

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades



ANÁLISIS DE LA OPOSICIÓN IDEOLÓGICA ENTRE
LELOUCH VI BRITANNIA Y SUZAKU KURURUGI EN EL
ANIME *CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION*
MEDIANTE EL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS

Trabajo de graduación en modalidad de ensayo presentado por

Nicole Soto Rodríguez

para optar al grado académico de Licenciada en Comunicación y Letras

Guatemala,

2021

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades



ANÁLISIS DE LA OPOSICIÓN IDEOLÓGICA ENTRE
LELOUCH VI BRITANNIA Y SUZAKU KURURUGI EN EL
ANIME *CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION*
MEDIANTE EL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS

Trabajo de graduación en modalidad de ensayo presentado por

Nicole Soto Rodríguez

para optar al grado académico de Licenciada en Comunicación y Letras

Guatemala,

2021

Vo. Bo. :



M.A. Alejandra Osorio

(f) _____

Tribunal Examinador:



M.A. Alejandra Osorio

(f) _____



M.A. Luna Mishaan

(f) _____



M.A. José Alejandro Vega

(f) _____

Fecha de aprobación: Guatemala, 9 de diciembre de 2021.

Prefacio

Poder redactar este trabajo ha sido un viaje y una prueba en sí mismos, pero a su fin me encuentro feliz de haberlo podido llevar a cabo, ya que es la conclusión de un sueño. Agradezco a mi asesora, Alejandra Osorio, por su paciencia y ayuda no solo en la elaboración de este ensayo, sino a lo largo de la carrera. Gracias por ser una persona tan genial. También a Luna Mishaan, directora del departamento, por su acompañamiento constante y preocupación por mi aprendizaje. Por otro lado, doy gracias a mis amigas Rebeca —con quien compartí cada paso de este proceso y que ha sido mi constante—, Carmen, Angie y Christa por darme ánimos cuando ya no tenía energía. Asimismo, a mi amigo Francisco cuyas palabras de aliento me salvaron más veces de las que puedo recordar.

En lo personal, dedico este ensayo a mi papá y abuela que han estado conmigo desde que tengo memoria y que fueron mis más grandes motivadores. A mi hermano y su cariño que me revigoraba a mitad de la noche para seguir adelante. Finalmente, me agradezco a mí misma por no darme por vencida y animarme a hacer el estudio que quería.

«But forcing your good intentions on others is no different from an evil act»,
Lelouch vi Britannia (*Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2*, 2008, ep. 21).

Tabla de contenido

Prefacio.....	v
RESUMEN.....	xix
I. INTRODUCCIÓN	1
Breve historia del anime y su relevancia en la actualidad	3
El anime como producto cultural.....	7
Recepción y perdurabilidad de <i>Code Geass</i> en la industria.....	9
Breve resumen de <i>Code Geass</i>	11
Code Geass: Lelouch of the Rebellion R1	11
Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2	13
II. MARCO TEÓRICO	15
Modelo de <i>beats</i> de Snyder.....	15
El modelo actancial de Greimas	22
Perspectivas éticas	25
Perspectivas filosóficas.....	28
Análisis literario.....	33
III. ANÁLISIS DE LA OBRA	37
Imagen de apertura – Code Geass R1, capítulo 1	39
Análisis actancial.....	40

Eje del deseo.....	40
Eje del saber	41
Eje del poder.....	41
Cumplimiento nicomáqueo	42
Imagen de apertura – Code Geass R2, capítulo 1	43
Análisis actancial.....	43
Eje del deseo.....	44
Eje del saber	44
Eje del poder.....	45
Cumplimiento nicomáqueo	45
Declaración de tema – Code Geass R1, capítulo 1	46
Análisis actancial.....	47
Eje del deseo.....	47
Eje del saber	48
Eje del poder.....	50
Cumplimiento nicomáqueo	51
Declaración de tema – Code Geass R2, capítulo 1	52
Análisis actancial.....	53
Eje del deseo.....	53
Eje del saber	54

Eje del poder.....	54
Cumplimiento nicomáqueo	55
Maquinación – Code Geass R1, capítulo 1	55
Análisis actancial.....	56
Eje del deseo.....	57
Eje del saber	57
Eje del poder.....	58
Cumplimiento nicomáqueo	60
Maquinación – Code Geass R2, capítulo 2.....	62
Análisis actancial.....	63
Eje del deseo.....	63
Eje del saber	64
Eje del poder.....	64
Cumplimiento nicomáqueo	65
Catalizador – Code Geass R1, capítulo 1	66
Análisis actancial.....	67
Eje del deseo.....	68
Eje del saber	69
Eje del poder.....	71
Cumplimiento nicomáqueo	73

Catalizador – Code Geass R2, capítulo 2	74
Análisis actancial.....	74
Eje del deseo.....	75
Eje del saber	75
Eje del poder.....	76
Cumplimiento nicomáqueo	76
Debate – Code Geass R1, capítulo 3.....	77
Análisis actancial.....	78
Eje del deseo.....	78
Eje del saber	78
Eje del poder.....	79
Cumplimiento nicomáqueo	79
Debate – Code Geass R2, capítulo 7.....	80
Análisis actancial.....	81
Eje del deseo.....	81
Eje del saber	81
Eje del poder.....	82
Cumplimiento nicomáqueo	82
Quiebre en dos – Code Geass R1, capítulo 8.....	83
Análisis actancial.....	84

Eje del deseo.....	84
Eje del saber	85
Eje del poder.....	87
Cumplimiento nicomáqueo	89
Quiebre en dos – Code Geass R2, capítulo 4.....	91
Análisis actancial.....	91
Eje del deseo.....	92
Eje del saber	92
Eje del poder.....	92
Cumplimiento nicomáqueo	93
Historia B – Code Geass R1, capítulo 10	93
Análisis actancial.....	94
Eje del deseo.....	94
Eje del saber	95
Eje del poder.....	95
Cumplimiento nicomáqueo	96
Historia B – Code Geass R2, capítulo 4	97
Análisis actancial.....	97
Eje del deseo.....	98
Eje del saber	98

Eje del poder.....	98
Cumplimiento nicomáqueo	99
Diversión y juegos – Code Geass R1, capítulo 11	99
Análisis actancial.....	100
Eje del deseo.....	100
Eje del saber	101
Eje del poder.....	103
Cumplimiento nicomáqueo	104
Diversión y juegos – Code Geass R2, capítulo 8.....	105
Análisis actancial.....	106
Eje del deseo.....	106
Eje del saber	107
Eje del poder.....	108
Cumplimiento nicomáqueo	108
Punto medio – Code Geass R1, capítulo 19.....	109
Análisis actancial.....	110
Eje del deseo.....	110
Eje del saber	111
Eje del poder.....	113
Cumplimiento nicomáqueo	114

Punto medio – Code Geass R2, capítulo 15.....	115
Análisis actancial.....	116
Eje del deseo.....	116
Eje del saber	116
Eje del poder.....	118
Cumplimiento nicomáqueo	118
Los malos se acercan – Code Geass R1, capítulo 21	119
Análisis actancial.....	120
Eje del deseo.....	120
Eje del saber	121
Eje del poder.....	122
Cumplimiento nicomáqueo	122
Los malos se acercan – Code Geass R2, capítulo 19	123
Análisis actancial.....	124
Eje del deseo.....	124
Eje del saber	124
Eje del poder.....	125
Cumplimiento nicomáqueo	125
Todo está perdido – Code Geass R1, capítulo 22	126
Análisis actancial.....	127

Eje del deseo.....	127
Eje del saber	128
Eje del poder.....	129
Cumplimiento nicomáqueo	129
Todo está perdido – Code Geass R2, capítulo 19	130
Análisis actancial.....	131
Eje del deseo.....	131
Eje del saber	131
Eje del poder.....	132
Cumplimiento nicomáqueo	132
La noche oscura del alma – Code Geass R1, capítulo 22	133
Análisis actancial.....	134
Eje del deseo.....	134
Eje del saber	134
Eje del poder.....	135
Cumplimiento nicomáqueo	136
La noche oscura del alma – Code Geass R2, capítulo 19	136
Análisis actancial.....	137
Eje del deseo.....	137
Eje del saber	137

Eje del poder.....	138
Cumplimiento nicomáqueo	138
Quiebre en tres – Code Geass R1, capítulo 23.....	139
Análisis actancial.....	140
Eje del deseo.....	140
Eje del saber	141
Eje del poder.....	141
Cumplimiento nicomáqueo	142
Quiebre en tres – Code Geass R2, capítulo 22.....	143
Análisis actancial.....	144
Eje del deseo.....	144
Eje del saber	144
Eje del poder.....	145
Cumplimiento nicomáqueo	145
Final – Code Geass R1, capítulos 24-25.....	146
Análisis actancial.....	147
Eje del deseo.....	147
Eje del saber	148
Eje del poder.....	149
Cumplimiento nicomáqueo	149

Final – Code Geass R2, capítulos 23-25.....	150
Análisis actancial.....	151
Eje del deseo.....	151
Eje del saber	152
Eje del poder.....	153
Cumplimiento nicomáqueo	154
Imagen final – Code Geass R1, capítulos 24-25.....	155
Análisis actancial.....	155
Eje del deseo.....	156
Eje del saber	156
Eje del poder.....	156
Cumplimiento nicomáqueo	157
Imagen final – Code Geass R2, capítulos 25	157
Análisis actancial.....	158
Eje del deseo.....	158
Eje del saber	158
Eje del poder.....	159
Cumplimiento nicomáqueo	159
IV. CONCLUSIONES	163
V. REFERENCIAS	167

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Personajes y sus roles</i>	37
----------------------------------------------	----

Lista de figuras

Figura 1. Modelo actancial de Greimas.....	24
Figura 2. Modelo actancial del beat Imagen de apertura en Code Geass R1, capítulo 1	39
Figura 3. Modelo actnacial del beat Imagen de apertura en Code Geass R2, capítulo 1	43
Figura 4. Modelo actancial del beat Declaración de tema en Code Geass R1, capítulo 1 ...	46
Figura 5. Modelo actnacial del beat Declaración de tema en Code Geass R2, Capítulo 1 ..	52
Figura 6. Modelo actancial del beat Maquinación en Code Geass R1, capítulo 1	55
Figura 7. Modelo actancial del beat Maquinación en Code Geass R2, capítulo 2	62
Figura 8. Modelo actancial del beat Catalizador en Code Geass R1, capítulo 1	66
Figura 9. Modelo actancial del beat Catalizador en Code Geass R2, capítulo 2.....	74
Figura 10. Modelo actancial del beat Debate en Code Geass R1, capítulo 3	77
Figura 11. Modelo actancial del beat Debate en Code Geass R2, capítulo 7	80
Figura 12. Modelo actancial del beat Quiebre en dos en Code Geass R1, capítulo 8	83
Figura 13. Modelo actancial del beat Quiebre en dos en Code Geass R2, capítulo 4	91
Figura 14. Modelo actancial del beat Historia B en Code Geass R1, capítulo 10.....	93
Figura 15. Modelo actancial del beat Historia B en Code Geass R2, capítulo 4.....	97
Figura 16. Modelo actancial del beat Diversión y juegos en Code Geass R1, capítulo 10.....	99
Figura 17. Modelo actancial del beat Diversión y juegos en Code Geass R2, capítulo 8 ..	105
Figura 18. Modelo actancial del beat Punto medio en Code Geass R1, capítulo 19	109

Figura 19. Modelo actancial del beat Punto medio en Code Geass R2, capítulo 15	115
Figura 20. Modelo actancial del beat Los malos se acercan en Code Geass R1, capítulo 21	119
Figura 21. <i>Modelo actancial del beat Los malos se acercan en Code Geass R2, capítulo 19</i>	123
Figura 22. Modelo actancial del beat Todo está perdido en Code Geass R1, capítulo 22 .	126
Figura 23. Modelo actancial del beat Todo está perdido en Code Geass R2, capítulo 19 .	130
Figura 24. Modelo actancial del beat La noche oscura del alma en Code Geass R1, capítulo 22	133
Figura 25. Modelo actancial del beat La noche oscura del alma en Code Geass R2, capítulo 19	136
Figura 26. Modelo actancial del beat Quiebre en tres en Code Geass R1, capítulo 23	139
Figura 27. Modelo actancial del beat Quiebre en tres en Code Geass R2, capítulo 22	143
Figura 28. Modelo actancial del beat Final en Code Geass R1, capítulos 24-25	146
Figura 29. Modelo actancial del beat Final en Code Geass R2, capítulos 23-25	150
Figura 30. Modelo actancial del beat Imagen final en Code Geass R1, capítulos 24-25 ...	155
Figura 31. Modelo actancial del beat Imagen final en Code Geass R2, capítulos 25	157

RESUMEN

El anime es un producto cultural a la vanguardia de la industria del entretenimiento del siglo XXI. Dentro de este medio sobresaturado sobresale *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (2006), que ha soportado la prueba del tiempo gracias al desarrollo de su contenido temático. En este trabajo se analizó la oposición ideológica presentada por el personaje principal —Lelouch vi Britannia— y su florete —Suzaku Kururugi— desde el utilitarismo de Mill y el deontologismo kantiano para evidenciar cómo esta mueve la trama. Se utilizó el modelo actancial de Greimas como punto de partida para identificar qué representan el uno para el otro —ayudante u oponente— y la relación que tienen con personajes y entidades secundarios. Dentro de estos últimos, se hizo un enfoque en el Estado y sus aparatos ideológicos y represivos en la forma de los medios de comunicación, el ejército y la resistencia. Así se prueba cómo hay una preferencia hacia el actuar utilitarista a lo largo de la historia, a pesar de al inicio mostrar un balance entre la inclinación a este y la línea del deontologismo kantiano. Además, se establece que tanto Lelouch como Suzaku —al dejarse llevar por sus sentimientos— incurren constantemente faltas a sus ideologías, lo que los hace caer en hipocresía y previene que lleguen a sus metas. Por último, se identifica que, cuando reconcilian que ambos buscan lo mismo y unen fuerzas, logran concretar el cambio que buscan.

