*

Sin embargo Scott no se queda con la joven porque esto implicaría renunciar a su fin trascendente, en cambio decide irse y cumplir su misión. Pero no será el mismo militar. Las imágenes finales de su partida muestran a un Scott liberado de su pasado, al que ya no lo persigue la sombra de su prometida, y, en cambio, formula una promesa en su corazón de volver a Ariel, al tiempo que arroja por la ventanilla el relicario de Marleen. También es un Scott liberado de sus concepciones rígidas centradas en la perfección de la milicia Robotech y en la maldad despiadada de los enemigos que hay que vengar a toda costa. Las imágenes de sus amigos que aparecen una y otra vez en su mente nos permite descubrir en este personaje que ha descubierto el valor trascendente de la amistad y del amor, más allá del instinto de guerra que pueden estar presentes en los intereses de cualquiera de las partes: *“No hay una verdad única en la que puedas confiar”*.

### **La estructura funcional en el resto de los opuestos**

Pudimos observar en la primera parte de este trabajo, la organización de los personajes en pares de opuestos. Además, en el caso de los opuestos protagónicos analizados anteriormente, vimos que los personajes principales alcanzan la trascendencia, después de liberarse de sus conflictos, lo que consiguen hacer gracias a *la reintegración de los opuestos*: *“...el hombre no puede alcanzar la unidad más que en la medida en que logra superar los conflictos que lo desgarran interiormente”* (*“El hombre y sus símbolos”*).

Una vez que Scott y Rick se enfrentan con su sombra y, al hacerlo, logran reintegrar en su interior a lo que consideraban contrario, se liberan y logran la unidad. Rick Hunter necesita enfrentarse a una fantasía arquetípica que lo terminaba confundiendo y le hacía ver como opuestos a Lisa y a Mynmei. Sólo al enfrentarse con ese conflicto que no le permitía escuchar al *sí mismo*, manifiestado a través de los consejos de Roy Focker y Claudia Grant, este personaje se reconcilia con Lisa y se une a ella; en tanto que advierte que Mynmei no es un opuesto ya que la había colocado en un lugar de su vida que no era coherente con su proyecto militar.

Scott, por su parte, reintegra sus opuestos cuando arroja el relicario de su novia en el capítulo final, con lo cual coloca el recuerdo de Marleen en el pasado y lo arroja del presente. Esto lo lleva a reconciliarse con sus imágenes e interpretaciones de los acontecimientos en los límites restringidos del blanco y negro, del todo o nada; de lo militar y lo no militar; lo terrestre y lo extraterrestre. Aprende a poner las cosas en su justo lugar, reconciliándose con sus amigos y viendo a los enemigos como algo más que enemigos. La reintegración con el opuesto extraterrestre se ve claramente cuando defiende a Ariel, a pesar de su condición invid, también cuando reflexiona sobre la inutilidad de la guerra, después de discutir con Rand.

Este recorrido interior, que en el caso de la saga tres, se organiza más claramente a través del arquetipo del viaje, no se limita a estos personajes principales. El proceso de individuación que conduce a la reintegración de los opuestos para alcanzar la liberación y trascendencia interior; constituye el tema central de toda la serie ya que la meta del relato es *la reintegración de los opuestos* para lograr la unidad. De manera que lo que constituye la piedra angular en la teoría de Jung, es la piedra angular que organiza el mundo Robotech. De todos los pares de opuestos analizados, sólo el par 5 (Mynmei y Zentraedis rebeldes) se resuelve desde una *respuesta* negativa, rechazando el llamado. Veamos cada caso y lo que representa en la historia.

En primer lugar es importante el cambio semántico que sufren los términos extraterrestres y enemigos, después de la reintegración de los opuestos. Para ello, observemos el recorrido que realizan los pares 3, 4 y 8.