Palabras clave: anime, *Code Geass*, análisis actancial, Greimas, aparatos ideológicos del Estado, aparatos represivos de Estado, narratología, filosofía, crítica literaria, Mill, Kant.

ABSTRACT

Anime is a cultural product at the forefront of the 21st century entertainment industry. Within this oversaturated medium, *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (2006) stands out by withstanding the test of time thanks to its thematic content development. In this study the ideological opposition presented by the main character—Lelouch viBritannia—and his foil—Suzaku Kururugi—was analyzed from Mill’s utilitarianism and Kant’s deontology to show how it moves the plot along. Greimas’ actantial model was used as a starting point to identify what they represent to the other—helper or opponent—and the relationship they have with secondary characters and entities. Of the latter, the focus was placed on the State and its Ideological and Repressive Apparatuses in the form of the media, the Army and the Resistance. Thus, it is proven that there is a preference towards the utilitarian course of action, despite initially showing a balance between inclinations towards it and the Kantian deontology. In addition, it is proven that both Lelouch and Suzaku—by letting themselves be carried away by their feelings—constantly fault their ideologies, which makes them fall into hypocrisy and prevents them from reaching their goals. It is only when they finally acknowledge that they both seek the same end and join forces that they achieve the change they seek.

Key words: anime, Code Geass, actantial analysis, Greimas, Ideological State Apparatuses, Repressive State Apparatuses, narratology, philosophy, literary criticism, Mill, Kant.

I. INTRODUCCIÓN

El anime es un medio de entretenimiento que ha expandido su público objetivo de los bordes de la isla de Japón a todo el mundo. El fácil acceso otorgado por el internet a este tipo de contenido, así como la variedad de géneros y estéticas que presenta, le ha otorgado un lugar predilecto en la preferencia del público global. *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* es un título que se encuentra incluido en la mayoría de listas de recomendación de los diferentes medios dedicados a noticias y actualizaciones sobre todo lo que la *japoanimación* tiene para ofrecer. Estrenada en 2006, esta serie ha cautivado a millones pertenecientes a todas las edades a lo largo y ancho del globo terráqueo.

En gran parte, debe su éxito a la buena ejecución de temas como la violencia estatal, la manipulación de los medios, la pérdida y búsqueda de identidad, la colonización, la rebelión, la división ideológica, entre otros. Asimismo, el desarrollo de una trama interesante junto a una estructura narrativa muy parecida a la occidental que no pierde sus raíces orientales ha creado un impacto e impresión como pocos otros. Lo anterior se aprecia en las más de un millón de copias vendidas de Blu-ray y DVD después del estreno de su segunda temporada en 2008 (Carothers, 2008). También en las ganancias de más de nueve millones de dólares que logró amasar a nivel internacional con el filme de nombre, en inglés, *Code Geass: Lelouch of the Resurrection* —2019— (Box Office Mojo IMDbPro, s.f.). Se hace claro, entonces, el interés persistente en esta serie y que lo fundamental para una investigación académica exhaustiva existe y que el vacío de conocimiento reside en la falta de disposición por la aplicación teórica a este tipo de obras. Con ánimos de remediar lo último y con la riqueza constitutiva que posee *Code Geass*, se presenta un análisis que busca aportar a los esfuerzos por el estudio lingüístico de nuevos productos culturales.

Así, se establece la siguiente tesis: cuando Lelouch vi Britannia —protagonista— y Suzaku Kururugi —florete— sincronizan sus mentes, motivaciones, acciones y sentimientos al acuerpar verdaderamente sus ideologías, logran moverse de manera libre en su entorno y concretar sus metas. Ahora bien, ¿cómo se demostrará que Lelouch y Suzaku cumplen con lo anterior sin caer en hipocresía o contradicción de la ideología que afirman seguir? Primero, la semiótica será el punto de partida debido a que permite una examinación completa de las líneas de pensamiento, toma de decisiones y proceder de cada uno. Segundo, se propone que es la oposición ideológica entre ellos la que mueve la historia y que será la examinación de la evolución de sus marcos mentales la que lo comprobará. Tercero, diferentes conceptos de teoría narratológica, filosofía y crítica literaria serán utilizados como puntos de apoyo para el análisis. Con todo lo anterior, lo que se quiere es incentivar más estudios dentro de los diferentes campos de la lingüística a creaciones heterodoxas y de origen diferente al europeo-americano.

Para lograr estos objetivos, el siguiente texto inicia con un capítulo en donde se hace un recorrido breve acerca de la historia del anime y su relevancia en la actualidad. Le sigue una sección en cual se define qué se entiende por producto cultural y la recepción y perdurabilidad de *Code Geass* en la industria. Además, se presentan dos sumarios de las temporadas que constituyen esta serie. Por otro lado, el marco teórico estará conformado por la explicación del modelo de *beats* de Blake Snyder y el modelo actancial de Greimas. También se contará con apartados para los conceptos de teorías éticas, filosóficas y de análisis literario. A continuación, se presenta el estudio de la obra como tal junto a una recopilación final de los hallazgos antes de las conclusiones. Para terminar, se describen las limitaciones de este ensayo y se presentan recomendaciones para futuros trabajos.

Breve historia del anime y su relevancia en la actualidad

La animación japonesa —a diferencia del manga— tuvo sus inicios a mediados de la era Taishō —1912-1926— en Japón, específicamente en 1917 cuando el cine mudo todavía prevalecía y durante los últimos años de la Primera Guerra Mundial (Yasuo, 2013, párr. 1). Tze-Yue Hu (como se cita en García, 2018, p. 10) señala que —aunque breve y turbulento por el estado del mundo en ese entonces— este periodo estuvo lleno de modernización y progreso junto al nacimiento de una consciencia cosmopolita que permeó todos los aspectos de la vida japonesa y la animación no fue la excepción. A pesar de esto, el alto costo junto a la novedad que presentaba la colocaban como una apuesta sin prospectos claros que pocos estaban dispuestos a tomar. Aun así, pequeñas productoras encontraron un nicho de interés creciente al ser contratadas para campañas públicas. Entonces, el Gran Terremoto de Kanto golpeó Tokio y todo se fue abajo (Yasuo, 2013, párr. 2).

No obstante, la industria perseveró y encontró su primer reconocimiento internacional en Ōfuji Noburō y su Baguda-jō no tōzoku —*Los ladrones del palacio de Bagdad*— en 1926. Sin embargo, el entusiasmo duró poco, pues la Segunda Guerra Mundial ya se gestaba y Japón no fue inmune a esto al vivir una precariedad de productos esenciales y no esenciales —dentro de esta última categoría se encontraban los materiales para hacer películas y animaciones—. Después de la derrota de Japón en la guerra y la ocupación norteamericana, nuevos estudios fueron fundados y se apreció progreso por la disposición de los jóvenes a trabajar por un salario relativamente bajo. Sin embargo, esto no duró mucho, pues el rápido crecimiento económico hizo que el descontento por la

remuneración aumentara y que se tuviesen que realizar recortes y despidos (Yasuo, 2013, párrs. 3-5).

A partir de 1963 y como consecuencia del éxito del anime *Tetsuwan Atomu* —*Astro Boy*— que sobrepasó las fronteras de la isla, se pasó a un modelo basado en la producción de mercancía para fans. Se vio un gran interés a lo relacionado a la ciencia-ficción y las niñas o jóvenes con poderes mágicos como temática principal (Yasuo, 2013, párr. 9). A pesar de esto, la entrada de Oriente al mercado occidental —más específicamente el norteamericano— se vio parado por el grupo llamado *Action for Children's Television*, el cual presionó por el paro de la transmisión de cualquier tipo de animación que contara o aludiera a temas como violencia, homosexualidad, ambigüedad de género, entre otros. La animación japonesa contaba ampliamente con estos y fue hecha a un lado por casi 20 años hasta que el presidente Ronald Reagan a finales de los 80 eliminó la medida de censura (Draper, 2015, p. 13). En contraste, durante los 70, en Europa, *Kyandi kyandi* —*Candy Candy* (1976)— tomó a la población joven femenina y la ató a la televisión, lo cual supuso un gran logro para este medio. Empero, a su terminación y sin ningún otro título que tomase su lugar con el mismo furor, se volvió a vivir una retracción a los bordes isleños; la depresión económica de los 90 que se extendió hasta principios del siglo XXI tampoco ayudó.

Al mismo tiempo, el anime logró entrar a América Latina con los primeros doblajes al español de series como *Princess Knight* —1967—, *Speed Racer* —mejor conocido como *Meteoro*, 1967—, *Heidi* —1974— y *Candy Candy* —1976— durante los 70. Papalini (como se cita en Cobos, 2010, p. 14) explica que el atractivo tanto del manga como el

anime, en comparación con el cómic norteamericano, reside en la presentación de personajes que son imperfectos, que cometen errores y sufren por las decisiones impulsivas que toman, así como su audiencia; la presentación de un mundo gris en vez de tajante en sus cortes de blanco y negro permite que la persona se identifique y sienta empatía y compasión más fácilmente que con un superhumano. Por otro lado —y a diferencia del viejo continente—, más traducciones siguieron a las antes mencionadas y entonces se vio una expansión del nicho inicial de México, Perú, Chile y Argentina a países como Guatemala, República Dominicana, Colombia, entre otros. Además, con la llegada de la televisión en los 90 se posibilitó la difusión masiva de la animación japonesa —que ya era reconocida con el término anime— y sus historias que habían probado ser cautivantes y adictivas para el público latino joven. Así estalla la popularidad de este medio con nombres como *Saint Seiya* —*Los caballeros del zodiaco*, 1986—, *Ranma ½* —1989—, *Sailor Moon* —1992— y *Magic Knight Rayearth* —*Las guerreras mágicas*, 1994— (Cobos, 2010, pp. 12-13).

De forma paralela, en EE. UU. —y gracias a la libertad de emisión en la pantalla chica—, el final del siglo XX supuso la entrada de grandes nombres como *Dragon Ball Z* —1989—, *Sailor Moon* —1992— y *Pokémon* —1997— (Draper, 2015, p. 14). Draper (2015, p. 15)¹ remarca que «el atractivo estilo visual y las historias sorprendentemente profundas ayudarían al anime a conseguir una gran audiencia estadounidense y llevarlo al foco de la atención pública durante los finales de la década de 1990 y principios de los 2000». Gran ejemplo de lo anterior es Hayao Miyazaki, quien se presentó como un maestro

¹ Draper (2015, p. 15): The appealing visual style and surprisingly deep storylines would help anime get a large American audience and bring anime into the mainstream during the late 1990s and early 2000s.

del *storytelling* con películas como *Princess Mononoke* —1997— y *Spirited Away* —2001— y con las cuales consigue apreciación e incentiva la curiosidad por el anime; esta segunda —además— ganó el premio a mejor película en el Festival de Berlín y el Oscar por mejor película animada en 2002 (Draper, 2015, p. 16-17). Asimismo, los estrenos de *Death Note* —2006—, *Code Geass* —2006—, *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* —2006— y el inicio de la tetralogía que buscaba resucitar el clásico *Neon Genesis Evangelion* —1995— con el título *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* —2007— atrajeron atención internacional y lo cementaron como un nuevo medio de entretenimiento.

El anime no paró allí y durante 2018, cuando hubo una baja en cuanto a suscripciones a diferentes medios de *streaming*, Crunchyroll —plataforma dedicada al *streaming* exclusivo de anime— sobrepasó las 2 millones de suscripciones pagadas (Patel, 2018, párr. 1); para agosto 2021 este número ascendió a más de 5 millones (Sony Pictures, 2021, párr. 1), lo que lo coloca en el top 10 de servicios de *streaming* —puesto #8— en EE.UU. (Shelton, Greenber y Brooks, 2021, párr. 2). Por otro lado, el género *Mecha* —robots gigantes o máquinas controladas por humanos— ha visto un resurgimiento de interés en los últimos 5 años gracias a su disponibilidad en plataformas como Netflix (Barder, 2020, párr. 1); *Code Geass* se encuentra dentro de las opciones que el gigante del *streaming* ofrece. Actualmente, el mercado de anime está valorado en \$23.56 mil millones según datos recolectados a finales de 2020. Acorde al análisis para el periodo de 2021 a 2028, se prevé un crecimiento del 9.5 % (Grand View Research, 2021, párr. 1). Fenómenos como *Demon Slayer* —que con la película titulada *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* tuvo un fin de semana de apertura de más de \$20 millones en EE.UU., lo que la posicionó como la

película de habla no inglesa con el debut más grande en la historia de ese país (Simon, 2021, párr. 11)— han demostrado que, al desarrollar historias de calidad, aunque sea en formatos animados y de origen extranjero, las ganancias millonarias son posibles. Esto se traduce a un aumento de interés por financiar productos de esta naturaleza por parte de la comunidad global. La industria del anime, entonces, demuestra su atractivo y relevancia al presentarse como un mercado apoyado por una audiencia interactiva y creciente dispuesta a la inversión de su capital para saciar su sed de entretenimiento.

El anime como producto cultural

Para poder entender qué son los productos culturales, de primero hay que definir los conceptos *cultura* y *sociedad*. Por un lado, J. Fiske (1992, p. 214) define cultura como «un modo de vivir dentro de la sociedad industrial que engloba todos los sentidos de esta experiencia social». La sociedad, por otro lado, es entendida como «no es un todo orgánico, sino una red compleja de grupos, cada uno con intereses distintos y relacionados unos con otros en términos de su relación de poder con las clases dominantes; es la naturalización de significados por parte de individuos con poder» (Fiske, 1992, pp. 215, 218). Los productos culturales —bajo estas definiciones— pueden comprenderse como significados creados por la clase social dominante y que la sociedad reproduce acerca de una experiencia social compartida. Este concepto se aprecia al momento posterior a la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial y la consecuente ocupación de EE. UU. El Cuartel General de la Ocupación Aliada —GHQ, por sus siglas en inglés— reúne a 100 artistas para hacer llegar las nuevas políticas de gobierno y hacerlas más digeribles a la población japonesa mediante algo familiar: el anime; la idea era cambiar la forma de pensar del militarismo a la

democracia (Yasuo, 2013, párr. 5). Este esfuerzo falla, pero sirve de buen ejemplo para la teoría antes desarrollada.

Sin embargo, —y debido a que los tiempos cambian y a pesar de que estos conceptos todavía son aplicables— esta definición no es la pertinente para este trabajo. Con el paso a un mundo digitalizado y de masas, Fiske crea los conceptos de cultura masiva y cultura popular. La primera es cultura producida por la industria comercial, y la segunda es aquella que se vuelve cultura en el momento que se convierte en un recurso para la gente común a través del proceso de consumo (Jenkins, 2010, párr. 1)². Esto va de la mano con la expansión del alcance traído por tecnologías, como el internet, que significaron la creación de una nueva ola de contenido en la cual el público conservó su papel de fiel consumidor, pero la pasividad quedó en el pasado. A los objetos de estudio volverse productos que pueden ser cuestionados por sus diferentes aspectos de forma y fondo en un contexto que los pone a disposición de una audiencia que sobrepasa las líneas geográficas de la sociedad en la que son creados, un nuevo horizonte de interpretaciones se abrió.

El anime no fue la excepción a esta última idea. Al ser la mayoría de sus protagonistas adolescentes o niños que no encajan, ya sea por un superpoder o por algo tan simple como la forma en que se ven —aun dentro de un mundo fantástico—, el atractivo se amplifica y cruza todavía más fronteras al poderse extrapolar a un entorno actual que cada vez más evidencia su diversidad; por tanto, es un producto de cultura popular. Por otro lado, la cultura masiva se ejemplifica en casos como el de Netflix, el cual en 2020 anunció

² Jenkins (2010, párr. 1): mass culture was culture produced by commercial industries, while popular culture was culture at the moment it became a resource for ordinary people through the process of consumption.

una expansión de catálogo de anime al firmar un acuerdo de distribución de contenido con 3 casas de animación japonesas y una coreana (Frater, 2020, párr. 1), además de constantes anuncios de producción de historias originales bajo este formato; la industria comercial no se rezaga al ver oportunidad de remuneración económica. Por lo tanto —y con base en lo expuesto antes—, se entiende al producto cultural como aquel que se produce desde un cultura masiva y popular y que, por lo mismo, da paso a distintas interpretaciones debido a la variedad de enfoques contextuales que el mundo globalizado ofrece, siendo el anime un claro ejemplo de ello.

Recepción y perdurabilidad de *Code Geass* en la industria

Como se ha demostrado, el mercado de la animación japonesa es uno que se vuelve cada vez más atractivo debido a sus prospectos de crecimiento y posibilidad de ganancia. Por lo mismo, se ha convertido en una industria sobresaturada —solo en 2020 salieron al aire 180 nuevos títulos (aniDB, s.f.)—, por lo que sobresalir y, todavía más difícil, permanecer en la consciencia de una audiencia que es constantemente bombardeada con nuevo contenido representa una tarea hercúlea. Esto último no solo para lo inédito, sino también para aquello que tiene años de haber salido al aire. *Code Geass* es un anime del género *mecha* estrenado en octubre de 2006 y que consta de 2 temporadas de 25 capítulos cada una; la segunda temporada salió al aire en abril de 2008. Fue dirigido por Gorō Taniguchi y escrito por Ichirō Ōkouchi. El diseño de personajes estuvo a cargo de CLAMP: grupo de animación integrado solo por mujeres y reconocido como uno de los estudios más exitosos en Japón con más de 100 millones de ejemplares vendidos de sus diferentes proyectos (Pink, 2007, párr. 40). Además, fue producido por la empresa Sunrise Inc., la

cual fue fundada en 1972 y que ha encontrado renombre por animar títulos como *Cowboy Bebop* —1998—, *Inuyasha* —2000—, *Gintama* —2006—, entre otros (Sunrise, s.f.).

Ahora bien, el éxito de recepción de *Code Geass* se evidencia al momento del lanzamiento de *Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2* en formato de Blu-Ray y DVD, pues las ventas superaron en un 140 % aquellas de la primera edición de la primera temporada; al momento de ser puesto a disposición del mercado, la versión en DVD fue la mejor vendida en Japón durante varios días (Loo, 2008a, párr. 1). Para noviembre —a casi dos meses de haberse estrenada la segunda temporada— de 2008, Bandai Visual reportaba que más de un millón de copias habían sido vendidas en conjunto de ambas temporadas (Carothers, 2008, párr. 1). Durante los anuales Tokyo Anime Awards de la Tokyo International Anime Fair de 2007, *Code Geass* —junto a *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*— ganó el premio a la mejor serie de televisión de anime (Miller, 2007, párr. 3). Durante la edición número 8 en 2009 de los premios mencionados, la segunda temporada ganó mejor guion y mejor actor de voz por Jun Fukuyama en el papel de Lelouch (Loo, 2009, párrs. 6, 9). Además, en la edición número 12 de los Animation Kobe Awards, la primera temporada ganó en la categoría de serie de televisión (Loo, 2007, párr. 5); el siguiente año la segunda temporada se llevó el mismo galardón en los mismos premios (Loo, 2008b, párr. 5).

Por otro lado, en el sitio de MyAnimeList —la base de datos sobre manga y anime más grande del internet con un estimado de 120 millones de visitas mensuales según estadísticas de 2015 (Orsini, 2018)— cuenta con más de 1.1 millones de reseñas con una calificación promedio de 8.71/10, lo cual lo posiciona dentro del top 50 en el *ranking* de

mejores animes —puesto #42— y en los primeros 20 —puesto #17— de popularidad (MyAnimeList, s.f.). También es tema frecuente de conversación y títulos de artículos en grandes plataformas orientadas a la discusión de anime como Comic Book Resource, Anime Trending, Cultture, Epicstream y otros debido a la leal *fanbase* que ha amasado a lo largo de los años y una constante apreciación a la ejecución de sus temáticas principales. Además, el latente interés en esta serie se evidencia al momento que —a más de una década del estreno de su primera temporada— la película pensada como secuela —bajo el nombre, en inglés, *Code Geass: Lelouch of the Re;Surrection* (2019)— recaudó más de \$9 millones con un lanzamiento selecto en Japón y Corea del Sur (Box Office Mojo IMDbPro, s.f.). Todo lo anterior cementa a *Code Geass* como un referente en su género y en la industria, pues pocos animes logran una cobertura mediática tan longeva y constante, así como una respuesta tan positiva —tanto en lo económico como en la crítica— a más de 10 años de su estreno.

Breve resumen de *Code Geass*

Code Geass, al contar con 50 capítulos en total, es una historia con un número significativo de subtramas y un extenso elenco de personajes tanto recurrentes como casuales. Se vuelve necesario, entonces, presentar su argumento principal de forma que los puntos dramáticos y actantes claves puedan ser identificados rápidamente. A continuación, se ofrecen cortas sinopsis de cada una de las dos temporadas que lo conforman.

Code Geass: Lelouch of the Rebellion R1

Lelouch vi Britannia —de 10 años— es un príncipe que es exiliado junto a su hermana Nunnally vi Britannia bajo el disfraz de ser símbolos de la buena fe de Britannia

hacia Japón por decisión de su padre —el emperador Charles zi Britannia— después de que el primero renunciara al trono tras el asesinato de su madre —Marianne vi Britannia—. El Sacro Imperio de Britannia había invadido la isla el 10 de agosto de 2010 y decimado al ejército nipón que había tratado de resistir. A su llegada al archipiélago, Lelouch conoce a Suzaku Kururugi —hijo del primer ministro— y, antes de ser separados, jura que destruirá al Imperio frente a este. Siete años después, Lelouch ahora es Lelouch Lamperouge, un joven de secundaria al cual lo más emocionante que le sucede es faltar a clases para apostar en juegos de ajedrez contra nobles *britannicos*.

En una de estas salidas, se ve envuelto en un accidente que lo lleva a conocer a una misteriosa muchacha que va por el nombre de C.C. Ella le ofrece algo que llama «Geass» y que —de acuerdo a lo que ella dice— le dará la posibilidad de alcanzar su objetivo: la venganza contra su padre y la destrucción de Britannia. Lelouch acepta y obtiene el poder de hacer que cualquier persona que lo vea a los ojos haga lo que él ordene. A medida que la historia se desenvuelve, Lelouch se reencontrará con Suzaku —que ahora es un soldado del ejército *britannico*— y quien se convertirá en su enemigo y mayor obstaculizador de sus acciones. Por otro lado, creará una organización opositora armada para hacerle frente al Imperio —llamada The Black Knights— bajo el manto de Zero, líder de la rebelión. Además, deberá aprender a controlar su Geass —y descubrirá que no es el único que lo posee— o sucumbir ante este. El poder absoluto corrompe absolutamente y un paso en falso significará para Lelouch una pérdida absoluta, incluyendo a la persona más preciada para él y por quien dice haber iniciado todo: Nunnally.

Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2

Un año ha pasado desde el intento fallido de rebelión en contra de Britannia. La temporada comienza con Lelouch de vuelta en la escuela, sin —aparentemente— ninguna memoria de su papel en lo anterior. Todo parece igual hasta que —en vez de Nunnally— aparece Rolo: su hermano pequeño. Lelouch y C.C. se reencuentran y él recobra sus memorias. En ese momento, Lelouch declara que terminará lo que empezó: destruir a Britannia. Para esto, de primero debe persuadir a Rolo —agente *britannico*, poseedor de un Geass, que tiene órdenes explícitas de matarlo si recuerda su papel como Zero— de que se una a él. Lo logra y empieza una nueva campaña para reunir nuevos reclutas para The Black Knights —que tras la derrota fueron forzados a esconderse si no es que murieron o fueron capturados— y una búsqueda exhaustiva de su hermana. Es aquí cuando Lelouch se da cuenta que la imagen de Zero es más fuerte que nunca y que ha pasado de ser una persona con una máscara a un símbolo de esperanza y rebelión.

Suzaku vuelve como uno de los mayores opositores de Lelouch y con todavía más poder que antes; fue él quien entregó a Lelouch al emperador y por esto obtiene un puesto en la guardia real. La animosidad entre ambos es grande y los llevará a un choque constante que hará que no sea hasta el final que se den cuenta que solo juntos podrán lograr lo que se proponen. Por otro lado, lo que está en juego es más valioso que nunca y Lelouch tiene demasiada sangre en sus manos como retractarse y desaparecer. Entiende que la empresa en la que se ha embarcado es mucho más grande de lo que había pensado y que incluso sobrepasa a Nunnally. Si su plan funciona, la paz se extenderá hasta el fin de todos los puntos cardinales. Si falla, aquellos contra los que ha peleado desde el inicio tomarán las

riendas y gobernarán el mundo con miedo y represalias todavía más fuertes que antes. Su éxito supone la salvación de la libertad colectiva o la condena a una represión de aspecto aparentemente perpetuo. Sin embargo, persiste la pregunta: ¿es el emperador el verdadero fin o deberá ir todavía más allá de lo que pensaba de obtener su tan esperada venganza?

II. MARCO TEÓRICO

Modelo de *beats* de Snyder

Los cambios de siglo siempre traen consigo innovación y el fin de los 1800 no fue la excepción. Desde inicios de la década de 1890, varios estudiosos —como Max y Emil Skladanowski y Thomas Edison— se encontraban ya trabajando en la creación de pequeñas cintas cinematográficas. Sin embargo, no es hasta 1895 que los hermanos Lumière en Francia proyectan de forma pública la corta cinta titulada *La llegada del tren a la estación*, y este medio causa furor y curiosidad de forma masiva (Ministerio de Educación del Gobierno de España, s.f., párr. 1). Con esto se marca el inicio de una industria que hoy en día es de las más grandes del mundo y, por supuesto, aquellos que querían incursionar en esta forma de contar historias no se hicieron esperar. Como resultado, se desarrollaron distintas metodologías para ayudar a aquellos que aspiraban a ver sus ideas interpretadas —ya fuese por actores de carne y hueso o, posteriormente, en animaciones en 2 y 3D— tanto en la pantalla grande como la chica. Entre los más sobresalientes, en referencia exclusiva a este medio, se encuentran Syd Field y su libro *Screenplay: The Foundation of Screenwriting* —1979—, *The heroine's journey* de Maureen Murdock —1990—, Christopher Vogler con *The Writer's Journey* —1998— y *Save the Cat! The Last Book On Screenwriting You'll Ever Need* —2005— de Blake Snyder (McKie, 2014, p. 208).

Este último es considerado un ejemplo a seguir en cuanto a *storytelling* debido a lo puntual e inclusivo de su propuesta —abarca desde películas hasta novelas—. Snyder —Illinois, 1957— fue un guionista, consultor y autor que, a través de la aplicación y enseñanza teórica de su trilogía *Save the Cat!* —¡*Salva al gato!*—, construyó una carrera de

20 años en la industria hollywoodense. Sus logros lo llevaron a impartir cursos en universidades como Chapman, Vanderbilt y la Academia de Cine de Beijing, así como numerosos seminarios alrededor del mundo. Su muerte en 2009 no paró el éxito de sus libros, los cuales se encuentran actualmente en su reimpresión número 24 (*Save the cat*, s.f.).

Ahora bien, ¿cuál es la propuesta de Snyder? *Save The Cat!*, antes de cualquier otra cosa, pone en claro que lo más importante —después de definir quién es el personaje del cual se hablará y a quién estará dirigido el proyecto— es la estructura. Sostiene que toda historia está compuesta por 15 *beats* y que cada uno de estos se marca de una manera específica y distintiva y que, de faltar alguno, esta se sentirá plana (Snyder, 2005, pp. 68-69). Ahora, antes de explicar el modelo, vale la pena mencionar que los números que se encuentran al lado de cada *beat* representan la página en el guion en la cual el *beat* debería tomar lugar, empero debido a que se aplicará al producto visual, y no al guion en sí, estos no serán tomados en cuenta; la guía es la definición del *beat*, no su momento corresponsal en el guion. Con lo anterior claro, se presenta *The Blake Snyder Beat Sheet* o «La hoja de *beats*» de Blake Snyder:

The Blake Snyder Beat Sheet

Título del proyecto:

Género:

Fecha:

1. Imagen de apertura (1)
2. Declaración del tema (5)
3. Maquinación (1-10)
4. Catalizador (12)

5. Debate (12-25)
6. Quiebre en dos (25)
7. Historia B (30)
8. Diversión y juegos (30-55)
9. Punto medio (55)
10. Los malos se acercan (55-75)
11. Todo está perdido (75)
12. La noche oscura del alma (75-85)
13. Quiebre en tres (85)
14. Final (85-110)
15. Imagen final (110) (Snyder, 2010, p. 70)³

Imagen de apertura

Es la primera impresión. Va a definir el tono, el *look and feel*, el estilo, así como el tipo de historia y su alcance. Con esto último a lo que se refiere es a las proporciones a las cuales aspirará: ¿estará contenida a una pequeña aldea o toda una galaxia?, ¿qué tan grande es el escenario? En consecuencia, también establece lo que estará en juego durante el desarrollo. Además, da un vistazo al protagonista y al «antes» de que su aventura comience. Es importante porque debe contrastar con la Imagen final, pues el cambio debe ser evidente al momento de concluir la historia (Snyder, 2005, pp. 72-73).

³ Traducción libre de cada uno de los nombres de los *beats*. En orden: 1. Opening Image (1) 2. Theme Stated (5) 3. Set Up (1-10) 4. Catalyst (12) 5. Debate (12-25) 6. Break into Two (25) 7. B Story (30) 8. Fun and Games (30-55) 9. Midpoint (55) 10. Bad Guys Close In (55-75) 11. All Is Lost (75) 12. Dark Night of the Soul (75-85) Break into Three (85) 14. Finale (85-110) 15. Final Image (110) (Snyder, 2010, p. 70).

Declaración del tema

Durante las primeras escenas alguien que, usualmente, no es el personaje principal hará una pregunta o afirmación, por lo general al personaje principal, que será el tema de la historia. No será muy obvio y será dicho de una forma un tanto casual, pero tendrá un gran impacto después: será la premisa temática. Aquí es el momento en el cual se anuncia de qué trata lo que se está a punto de ver y el resto es cómo se llegará a materializar lo dicho (Snyder, 2005, pp. 73-74).

Maquinación

En esta parte se introducen o hacen alusión a todos —o casi todos— los personajes que serán importantes para la historia. Se muestran las características principales de cada uno y, en especial, del personaje principal y aquello que debe cambiar o que, debido a su personalidad, presentará un problema en el futuro; es conocer al protagonista y por qué deberíamos simpatizar con ellos, además, servirá de punto de remisión para la audiencia. Es la presentación de aquello en lo que el protagonista deberá trabajar para poder ganar. Snyder expone que lo que otros llaman los 3 actos, él lo denomina como tesis, antítesis y síntesis. Esta parte es la tesis, en la cual se ve el mundo «antes» de que el evento que hará caminar la trama suceda. De no pasar nada, la historia muere, pero para denotar el cambio hay que establecer antecedentes (Snyder, 2005, pp. 75-76).

Catalizador

El catalizador es el momento en el cual lo que se construyó como la cotidianidad se rompe. El cambio llega y marca el antes y después del protagonista, así como el inicio de su

viaje. No son buenas noticias, pero es lo que lo llevará a obtener felicidad o lograr su meta. Es el primer momento verdadero en el que algo pasa (Snyder, 2005, pp. 76-77).

Debate

Esta sección es lo que su título dice: es el personaje que debate consigo mismo acerca de si debería proceder con lo que está a punto de hacer: ¿debería ir?, ¿debería quedarse?, ¿cuáles son los límites?, ¿los hay? Es mostrar lo enorme que es la tarea que se ha auto propuesto el protagonista y el conflicto que le genera. Esta sección debe plantear una pregunta y responderla antes de pasar al acto dos (Snyder, 2005, pp. 77-78).

Quiebre en dos

Aquí debe pasar algo grande. Las dudas han sido respondidas, el protagonista está seguro de lo que hará. El antes ha quedado en el pasado y un nuevo orden es establecido. Asimismo, el héroe no puede pasar inconscientemente, ser manipulado o engañado a entrar al acto dos, debe escogerlo. El nuevo mundo es una antítesis de lo conocido hasta ese momento y, al elegirlo, está consciente de lo que implica (Snyder, 2009, pp. 78-79).

Historia B

Es un respiro de la trama principal. Puede estar protagonizada por un interés amoroso, un guía o mentor. Su propósito es poner a prueba el tema de la historia y si este se sostiene o cae a lo largo del desarrollo dramático. Además, por lo general, significa la introducción de personajes de los cuales se conocía poco o nada al respecto. Presenta la pregunta al personaje principal de qué tan lejos está dispuesto a ir para que su deseo se vuelva realidad (Snyder, 2005, pp. 79-80).

Diversión y juegos

Esta es la parte en donde se explora o expone las reglas del nuevo mundo. Se muestra lo que el protagonista puede hacer en ese preciso instante. Por otro lado, la tensión no es tan alta (Snyder, 2005, pp. 80-82).

Punto medio

Aquí Snyder señala que puede estar marcado por 2 situaciones: una falsa victoria que dará el sentido de haber ganado o una falsa derrota que se presentará como el colapso del héroe. También dice que nada es tan bueno como parece ni es tan malo como lo será en el Todo está perdido. Es un momento en el cual la dinámica cambia, pues lo que está en juego aumenta. Es el punto en el cual ya no hay vuelta atrás (Snyder, 2005, pp. 82-84).

Los malos se acercan

En esta sección se da una confrontación tanto con «los malos» internos como los externos. Se presenta un dilema en el cual debe resolverse si se quiere avanzar. Aunque puede parecer que el protagonista y sus acompañantes están en la posición más sólida hasta el momento, algo sucede que mueve sus cimientos. ¿Qué pasa ahora? Aquellos que se oponen al protagonista avanzan con fuerza y esto lo coloca en una posición de inevitable caída (Snyder, 2005, pp. 85-86).

Todo está perdido

Es el momento en el cual la probabilidad de victoria es casi nula. El protagonista no tiene esperanza y todo se desmorona a su alrededor. Por lo general, incluye muerte ya sea de otro personaje o de una forma simbólica. El héroe cuestiona todo lo que ha hecho y se da

cuenta que, de perder aquí, todo habrá sido por nada. Es el autocuestionamiento de su viaje —y hasta su propia existencia— y si ha valido la pena (Snyder, 2005, pp. 86-88).

La noche oscura del alma

Al personaje principal estar sumido en la desesperación, reflexiona acerca de lo que lo ha llevado hasta ese punto. ¿Cómo se siente al respecto de lo que sucede a su alrededor? Se plantea esta pregunta y encuentra una respuesta (Snyder, 2005, pp. 88-89).