Los pares 3 y 8 se pueden describir al mismo tiempo, ya que se distinguen por su claro valor simbólico, en cuanto al tema arquetípico central, que tiene que ver con la unión de los opuestos. En el par 3, si bien el desarrollo y resolución del proceso de individuación es rápido, podemos decir que es completo, pues pasa por las distintas etapas; y perfecto, al culminar en el matrimonio. El matrimonio es una realidad arquetípica que Jung considera muy importante y hasta necesaria, porque implica la rendición de las individualidades para lograr una apertura al otro, de manera que el hombre queda más conscientemente relacionado con la mujer y la mujer con el hombre. Así, cada uno se podrá conectar con su esencia femenina y masculina.

Jung aclara que, si bien las muchachas actuales participan del mito del héroe masculino, hay un estrato de la mente más antiguo que les recuerda que son mujeres y no *“imitaciones de hombres”*. Este antiguo contenido de la psique puede ser reprimido, pero finalmente deberá encontrarse con su sombra y redescubrir su enterrada feminidad.

Así le ocurre a Miriya que estaba totalmente identificada con las metas militares masculinas, además de estar dominada por una conducta zentraedi totalmente reduccionista que le hacía concebir la vida como una guerra perpetua. Por eso no pudo soportar ser derrotada tres veces por otro que además era su enemigo. Para ella, desde sus tan limitadas metas, la vida ya no tenía sentido, sólo le queda morir. Ya había escuchado el llamado en su interior y por eso había tomado la decisión micronizarse, ahora yacía en el suelo rindiéndose a su sombra, había comprendido que otro varón y de naturaleza terrestre podía derrotarla, pero no lo podía aceptar, no podía integrar su sombra y por lo tanto no podía liberarse. Max Sterling se enfrenta a la realidad de un enemigo cuyas actitudes contrarias lo dejan perplejo: primero lo quiere matar y ahora le pide que la mate. Al verla arrodillada, llorando; se encuentra con algo femenino que lo atrae más aún, entonces todo lo opuesto en ella desaparece: no hay división entre terrestre y extraterrestre, enemigo o amigo, y sí permanece lo femenino y lo masculino que lo une irremediamente a ella. De repente, todo cobra sentido y no hay más opuestos, sino unión. Ella, casi al instante descubre su ser mujer a través de los ojos masculinos de Max y la respuesta al llamado es un sí de los dos, decisivo, inmediato, increíble. Al otro día planean la boda.

La liberación que los conduce a la trascendencia, los lleva más tarde a abandonar el objetivo de matar. Juntos, en la misma nave, los opuestos reintegrados, sólo se defienden, sin atacar: *“Hemos decidido no pelear más”* (CAP 25). Su unidad los hace fuertes y llegan hasta contagiar a los dos bandos:

*“Debemos perdonar a nuestros enemigos” –dice Global en el CAP 25.*

*“No estoy proponiendo cruzarnos de brazos de brazos, sino extenderlos fraternalmente”*

*Por su parte, Exedore, en el CAP 26, acepta iniciar negociaciones para acabar con la guerra. Al poco tiempo, representantes de la Tierra serán recibidos cordialmente por Bretai en su fortaleza zentraedi.”*

La fuerza de los dos es tal que deciden ir juntos, con su bebé, a enfrentar a la fuerza enemiga (CAP 30). En dicha oportunidad, les muestra la bebé y les dice:

*“...esto se conoce como bebé y fue creado dentro de mi cuerpo, gracias al amor de los dos que es la base de la protocultura y no se conquista con violencia.”*

*“Observen el poder de la protocultura, el poder del amor.”*

El par 8, conformado por los opuestos Lancer y Sera, siguen la misma secuencia y vivencia de los personajes anteriores, sólo que la unión entre ellos no se formaliza en el estado matrimonial. Al igual que Miriya, pero con un rango aún superior, ya que es una princesa invid, Sera decide desertar y seguir a Lancer. Juntos enfrentan a la Regis y tratan de convencerla de llegar a un acuerdo. Luego salen de la colmena para proteger a los invids cuando deciden marcharse. Aunque sus hermanos invids deciden marcharse del planeta, Sera decide quedarse con Lancer de quien se ha enamorado. La siguiente frase pronunciada por este personaje, en el CAP 84, muestra el paralelo con el discurso de Miriya:

*“Aprendí a amar a mi enemigo, aunque traicione a mi propia especie”*

El par 4, además de confirmar el mismo proceso de individuación, se une a la saga de la tercera generación a través del sentido de la guerra. En primer lugar, y respecto al proceso de individuación, diremos que después del choque con el otro, por medio del combate contra el SDF1, los zentraedis quedan cautivados con el canto de Mynmei, el ánima que llama a su esencia masculina a través del sentimiento de la compasión: *“Esa mujer tiene una voz que hace que un hombre sienta compasión”*, dice Bretai en el CAP 25. Es tan poderosa el efecto del ánima en el enemigo que llegan a interpretar la voz de la cantante como una especie de superpoder de los terrícolas. Mynmei llama a la profundidad de su ser masculino y los conduce a la paz, reintegrándose con su opuesto enemigo terrestre:

*“Sin su canto, la alianza de nuestra gente no habría sido posible” – les confiesa Bretai a los representantes del SDF 1, cuando empiezan las negociaciones.”*

El llamado de Mynmei, a través de su voz, al comienzo resulta una tortura para los zentraedis, no soportan oírlo, aunque al mismo tiempo los empieza como a hechizar. El mismo efecto aterrador y repulsivo les provoca ver a un hombre y a una mujer juntos:

*“... no soporto seguir mirándolos... Me siento mareado y hasta el estómago me duele”*

*“Así que podríamos pensar que los micronianos, hombre y mujer, han logrado producir un arma de repelencia”(CAP 11)*

A través de estos primeros contactos, los zentraedis empiezan a encontrarse con su sombra, la sombra de haber vivido en los límites de la guerra con sus emociones y sentimientos ocultos, adormecidos, pero presentes. Estos despiertan con el llamado del ánima y entonces se sienten desvalidos ante los “superpoderes micronianos”.

*“El peligro de estar en contacto con los micronianos es evidente. Nuestros pilotos pueden peligrar mas de lo que nos imaginamos”*

*“Creo que este asunto del amor es muy peligroso. Es un factor emocional contra el cual los zentraedis nos encontramos indefensos.”*  
(CAP 25)

*“¡Qué horrible!, sálvese quien pueda, quizás nos contagie”.-  
exclaman cuando Miriya les revela el misterio del amor microniano.*

La razón de este estado zentraedi es su programación pura y exclusivamente para la guerra:

*“Mi raza fue protocultivada” para ser “juguetes destructores programados para pelear”-explicó Exedore a los representantes de la Tierra en el CAP 31.*

A partir del llamado y el encuentro con la sombra, muchos zentraedis van a tomar una decisión trascendente que los liberará de vivir en la esclavitud de la guerra y la represión de sus sentimientos. Esta respuesta positiva será la desertión. Los primeros en tomar esta decisión son los tres espías, quienes serán los primeros en pedir asilo político, porque anhelan vivir con los humanos:

*“Lo más hermoso de todo fue el canto de Mynmei y también que hombres y mujeres estén juntos.”*

En esta última cita se puede observar que los zentraedis optan por la unión de los opuestos, porque los hace felices: *“Lo siento, señor, pero no puedo explicar la emoción tan grande que siento por estar con los micronianos”- le confiesan a sus superiores cuando es evidente la desertión.*

### **Los opuestos guerra y unidad en el sintagma narrativo**

Además de este recorrido similar hacia el encuentro con el significado trascendente de la vida, se anticipó otro paralelismo semántico en las dos sagas que le da unidad a toda la serie. Se trata del tema de la guerra que en el esquema del mundo Robotech constituye el opuesto que se contrapone a la unidad trascendente.