Quiebre en tres

Un nuevo plan resulta de la solución encontrada. Ya no hay vuelta atrás: lo que sea que suceda de este momento en adelante, el protagonista está comprometido a llegar hasta las últimas consecuencias. La respuesta para derrotar a los malos ha aparecido. La síntesis de la historia comienza (Snyder, 2005, p. 89).

Final

Es el tercer acto. Los cabos sueltos se atan y las lecciones aprendidas se aplican. Se divide en 5 *beats* más pequeños y lo que hacen es no solo dar cierre, sino demostrar la transformación del héroe.

1. Reunir al equipo: el protagonista reúne a aquellos que serán vitales para su victoria.
2. Ejecutar el plan: el nuevo curso de acción que se maquinó en el quiebre en tres se lleva a cabo.
3. La sorpresa de la torre: el plan falla por algún imprevisto.

4. Buscar en el fondo: el protagonista hace una introspección y encuentra una nueva solución.
5. Ejecutar el nuevo plan: la solución se lleva a cabo (Snyder, 2005, p. 90).

Imagen final

Es el opuesto de la Imagen de apertura. Es la prueba irrefutable de que un cambio verdaderamente ha tomado lugar (Snyder, 2005, p. 90).

Este modelo será aplicado a ambas temporadas de forma individual, lo que significa que habrá un total de 30 momentos de análisis. Se escogió debido a su especificidad y que fue el que —al sopesar otros similares— se consideró sería el más pertinente para el presente trabajo al ser propio de medios audiovisuales. Esto último lo que permite es una mejor presentación y un estudio más completo.

El modelo actancial de Greimas

Lo que se entiende por acción dramática ha pasado por muchos cambios a lo largo de los años debido a la influencia, en gran parte, de los diferentes movimientos del siglo XX. Como punto de partida, el existencialismo propone que, al hombre alcanzar la plenitud al morir, lo mismo sucede con el personaje al llegar el final de la obra. González (1996, p. 40) expresa que «la explicación de las conductas y de los modos de actuar y de relacionarse de los personajes no tiene su sentido completo hasta que el desenlace los hace desaparecer del discurso». Posteriormente, los estructuralistas se interesan en esta definición y desarrollan modelos para analizar y explicar por qué eventos específicos se daban en los productos narrativos. Algirdas Julien Greimas —en específico— fue un lingüista e

investigador que incursionó y aportó en gran medida al campo de la semiología. Su modelo actancial deriva de sus revisiones de los estudios formalistas de V. Propp y estructuralistas de E. Souriau, así como del préstamo que hace a Lucien Tesnière del término *actante*.

Greimas define a este último como «aquel que cumple o quien sufre el acto, independientemente de toda determinación» (Saniz, 2008, párr. 7). Además, Saniz (2008, párrs. 8, 10, 13) aclara que

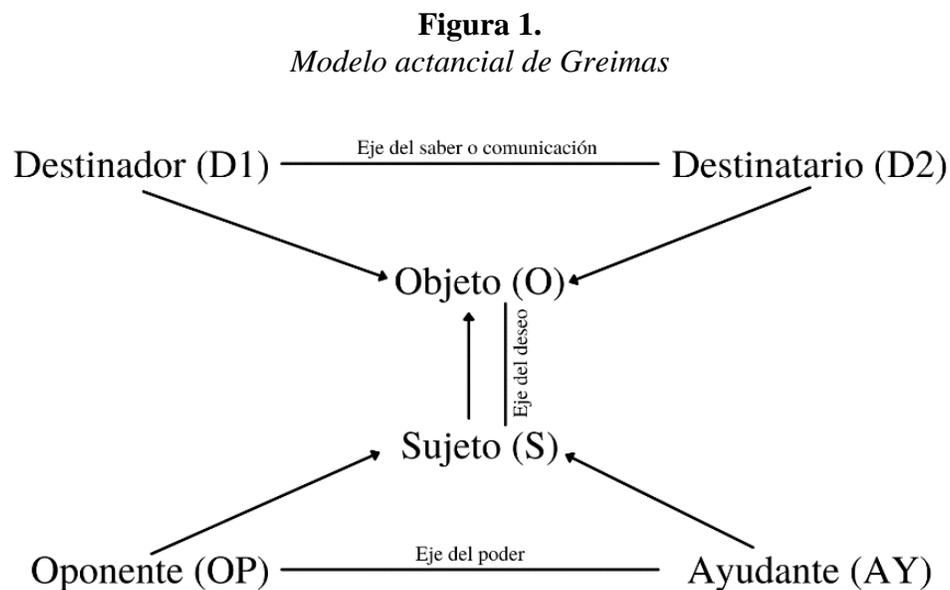
(...) son pues personajes en un rol dado. Estos personajes pueden ser: ya sea humanos, ya sea animales, ya sea objetos (...) puede ir del fenómeno más simple como la máscara o el disfraz del actor, a lo más complejo, como un estado psicológico o una exaltación lírica. (...) El actante se define pues, no por un personaje si no por los principios y los medios de la acción: un deseo, un deber, un saber de naturaleza y de intensidad variables.

La propuesta de Greimas presenta seis actantes, los cuales están «caracterizados por desempeñar las mismas funciones en todos los cuentos. (...) sus relaciones suelen estar mediatizadas con frecuencia por las modalidades de saber, poder o querer» (González, 1996, p. 41). Por otro lado, se encuentran agrupados en tres parejas que siempre se presentarán juntas al momento de analizar y son los siguientes: sujeto-objeto, destinador-destinatario y ayudante-oponente (Greimas, 1987, p. 238-239). González (1996, p. 42) define cada uno de estos de la siguiente forma:

1. Sujeto (S): fuerza fundamental generadora de la acción en la sintaxis narrativa.
2. Objeto (O): lo que el sujeto pretende o desea alcanzar.
3. Destinador (D1): instancia que promueve la acción del sujeto y sanciona su actuación.
4. Destinatario (D2): entidad en beneficio de la cual actúa el sujeto.
5. Ayudante (AY): o auxiliar, papel actancial de los actores que ayudan al sujeto.
6. Oponente (OP): personajes que adoptan la actitud contraria a la del sujeto.

Por otro lado, la relación que une a cada uno de estos pares va más allá de tan solo funcionar como dualidades. Los ejes son vitales para entender las motivaciones de los actantes y, por lo tanto, es necesario definirlos. Primero, la dualidad de sujeto-objeto sigue la acción dramática iniciada por el sujeto. En este se encuentran los obstáculos que deberá superar para poder cumplir su meta: es el eje del deseo. Segundo, el destinador-destinatario señala la ideología. Aquí se evidencian los valores y la relación hacia el deseo y los demás personajes: es el eje del saber o la comunicación. Tercero, y último, está la dualidad de oponente-ayudante y son quienes favorecen u obstruirán la comunicación. Pueden o no ser personajes, así como proyecciones de la voluntad o de las barreras ficticias que el sujeto ha creado para sí mismo: es el eje del poder (Saniz, 2008, párrs. 30-32).

El modelo actancial, entonces, se ve de la siguiente forma:



Fuente: creación propia, 2021.

Con lo referente al oponente, se trabajará no solo con la definición greimassiana; sino que se complementará con la ofrecida por J. Truby (2007, p. 52), la cual establece que

hay que pensar en el oponente en términos de su función en la historia: un verdadero oponente no solo es aquel que quiere prevenir que el héroe alcance su meta, sino que compite con este por llegar a ella. Es debido a que están enfocados en llegar al mismo lugar que chocarán y habrá conflicto entre ellos y esto permitirá el avance de la historia.

Cabe resaltar que, para el presente estudio, el eje del saber se utilizará, antes que nada, para establecer cómo Lelouch y Suzaku interpretan y practican su ideología. Después de haber establecido esto, se evaluará cómo sus acciones contradicen o van en línea con esta. Segundo, el eje del deseo estará enfocado a la determinación de cómo los sentimientos más prominentes en cada escena influyen su toma de decisión posterior. Tercero, el eje del poder servirá para definir cómo los diferentes oponentes —ya sea en la dualidad de protagonista-florete o con otros personajes— presentan dilemas ideológicos que provocarán conflicto interno. Por último, estos tres se analizarán bajo las cuatro condiciones de la *Ética nicomáquea* de Aristóteles, la cual se explicará a profundidad en el siguiente apartado.

Perspectivas éticas

Por motivos de la presente investigación, la perspectiva ética se refiere al conjunto de consideraciones que un individuo utiliza para evaluar si una práctica es correcta o no. Puede —entre otras cosas— servir de marco de referencia para analizar la naturaleza del accionar. Esto debido a que es una forma de juzgar a otros al ser estándares bajo los cuales la persona misma se rige. Dentro de las más conocidas e importantes se encuentra aquella desarrollada por Aristóteles y la cual se explicará a continuación.

Aristóteles fue un filósofo y científico durante el periodo Clásico griego y cuya influencia ha perdurado más de dos mil años después de su muerte. Dentro de los campos

en los cuales incursionó se encuentran la lógica, política, estética, retórica, ética, entre otras. De esta última, escribió tres libros, pero el más importante —según el consenso académico— es la *Ética nicomáquea* —340 a. C.—. En esta, adentra —entre otros temas, aunque únicamente relevante para este trabajo— en qué es la virtud y cómo una acción y el hombre pueden considerarse verdaderamente virtuosos. Aristóteles describe a la propiedad ética como aquella que «procede de la costumbre» (1985, p. 158). Es la que se construye a través del reiterado accionar que forma el hábito virtuoso, pues para serlo hay que poner en práctica lo que se dice. Además, agrega que proviene de un estado de impasibilidad y serenidad que derivan de la moderación del placer y el dolor y de aquello normado por la sociedad como bueno o malo (Aristóteles, 1985, p. 163).

Sin embargo, también reconoce que actuar de forma virtuosa no es suficiente. Por esto, establece condiciones que sirven para reconocer si las decisiones tomadas son íntegras o no: «(...) en primer lugar, si sabe lo que hace; luego, si las elige, y las elige por ellas mismas; y, en tercer lugar, si las hace con firmeza e inquebrantablemente» (Aristóteles, 1985, pp. 164-165). T. Gendler (2011a, min 6:18-6:45)⁴ aclara entonces que —bajo una perspectiva aristotélica— un acto es virtuoso cuando:

1. El sujeto realiza la acción bajo la consciencia de que lo que está haciendo es virtuoso.
2. El sujeto decide realizar la acción exactamente porque hacerlo es virtuoso en sí mismo.
3. La acción se hace desde un estado firme e inmutable. La acción expresa, indica o

⁴Gendler (2011a, min 6:18-6:45): There are certain conditions for your just act to count as a virtuous just act. First, you need to do the action knowing that you're doing something virtuous. Second, you need to decide to do the action exactly because doing so is virtuous. Third, you need to do so from a firm and unchanging state. The choice is expressive of, indicative of, arising from a state of character that you have that persists through time.

surge de una característica previa que se posee y que persiste a través del tiempo.

J. Annas (2008, p. 27) añade que, bajo estas máximas, la persona virtuosa es aquella que no considera otra cosa que no sea la acción virtuosa debido a que es ciega a todo aquello que no sea virtuoso. Habla sobre una armonía que se genera por las inclinaciones de la persona y sus deliberaciones acerca del acto virtuoso que no representan un esfuerzo, pues la elección nunca se verá impedida por otras consideraciones. Por lo tanto —y conforme a la propuesta de Aristóteles—, se puede entender una cuarta condición: para la persona virtuosa, la actividad virtuosa es agradable. (...) el ejercicio de la virtud es placentero en cuanto a que este logra su cometido (Annas, 2008, p. 27-28).⁵ Al incluir esto último a lo ya desarrollado, se puede concluir que debe haber una alineación de acto, mente y sentimientos que da como resultado una armonía interna que permite actuar de forma virtuosa y considerar a la acción virtuosa en sí misma; cualquier falta a estas condiciones automáticamente hace que la acción pierda su virtuosidad.

Ahora bien —para este estudio—, se complementará el análisis greimassiano de los ejes con las estipulaciones de Aristóteles, mas no en lo referente a la virtud. Lo anterior se debe a que —según este— las acciones deben realizarse bajo el conocimiento de que, con base en los códigos morales aceptados, las acciones al ser sometidas al escrutinio público serán vistas como justas al conocer las intenciones detrás. En el caso de *Code Geass*, las motivaciones de ambos personajes por analizar —con excepción de un círculo selecto— permanecen en la oscuridad la mayor parte del tiempo, por lo que siempre son juzgados de forma exclusiva conforme a lo que otros ven sin conocer lo que los instó a actuar.

⁵ Annas (2008, p. 27-28): For the virtuous person, virtuous activity is enjoyable. (...) the exercise of the virtue is pleasant insofar as it achieves its end.

Por lo tanto, las máximas nicomáqueas se usarán bajo la idea de que, al cumplir la sincronización de mente, motivación, acción y sentimientos que estas exigen, Lelouch y Suzaku se permitirán actuar sin cuestionar la moralidad de sus actos. Esto se debe a que la vacilación es un obstáculo en sí mismo que debe ser superado para alcanzar su fin último. La movilización sin restricción en su entorno será dada por la libertad de su marco mental ideológico cuando este no caiga en hipocresía, contradicción o falte a una de las delimitaciones aristotélicas. Además, todo se evaluará bajo el juicio que ambos personajes ejercen sobre sí mismos y sus acciones, no las percepciones bajo el entendimiento moral que terceros hagan.

Perspectivas filosóficas

A lo largo de la historia de la humanidad, muchos han sido los que han tratado de desarrollar teorías sobre qué es bueno y qué es malo según observaciones y vivencias personales y de su alrededor. Por lo mismo, la filosofía ha sido el campo predilecto para el nacimiento de propuestas que sirvan de referencia para guiar la toma de decisiones. Es con la idea de crear puntos de remisión para la evaluación del accionar propio y ajeno que dos de los más reconocidos pensadores de los siglos XVIII y XIX crean dos de las más prominentes e influyentes líneas de pensamiento posteriores.

El primero de ellos es Immanuel Kant, un filósofo alemán y uno de los más sobresalientes referentes del movimiento ilustrado del siglo XVIII. Sus trabajos abarcaron los campos de la metafísica, ética y estética (Gendler, 2012b, min 22:37-23:20). Es en la segunda que desarrolla lo que hoy se conoce como la deontología de Kant o deontologismo kantiano. Kant vive durante una época en la cual la monarquía imponía su voluntad

mediante la creación de máximas que eran repetidas por las instituciones religiosas que sembraban obediencia nacida del miedo a la retribución divina en la población (Malishev, 2014, p. 10). Esto lo llevó a un cuestionamiento del accionar moral que tanto era predicado y a proponer una alternativa para determinar la virtuosidad de un acto.

La propuesta de la ética kantiana se compone de tres máximas bajo las cuales se desarrolla el imperativo categórico. Este es un concepto definido como un precepto que tiene un fin en sí mismo y que no está restringido por condiciones ajenas a la persona; es aquello que el individuo hace porque es consciente de que es la opción moral y decide llevarla a cabo por esto mismo (Malishev, 2014, p. 11). Las máximas —por otra parte— son las siguientes: primero, la fórmula estandarizada o de universalización: «obra solo según una máxima tal que puedas querer al mismo tiempo que se torne ley universal» (Kant, 1995, p. 39). Segundo, la fórmula de la personalidad o humanidad que reza: «obra de tal modo que uses la humanidad tanto en tu persona como en la persona de cualquier otro, siempre como un fin al mismo tiempo y nunca solamente como un medio» (Kant, 1995, pp. 44-45). Por último, la fórmula de la autonomía indica que «la voluntad (...) no está sometida exclusivamente a la ley, sino que lo está de manera que puede ser considerada como legislándose a sí propia, por eso mismo, y solo eso, es sometida a la ley» (Kant, 1995, p. 46). Por lo mismo, Kant reconoce que «la violencia es, en esencia, un atentado contra la libre voluntad» (Malishev, 2014, p. 17); presionar a un tercero a seguir la propia moral o la de otros —por más que se crea que su línea de pensamiento está mal— es un acto amoral en sí mismo.

Para entender de mejor forma lo anterior, Gendler (2012c, min 45:46-45:55) explica que lo que Kant dice es lo siguiente: primero, que —según la primera máxima— la acción moral es aquella que puede volverse universal; cualquiera debe poder ponerla en práctica. Es actuar según cómo se cree que otros deberían hacerlo. En cuanto a la segunda, es ver a todos los humanos con valor intrínseco por ser seres inteligentes, pensantes y libres de tomar decisiones. Nadie está por encima de nadie y al relegar a alguien a un mero escalón en el camino a una meta se incurre en la cosificación la cual anula su humanidad y es inaceptable (Malishev, 2014, p. 17). Gendler (2012c, min 42:26-42:40) continúa y dice que la tercera máxima se refiere a la propiedad del ser de conscientemente auto legislarse. La persona se adhiere y maneja según una ley, porque la reconoce —internamente— como la correcta. Su motivación debe estar alimentada por el deseo de mantenerse en conformidad con lo que siente es lo justo.

En contraste, John Stuart Mill es el filósofo de habla inglesa más influyente del siglo XIX. Fue un naturalista, utilitarista y liberal cuyos trabajos exploraron las consecuencias a través de un enfoque empírico. La base para el desarrollo de su pensamiento utilitarista fue el libro *Rationale of Judicial Evidence* de Betham, el cual leyó mientras realizaba estudios en política y economía (Macleod, 2020, párr. 1).

El consecuencialismo es una teoría ética que diferencia el bien del mal al enfocarse en las consecuencias (The University of Texas at Austin [McCombs School of Business], 2018, min 0:06-0:014)⁶. El utilitarismo es una rama del anterior, aunque difiere en que determina la moralidad de un acto según la utilidad que produce (Gendler, 2012d, min

⁶ McCombs School of Business (2018, min 0:06-0:14): consequentialism is an ethical theory that distinguishes right from wrong by focusing on the consequences.

22:00-22:12).

La utilidad, explica Gendler (2012d, min 23:58-24:49)⁷, está definida por el principio de la mayor felicidad el cual dicta que

Las acciones son correctas en la proporción en que tienden a promover la felicidad, incorrectas en la medida en que tienden a producir el reverso de la felicidad. (...) Sin embargo, no es la felicidad propia del agente, sino la de todos los involucrados.

Lo anterior lo trabaja bajo 2 máximas que son las siguientes: 1. deseabilidad, que la felicidad es deseable como fin; y 2. Exhaustividad, que nada más que la felicidad es deseable como fin (Macleod, 2020, párr. 98)⁸. Esta segunda condición acepta que hay otros aspectos aparte de la felicidad que pueden ser objeto de deseo. Además, aclara que la motivación no tiene nada que ver con la moralidad del acto. Esto debido a que la motivación habla de la persona, no de su acción y —aun así— no quita que haya actuado de forma moral. Lo que importa es el resultado obtenido a través de la acción, no lo que implica que esa acción se haya llevado a cabo.

Mill —sin embargo— hace la salvedad de que existe aquello que se quiere —aunque no lo parezca— porque es una forma de obtener felicidad. Cualquier cosa es deseable en cuanto a su relación con la felicidad que facilita o produce; será un medio para llegar a un objetivo o meta. Asimismo, reconoce que hay instancias en las cuales las razones por las que se actúa no son medios. El sentimiento virtuoso —o cualquier otro— forma parte de la felicidad que se busca y —por lo tanto— es un fin en sí mismo. Para la

⁷ Gendler (2011d, 23:58-24:49): actions are right in the proportion as they tend to promote happiness, wrong as they tend to produce reverse of happiness (...) not the agent's own happiness, but that of all concerned.

⁸ Macleod (2020, párr. 98): desirability: that happiness is desirable as an end, exhaustiveness: that nothing but happiness is desirable as an end.

persona que busca actuar de cierta forma debido a que la satisfacción se deriva de la ejecución del acto, esto representa un complemento a la felicidad.

Por otro lado, tanto Mill como Kant (Gendler, 2012c, min 21:14-22:15) dejan en claro que el individuo no puede hacer excepciones para sí mismo; es lo conocido como la prohibición de la excepción personal⁹ —*Prohibition on first-person exceptionalism*—. Este explica que el código moral —cualquiera que este sea— tiene una aplicabilidad universal que incluye a la persona que lo elige —de lo contrario no sería universal—. Por consiguiente, de no cumplirlo, se da una violación del sujeto hacia sí mismo. El utilitarismo lo aplica porque «el uno» no vale más que «el todos»; el sufrimiento o placer del actor individual es dispensable con tal de que la felicidad llegue al mayor número de personas. El deontologismo kantiano —por su parte—, porque al actuar de una forma, se muestra esa acción como opción válida de obrar para cualquier otro.

Con esto en claro, cabe resaltar que para este estudio las perspectivas filosóficas no serán evaluadas bajo la percepción de moralidad. Se hará bajo la idea de que, al incurrir en contradicciones o hipocresía —tanto a las máximas utilitaristas como deontológicas y aristotélicas—, los personajes fracasarán. No será hasta el momento en que verdaderamente acepten todo lo que implican sus ideologías que la victoria estará a su alcance. Su accionar se ve obstaculizado por sus dudas en cuanto a la moralidad; hay una falta de compromiso hacia la línea de pensamiento que dicen acuerpar. Lo que se buscará es evidenciar las faltas en las que incurren según las máximas de sus respectivas líneas de pensamiento en cada *beat*.

⁹Traducción libre

Análisis literario

Para la teoría marxista el análisis estructural es un elemento clave debido a que es en este en donde los nexos entre los diferentes actores que lo conforman se vuelven aparentes. Por lo mismo, la aplicación de sus conceptos a distintos productos culturales es posible por el orden interno que los conforma. El análisis de cómo los diferentes personajes se relacionan directa o indirectamente con las instituciones que tienen poder —con las estructuras superiores a ellos— es una ventana al entendimiento de su forma de actuar.

Louis Althusser fue uno de los filósofos marxistas más influyentes del siglo XX. Propuso una nueva lectura de esta línea de pensamiento que fue ampliamente discutida a lo largo de los años 60 y que ha influenciado muchos de los estudios posteriores en campos como la literatura, sociología, historia, filosofía, política, entre otras (Williams, 2018, párr.1).

Parte del concepto de la producción y que, para que esta se dé, las condiciones que permitirán su reproducción son creadas por los mismos organismos que obtienen algún beneficio de esta (Althusser, 2003, p. 1). Así, pone a la ideología como central y la define como

(...) En la ideología los hombres presentan en forma imaginaria sus condiciones reales de existencia. (...) El individuo en cuestión se conduce de tal o cual manera, adopta tal o cual comportamiento práctico y, además, participa de ciertas prácticas reguladas que son las del aparato ideológico del cual “dependen” las ideas que él ha elegido libremente, con toda consciencia, en su calidad de sujeto (Althusser, 2003, pp. 36, 42).

Marx (como se cita en Althusser, 2003, p. 32) había definido la ideología como «un sistema de ideas, representaciones, que domina el espíritu de un hombre o grupo social». La

posibilidad de una imposición ideológica mediante el condicionamiento se encuentra presente bajo esta definición. Althusser —en contraste— la toma y la suscribe a la consciencia, pues le da valor al juicio que el individuo puede crear conforme a su entorno; la posibilidad de la desviación de lo establecido aparece. Aclara que la ideología es algo que la persona elige y se rige por, en cuanto a que la acuerpa y la pone en práctica. Pasa de ser meramente mental a algo que tiene concreción en el mundo físico; si se actúa de diferente forma a la que se predica entonces se expresa una forma de pensar que —aunque puede ser verdadera para alguien más— no lo es para aquel que la dice. La concordancia de acto y palabra es una condición necesaria. Por lo tanto —y de presentarse el caso—, nuevas preguntas pueden surgir si esto último no se cumple, pues significa que hay algo más en lo que la persona cree. El lado de las acciones que Althusser contempla dentro de la dualidad del discurso es entonces el que dará la respuesta sobre con base en qué se guía al individuo.

Por otro lado, define el concepto de *Estado* como «concebido como aparato represivo (...) que permite a las clases dominantes asegurar su dominación» (Althusser, 2003, p. 11). Además, introduce el término de *aparato ideológico del Estado* —AIE—, que se diferencia de los aparatos represivos del Estado de la siguiente forma:

(...) El aparato represivo del Estado funciona masivamente con la represión (incluso física), como forma predominante, y solo secundariamente con la ideología. (...) Los AIE funcionan masivamente con la ideología como forma predominante, pero utilizan secundariamente, y en situaciones límite, una represión muy atenuada, disimulada, es decir, simbólica (Althusser, 2003, p. 20).