Los pares de opuestos se configuran con miras a una resolución trascendente en los términos de la unión entre los mismos, a través del amor. Por todo lo anterior aquel personaje que no acepte el llamado del ánimo invitando a la unión trascendente con la sombra, con el opuesto, se condena a sí mismo a la soledad, la falta de paz, a la guerra perpetua con la sombra o consigo mismo y, por ende, con los demás, hasta la destrucción. Este es el caso de Kyron, en el par 5. Separado de sus superiores invids, este personaje, no puede soportar no haber acabado con los micronianos. En un último intento por destruir al simbólico SDF 1, ya sin armas que usar para tal fin, decide estrellar su propia nave contra la nave terrícola.

En la saga 3, el caso de la chica sobreviviente, en el CAP 83, representa otra opción por vivir en el mundo de la guerra pero como espectador, también está programada para su misión y no tiene lugar para sentimientos humanos, por eso trata de sentimental a Scott. Ella también termina muriendo, víctima de este encierro en la sombra.

El par 9, por otra parte, muestra la consecuencia de los que viven a la sombra de la guerra pero como víctimas inactivos. Estos personajes representados por el público y aquellos que en el par 10 deciden traicionar y robar para salvarse a sí mismos, también viven a la sombra de la guerra como parásitos sin identidad, aprovechándose de la situación egoístamente. No les interesa ni siquiera saber de la existencia de la sombra, viven como muertos vivos, porque sus vidas no tienen trascendencia, por eso muchos no pueden escuchar la música de Yellow. Cabe destacar que la mayoría de estos personajes, logran oír al sí mismo cuando está en contacto con el grupo de combatientes de Scott Bernard y tienen un despertar que los lleva a enfrentarse con su sombra y ofrecer su vida como un último acto trascendente que los une a sus opuestos en la misma búsqueda de paz y liberación.

De esta manera, en el mundo Robotech la guerra sería como el gran símbolo que se opone al de matrimonio, ejemplo de unión trascendente. Es la sombra de todos:

*“No es extraño que sin importar cuánto puede haberse superado una civilización, jamás haya una solución para el problema de la guerra. Esto se aplica también a los humanos. De hecho no hay especie en el cosmos que haya dado la espalda a la guerra”- reflexiona y nos dice Kyron. (CAP 33)*

*“Los invids no son más que una excusa para ocultar nuestro instinto de guerra”- le dice y nos dice Rand.*

*“Este planeta contiene en abundancia el espíritu maligno de los maestros de la robotecnia. El hecho de que una raza u otra resulte victoriosa tiene poca importancia. Más odio, sólo puede generar más odio. Hija mía, este conflicto pasará de generación en generación y no es lo que buscamos... Reuniré toda la protocultura que sea posible y nos elevaremos a un plano superior...” –le dice la Regis a Sera.*

Es la sombra que debemos enfrentar y aceptar como una realidad. Ese sería el principio de la búsqueda de la unidad. Aquellos personajes que enfrentaron esa sombra, traducida en la guerra interior que cada uno tenía consigo mismo logró la unidad y fueron el comienzo de un nuevo mensaje de paz expresado en la unidad misma con el otro. Quien decidió permanecer en la sombra, terminó siendo víctima de ella.

A manera de síntesis final, presento el siguiente cuadro comparativo integrador:

FUNCIONES NARRATIVAS	PAR 3	PAR 4	PAR 1	PAR 5	PAR 8	PAR 6	PAR 9	PAR 10
1- CHOQUE CON EL OTRO Y RUPTURA DE PROGRAMACIÓN	Miriya Parino Y Max Sterling	Zentraedis desertores y terrícolas	Rick Hunter Y Lisa Hayes	Zentraedis rebeldes y terrícolas	Sera Y Lancer	Scott Y Marleen	Yellow Y Su público	Guerreros espaciales y terrestres: Scott y Rand Scott y chica sobreviviente
2-CONTACTO CON LA SOMBRA	<u>Sombra de Miriya:</u> programación para la guerra. Represión de feminidad. <u>Sombra de Max:</u> visión de enemigos permanentes	<u>Sombra de zentraedis desertores:</u> programación para la guerra. Represión de emociones. <u>Sombra terrícola:</u> visión de enemigos permanentes	<u>Sombra de Rick:</u> fantasía del héroe de Mynmei <u>Sombra de Lisa:</u> vida militar para ocultar emociones y sentimientos.	<u>Sombra de Zentraedis rebeldes:</u> programación para la guerra. Represión de emociones. <u>Sombra terrícola:</u> visión de enemigos permanentes	<u>Sombra de Sera:</u> programación para la guerra. Represión de feminidad. <u>Sombra de Lancer:</u> visión de enemigos permanentes.	<u>Sombra de Scott:</u> mirada restringida de los hechos desde el dolor de la muerte de su novia. <u>Sombra de Marleen:</u> no tiene una sombra, es la sombra de Scott.	<u>Sombra de Yellow:</u> estado de desánimo de la gente. <u>Sombra del público:</u> falta de definición: desánimo, sin ideales, actitud de abandono y egoísmo.	<u>Sombra de guerreros del espacio:</u> mirada restringida según versión militarizada del espacio. Programación. <u>Sombra de guerreros terrestres:</u> sentirse incomprendidos y desplazados.
3-LLAMADO DEL ÁNIMA	Llamado mutuo	Linn Mynmei	Linn Mynmei	Linn Mynmei	Llamado mutuo	Ariel	Yellow y Ariel Grupo de combate	Ariel
4-RESPUESTA	Deserción de Miriya. Unión con Max.	Deserción de Zentredis	Renuncia a la fantasía Apertura al amor	Continuar con los enfrentamientos	Deserción de Sera. Unión con Lancer.	Entrega de Marleen. Apertura al otro	Despertar Indiferencia	Apertura Negación
5-LIBERACIÓN Y TRASCENDENCIA o AUTODESTRUCCIÓN	Matrimonio Lucha por la paz	Convivencia pacífica	Compromiso con Lisa y vida militar	Muerte	Amor	Nueva concepción de la vida y de la guerra	Muerte Trascendente	Amistad Muerte

## Conclusión

Nueva Generación. Esto lo podemos observar en lo que sería el plano denotativo de la unidad semiótica Robotech. Pero además de observar un mismo sintagma narrativo conformado por idénticas funciones de personajes organizados en pares opuestos semánticamente, será el plano connotativo el que hará de Robotech, “el cuento de hadas espacial” que logró trascender el tiempo. Esto se debe a la presencia implícita de un significativo mensaje arquetípico que trasciende la historia misma, para hablar a la profundidad de nuestro inconsciente, desde la profundidad de un inconsciente colectivo. Su objetivo será volvernos a recordar lo que es urgente que volvamos a recordar como hombres y mujeres de fines del siglo XX y comienzos del siglo XXI. ¿Y qué es lo urgente que debemos saber? Que “el mundo moderno está desacralizado, por eso está en crisis: el hombre tiene que volver a descubrir una fuente más profunda de su propia vida espiritual”(“El hombre y sus símbolos”).

¿Cómo logra esta serie animada comunicar esta realidad del hombre, impactándolo por medio de la ciencia ficción?

El “cuento de hadas Robotech” no es un corto unipersonal, a modo de ejemplo que hay que imitar, es decir, no muestra un valiente y apuesto caballero que sobresale por sus muchas cualidades: heroísmo, valentía, fuerza, en fin, un dechado de virtudes morales; que logrará vencer todos los obstáculos, por más difíciles que sean, y al final será recompensado por la más bella de las doncellas para ser “felices por siempre”. Todo lo contrario, este cuento de hadas es un largo viaje colectivo, donde los obstáculos no se terminan de resolver pero, sin embargo, algo en el interior de los personajes se resuelve y será lo que les permitirá seguir adelante, junto a los que lo rodean, a pesar de todo. De esta manera, Robotech es una historia que se proyecta a lo colectivo sin mostrar un ejemplo a imitar, sino comunicando el sentido trascendente de la vida humana. En este punto podemos decir que es un cuento de hadas con final feliz, si consideramos que la felicidad real puede ser real en la vida de cada hombre común, quien no necesitará reunir determinados requisitos de perfección física y moral, aunque sí deberá tener la predisposición necesaria para buscar lo trascendente de él mismo, durante el corto o largo peregrinar de su vida.