Asimismo, aclara que

El aparato de Estado no solamente contribuye en gran medida a su propia reproducción sino también, y sobre todo, asegura mediante la represión (desde la fuerza física más brutal hasta las más simples ordenanzas y prohibiciones administrativas, la censura abierta o

táctica, etc.) las condiciones políticas de reproducción de las relaciones de producción que son, en última instancia, relaciones de explotación (Althusser, 2003, p. 24).

Los aparatos represivos del Estado son aquellos cuya primera acción va a estar relacionada a la violencia física. Lo que buscan es mantener el orden que han establecido a cualquier costa y de forma rápida; la oposición debe ser aplastada, pues, de dejarla libre, puede convertirse en un verdadero problema. Esto último es una amenaza constante cuando los sistemas que se encuentran vigentes manejan diferentes niveles de descontento por su manera inicua de manejo de la población. Por otro lado, los aparatos ideológicos del Estado se presentan como aquellos que utilizan una manipulación indirecta. A veces la forma de hacer que el ambiente se mantenga es mediante la venta de un falso estado de bienestar. La ilusión de la posibilidad de progreso o mejora de la calidad de vida es suficiente para alimentar la esperanza y hacer que posibles disturbios sean prevenidos. Las ideas son poderosas y Althusser expone que no siempre se recurrirá a la agresión de los cuerpos. La perpetuidad de la cotidianidad establecida es el objetivo principal, pues la comodidad es un privilegio que las esferas con poder nunca van a compartir a menos que sean forzadas.

El cambiante uso tanto de los aparatos represivos como ideológicos por parte del Estado es la forma en que este preserva el *statu quo* en el cual la subordinación es imperante. Con esto claro, se definen entonces los elementos a analizar acorde a la teoría althusseriana en *Code Geass* como lo siguiente: 1) el Estado presentado como el Sacro Imperio de Britannia y desde un punto de vista imperialista. Esto último se entenderá bajo el concepto que H. Arendt (1998, p. 118) desarrolla al distinguirlo como aquel que tiene a «(...) La expansión como objetivo permanente y supremo de la política». 2) Los aparatos represivos del Estado mediante las fuerzas armadas que toman forma en el ejército —por

parte de Britannia— y The Black Knights —del lado de la rebelión—. 3) Por último, se examinará a los medios de comunicación como un aparato ideológico del Estado —AIE— debido a su presencia en momentos clave de la historia.

III. ANÁLISIS DE LA OBRA

A continuación, se presentan los 30 momentos de análisis según el modelo de *beats* de Blake Snyder. Cada *beat* de cada temporada se trabajará de forma contigua y paralela, aunque no necesariamente en contraste directo a menos que sea pertinente la comparación; lo cual se indicará de antemano. Cada *beat* será diferenciado al colocar la temporada a la que pertenece —R1 o R2— y el capítulo al que corresponde. A pesar de que los *beats* serán presentados en orden, durante el análisis de la segunda temporada habrán *beats* que se encuentren en relativo desorden. Por ejemplo, el episodio en donde se da el Quiebre en dos es anterior a donde sucede el Debate. Esto se da porque la estructura de esta temporada se asemeja más a un modelo oriental, aunque cuenta con todos los elementos del modelo seleccionado —occidental—. Por último, antes de proceder al análisis se presenta una tabla de los personajes mencionados a lo largo de este para facilitar su identificación durante la lectura.

Tabla 1.
Personajes y sus roles

Nombre del personaje	Rol
Lelouch vi Britannia/Zero	Príncipe exiliado, líder de la rebelión
Suzaku Kururgi	Hijo del exministro japonés, mejor amigo de Lelouch
C.C.	Bruja inmortal, le da el <i>Geass</i> a Lelouch
Nunnally vi Britannia	Hermana menor de Lelouch
Euphemia li Britannia/Euphie	Media hermana menor de Lelouch
Cornelia li Britannia	Media hermana mayor de Lelouch
Charles li Britannia	Padre de Lelouch
Nombre del personaje	Rol

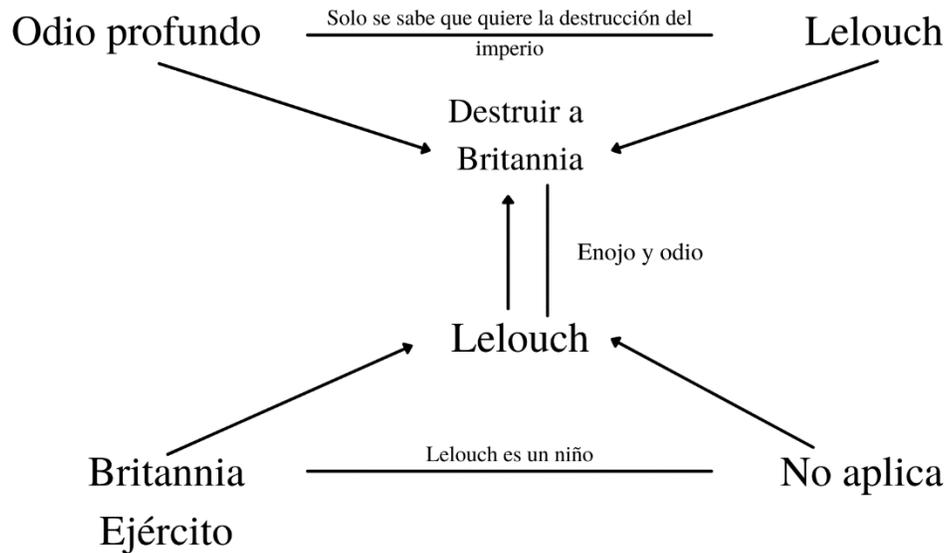
Nombre del personaje	Rol
Marianne li Britannia	Madre de Lelouch
Kallen Stadfelt/Kozuki	Rebelde japonesa, mano derecha de Zero
Clovis la Britannia	Medio hermano menor de Lelouch
Viletta Un	Soldado <i>britannica</i>
Lloyd Asplund	Científico británico
Cécile Croomy	Ayudante de Lloyd
Diethard Reid	Periodista, jefe de comunicación de la resistencia
Rolo	Sicario <i>britannico</i> , falso hermano menor de Lelouch
Rivalz Cardemonte	Amigo de Lelouch
Nina Einstein	Compañera de la Academia de Lelouch
Shirley Fenette	Amiga de Lelouch, interés amoroso
Milly Ashford	Amiga de Lelouch
Kyoshiro Tohdoh	Exgeneral japonés
Las cuatro espadas sagradas	Grupo de resistencia japonés
Shinichiro Tamaki	Rebelde japonés
Kaname Ougi	Líder japonés de un grupo de resistencia

Fuente: creación propia, 2021.

Imagen de apertura – Code Geass R1, capítulo 1

Figura 2.

Modelo actancial del beat Imagen de apertura en Code Geass R1, capítulo 1



Fuente: creación propia, 2021.

Se da una contextualización del escenario en el que se llevará a cabo la historia:

Área 11. Se presenta a dos niños —Lelouch y Suzaku— que corren y tratan de subir una cuesta—. Suzaku va al frente y al notar que Lelouch no está a su lado, le ofrece su mano para ayudarlo. Mientras tanto, una mujer de pelo largo y verde —C.C.— los observa y relata lo que sucede en el mundo. Britannia acaba de invadir Japón y, al decimar sus fuerzas militares con el uso de los Knightmares —robots gigantes pilotados por humanos—, este último no tiene otra opción más que rendirse. Japón es rebautizado con el nombre de Área 11 y sus ciudadanos reconocidos con el gentilicio de onces. Al final de la escena, se aprecia a Lelouch —de 10 años— jurar frente a Suzaku —quien es introducido de manera formal al Lelouch llamarlo por su nombre— que va a destruir a Britannia.

Análisis actancial

Primero, el sujeto es Lelouch, pues es el único que se ve hablar directamente y, cuando lo hace, es para declarar su intención. El objeto que quiere alcanzar es la destrucción de Britannia. Por lo tanto, su oponente es Britannia, el Estado, y, consecuentemente, el ejército. No hay ningún ayudante en este momento específico; sin embargo, la escena en la cual Suzaku voltea a ayudar a Lelouch se puede tomar como un presagio de su futuro papel como ayudante. El destinador es el odio profundo, pues es lo que mueve a Lelouch —aunque no se especifica porqué él odia al imperio— y el destinatario es Lelouch, pues al lograr su objetivo debería obtener satisfacción.

Eje del deseo

El eje del deseo está permeado por el enojo y odio. Habla sin pensar al tener estas dos emociones a flor de piel. Para lo que esta escena sirve es para establecer cuál es la meta a la que Lelouch aspirará durante esta temporada —la destrucción de Britannia—, así como qué lo motiva —un rencor profundo, aunque en este punto no se sepa de dónde proviene—. Ambas emociones derivan de un interés propio que no busca el bienestar común, sino la autosatisfacción; esta llegará al momento de obtener el objeto o —al menos— eso es lo que Lelouch cree. Además, por el hecho de que sus sentimientos consumen todo a su paso, no le dejan ver la enormidad de la tarea que se ha propuesto. Decir y hacer son dos cosas distintas. La racionalidad le escapa y lo vuelve ciego ante sus circunstancias reales. Sin embargo, también abre la puerta a preguntas como qué tan fuerte y duradero será su odio y cómo influirá en el resto de su vida.

Eje del saber

Tanto el deontologismo kantiano como el utilitarismo reconocen que, para poder juzgar una acción, esta debe ser tomada de forma consciente; la persona debe reconocer lo que va a hacer como bueno o malo. Lelouch es un niño y, por lo tanto, expresa lo que siente sin entender de verdad cuáles serían las consecuencias reales de sus actos. Sin embargo, se puede decir que no incurre en una violación directa de las máximas de Kant o Mill. Esto debido a que, a pesar de que Lelouch expresa su objetivo como la aniquilación del Imperio, no realiza ninguna acción más allá de proclamarlo. Expresarse —a pesar de que sus intenciones violentas— no daña a nadie y su único testigo es Suzaku, un niño igual que él. Por otro lado, no se puede evaluar de forma verdadera ni a Lelouch ni Suzaku debido a que apenas se conoce quiénes son; es más, en este momento la audiencia desconoce el nombre de Lelouch. La ideología no es clara todavía, por lo que lo único que el eje del saber reconoce es que Lelouch se mueve por el sentimiento de desprecio y deseo de destrucción hacia Britannia.

Eje del poder

Desde el eje del poder se puede analizar la posición del Sacro Imperio de Britannia y el ejército *britannico*, y lo que representan para Lelouch. Ambos —en este momento— son montañas enormes ante las cuales Lelouch tiene una posibilidad nula de ganar al ser tan solo un niño de 10 años. Britannia es un Estado opresor, violento y que fuerza la sumisión mediante la demostración de su superioridad militar. Se muestra una expansión de territorio impulsada por la conquista que lo lleva a ocupar 1/3 del mundo; la cualidad imperialista sale a la luz, pues lo que Britannia quiere lograr es un dominio global total. Por otro lado, el

ejército acuerpa su papel como aparato represivo del Estado al ser brutal y sin compasión al momento de ejecutar su ocupación de la nación japonesa. Por lo mismo, surge la pregunta: ¿qué puede hacer un niño en contra de una fuerza armada imperial? Con lo único que cuenta es con palabras que solo son escuchadas por Suzaku, quien no ofrece ni ayuda ni condena. En este momento ni Britannia ni el ejército crean conflicto interno que lleve a un cuestionamiento profundo en ninguno de los dos personajes, pues la empresa que Lelouch propone es reconocida —aunque sea solo de forma interna para ellos, aunque explícita para la audiencia— como imposible.