La historia de Robotech se organiza paradigmáticamente por medio de pares de personajes en relación de oposición, que durante el desarrollo narrativo, se resolverán positivamente. Esto nos muestra que lo opuesto puede ser transitorio, momentáneo; pero sobre todo nos dice que así debe ser. Los opuestos deben existir, por el bien de todos, ya que somos guerreros que debemos vencernos a nosotros mismos y, para ello, necesitamos de los opuestos que nos ayudarán a mirar lo que no queremos mirar, nos cuestionarán, nos interpelarán. Ahora bien, sólo encontraremos la verdad trascendente de quiénes somos, si le permitimos al sí mismo hablar en nuestro interior, de lo contrario la lucha será constante hasta nuestra destrucción.

La recompensa de tan duro pero necesario viaje interior que nos propone Robotech será el haber logrado alcanzar la meta de ser personas más maduras, auténticas y comprometidas con los demás. De esta manera podemos decir que el mensaje central de toda la serie es la unidad de los opuestos por medio del viaje interior hacia la trascendencia de cada uno. En este sentido, todos los pares de opuestos terminan resolviéndose positivamente, de manera que terminan borrándose los límites

entre lo terrestre y extraterrestre, lo militar y lo no militar, las concepciones de la tierra y las del espacio.

Esta recompensa, por lo tanto, no depende de lo que otro me tiene que dar, como en los cuentos de hadas tradicionales; sino de lo que yo tengo que conseguir, como búsqueda personal de lo que es trascendente en mi vida, y que no tiene que ver con fines egoístas, sino con el bienestar de todos a partir de mi bienestar interior con los demás. En este sentido, el aporte novedoso de este relato de ciencia ficción está en ser un llamado a un final feliz colectivo. No el final feliz “para siempre”, sino la aceptación de una continuidad de lucha feliz para siempre, junto a los demás.

En una era donde predomina el individualismo, la materialidad y la superficialidad, el aporte de la teoría junguiana a este trabajo nos ha permitido una mirada más profunda sobre los acontecimientos y episodios de la serie, descubriendo el recorrido que todo individuo deberá hacer para encontrar sentido a su vida y sentirse pleno. Robotech confirma el mensaje de la teoría de Jung, postulando una mirada al alma para que nos cuestionemos cuál el sentido de nuestras vidas. Al respecto, una cosa es segura, lograremos la trascendencia o el significado trascendente de nuestra vida a partir de la unión de lo bueno y lo malo, del otro y yo, de lo de acá y lo de allá, de nuestro pasado y nuestro presente, de lo igual y lo diferente; como un todo reconciliado en sus partes. Esa es la esencia arquetípica de nuestra existencia y la que nos ha mostrado esta serie animada de ciencia ficción de los ochenta.

## Bibliografía

- Jung, Carl G.; *El hombre y sus símbolos*, Ed. Paidós, 1995
- Jung, Carl G.; *La interpretación de la naturaleza y la psique*, Ed. Paidós Psicología profunda; Bs. As.
- Boree, George; *Carl Jung 1875-1961*, Apunte de clase
- Propp, V; *La Morfología Del Cuento*;
- Todorov, T; *Introducción A La Literatura Fantástica*; Ed Aidós; Argentina; 2006
- Autores varios, *Ciencia Ficción, La Otra Respuesta Al Destino Del Hombre*, Timerman Editores, 1976
- Capanna, Pablo; *El Mundo De La Ciencia Ficción. Sentido E Historia*; Ediciones Letra Buena, 1992
- Capanna, Pablo; *Historia De Los Extraterrestres*; Ed. Capital intelectual; Bs As; 2006
- Capanna, Pablo; *Excursos*; Ed. Simurg; Bs As; 1999
- Voltaire, Melville, Bierce y otros; *Cuentos De Ciencia Ficción*, Tomo I; Ed. Biblioteca Básica Universal; Bs As; 1981