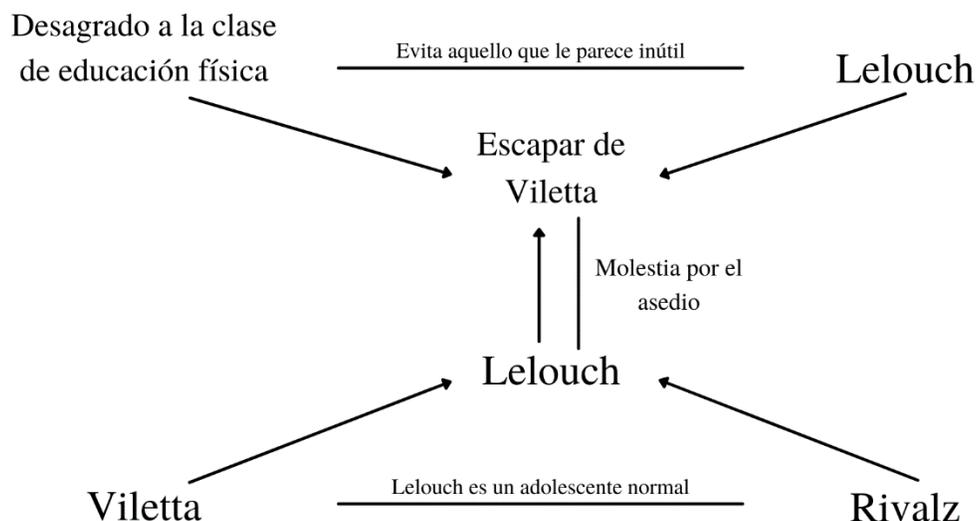
Cumplimiento nicomáqueo

Acorde a lo visto en esta escena, se pueden juzgar 3 de las cuatro máximas aristotélicas desde Lelouch. Suzaku queda fuera en esta parte porque, aunque aparece, no realiza mayor acción más allá de ayudar a Lelouch a subir la cuesta y escucharlo hablar. Primero, no actúa porque crea que es lo correcto y —además— no lleva a la práctica lo que dice quiere hacer; aunque esto último sea por falta de recursos y visión. Segundo, no desea destruir a Britannia porque piense que sea lo mejor o lo que está bien, sino por el odio que siente. Tercero, al ser los primeros momentos que se comparten entre Lelouch y Suzaku, poco es lo que se puede afirmar acerca de sus formas de actuar usuales. Puede ser que algún hecho anterior a esta primera escena haya cambiado características distintivas previas que distinguía su accionar o puede que Lelouch siempre haya actuado por la necesidad de saciar sus deseos. Sin embargo, no hay forma de asegurarlo, por lo que no se puede evaluar. Por último, cuando anuncia que quiere destruir a Britannia, se le nota lleno de enojo y odio: la declaración no le trae ningún tipo de satisfacción.

Imagen de apertura – Code Geass R2, capítulo 1

Figura 3.

Modelo actancial del beat Imagen de apertura en Code Geass R2, capítulo 1



Fuente: creación propia, 2021.

De primero se muestra a lo que quedó de The Black Knights y cómo hablan acerca de una nueva misión, aunque no se revela qué implica. A continuación, Lelouch aparece de regreso en Ashford Academy sin ningún indicio de recordar a Zero o TBK. Es perseguido por Viletta quien le dice que tiene que reponer las clases de educación física que se ha saltado. Logra escapar con ayuda de Rivalz, a quien le pide prestada su motocicleta, y sale de la academia con la promesa de regresar más tarde.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues al aparecer Viletta es que inicia la acción de huida; esto último es el objeto. Viletta es la opositora, pues quiere evitar el escape de Lelouch; mientras que Rivalz es el ayudante, al disfrazarse de Lelouch y ayudar a distraer a Viletta. Esta última también parece no recordar nada de lo que sucedió con anterioridad. El

destinador es el evitar la reposición de las lecciones de educación física; pues es lo que hace que Lelouch actúe, y el destinatario es Lelouch, ya que no le gusta la clase y por eso corre. Suzaku no aparece ni es mencionado.

Eje del deseo

Esta escena puede resultar un poco confusa al considerar el final de la temporada anterior. Lelouch ha regresado a ser el mismo que era antes de obtener el Geass. Sin embargo, las micro escenas anteriores muestran que algo está mal, pues TBK siguen activos, aunque a una menor escala. El eje del deseo está definido por la molestia de Lelouch al tener que reponer las clases de educación física. Se rige por este sentimiento al verse acorralado por Viletta; tampoco es la primera vez según lo que indica Lelouch. Él ve la clase como una pérdida de tiempo —además que nunca ha sido atlético—, y tiene los suficientes créditos como para pasar la clase sin problemas, por lo que no entiende por qué ella quiere obligarlo a reponer las lecciones que se ha saltado. El enojo y odio de la primera temporada han desaparecido y han sido reemplazados con sentimientos normales de un adolescente promedio. Zero y TBK no existen dentro de su concepción de mundo, por lo que lo aqueja se ha tornado común.

Eje del saber

Lelouch es un utilitarista, a pesar de esto, el escenario al que ha regresado lo relega a lo que se veía al inicio de la primera temporada: un mero estudiante. Sus acciones están orientadas a su satisfacción —evitar la reposición de la clase de educación física— y no realmente a la de otros, aunque tampoco es algo que afecte a alguien que no sea él; son medios para el fin en sí mismo de su felicidad propia. La ideología es vaga, con lo único

que no cumple es que su actuar esté orientado a la felicidad de la mayoría. El eje del saber solo refleja que lo que lo guía es su disgusto hacia la clase, es decir, la autosatisfacción. Aún en este estado amnésico, la motivación de su accionar sigue siendo de, para y por sí mismo. Aquí es más aparente al ser acciones a menor escala, pero esa característica de actuar para la saciedad de los deseos personales se mantiene.

Eje del poder

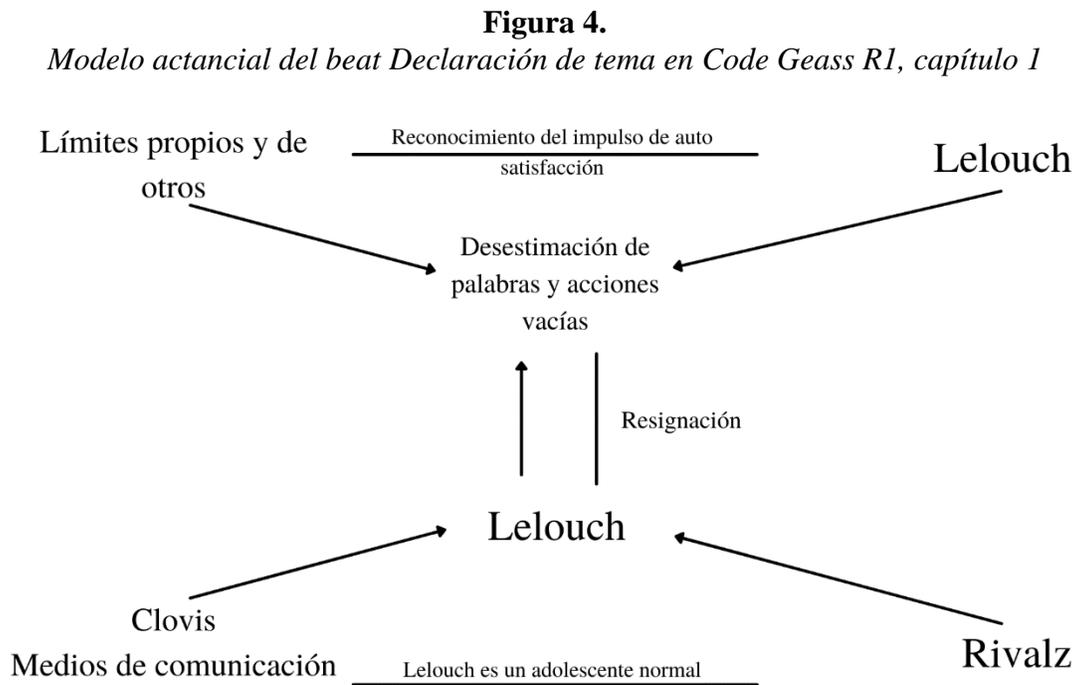
Es en las escenas del inicio que se ve a uno de los aparatos represivos: *The Black Knights*. Durante estas solo se sabe que la organización todavía está activa, aunque casi ha desaparecido. Tienen una operación que va a ser puesta en curso pronto, pero no se especifica cuál es. No presentan ningún tipo de conflicto para Lelouch, pues no interactúan con él —además de que Lelouch parece no recordar nada al respecto de su papel en la rebelión—; no es ni opositor ni ayudante en este momento. Por otro lado, Viletta es una opositora al tratar que Lelouch haga algo que no quiere hacer. Además, aparece como profesora en la academia y no muestra señales de tener otras intenciones o motivos ocultos. Rivalz, por su parte, es el ayudante de Lelouch, pues lo ayuda a escapar de Viletta y le da su motocicleta para que huya. Ninguno de estos dos últimos personajes mencionados —al dejar a Lelouch de lado— crea algún tipo de conflicto interno. El eje del poder se guía por el hecho de que Lelouch es un adolescente común y corriente que parece haber olvidado todo con respecto a su odio hacia Britannia y sus planes de destruirla.

Cumplimiento nicomáqueo

Bajo las perspectivas aristotélicas, Lelouch comete 2 transgresiones. Primero, no actúa porque crea estar en lo correcto, sino por el simple hecho de que no le gusta la clase.

Sabe que escaparse está mal, pero no le importa. Segundo, trata de huir porque eso es lo que le traerá satisfacción. Lo ve como lo correcto para sí mismo. Tercero, es una acción repetida; la actitud recurrente y característica es la búsqueda de la evasión de tareas que él considera de poco provecho. Este Lelouch conserva aspectos del Lelouch que se conoce de antes, lo que hace aparente que lo que ha cambiado son sus memorias. Cuarto, es una acción que él no ve como un sacrificio ni le pesa a pesar de que sabe no es lo que debería hacer. Lo satisface el haber huido y evitarse la fatiga del esfuerzo físico que conlleva la clase de educación física.

Declaración de tema – Code Geass R1, capítulo 1



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch gana la partida de ajedrez contra el noble y camina junto a Rivalz hacia la moto de este último para regresar a la academia. Mientras tanto, se reporta sobre un ataque terrorista por parte de onces, y Clovis —virrey del Área 11— hace un llamado a la

población en el cual condena las acciones y pide un minuto de silencio por las vidas *britannicas* que se perdieron durante el altercado. Lelouch hace caso omiso y Rivalz le pregunta si no piensa unirse. Lelouch le contesta con la misma pregunta y Rivalz responde que lo ve como algo vergonzoso. Lelouch le dice que está de acuerdo con él y que lágrimas no traerán a los muertos de regreso. Además, agrega que todo se hace por la autosatisfacción que se deriva de la acción y que —por lo mismo— cambiar al mundo es imposible.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues, a pesar de que no es quien inicia la conversación, es de quien más se aprende a través de sus respuestas y quien la mantiene a flote. El objeto es la desestimación de las palabras vacías de Clovis, pues Lelouch reconoce la falsedad de las acciones y el discurso. El destinador es el reconocimiento de Lelouch de sus límites y los de otros y cómo estos representan una barrera cementada en la búsqueda de la autosatisfacción. Por otro lado, los opositores son Clovis, como representante de Britannia, y los medios de comunicación que difunden la noticia; ambos presentan discursos que denotan la imagen que el Estado quiere que la población tenga de los onces. Rivalz —por su parte— es el ayudante, ya que es mediante sus preguntas y respuestas que Lelouch reconoce sus propios límites y la diferencia que el hacer representa ante el decir.

Eje del deseo

El eje del deseo en este momento está marcado por la resignación. La conversación inicia cuando Rivalz remarca que los nobles siempre pagan por orgullo cuando pierden y Lelouch le contesta que solo son parásitos con privilegios de más. Con esto se ve cómo

Lelouch ve a la nobleza y, aunque todavía no se sabe si el odio que declaró en su escena de introducción se mantiene, sí se puede decir que por lo menos su disgusto y la impresión que tiene de ella no ha cambiado; el más mínimo esbozo de respeto está ausente. Rivalz continúa y le dice que, si los nobles representan un desafío pobre, por qué no intenta retar a un once. Lelouch está a punto de contestar cuando escucha a otros transeúntes hablar sobre los onces. Es entonces cuando Clovis la Britannia —virrey— aparece y da un discurso en el que lamenta el ataque. Las palabras de Clovis son dichas de forma teatral y Lelouch lo ignora. Rivalz pregunta si no se unirá al minuto de silencio, y, al Lelouch devolverle la pregunta y este contestar que lo encuentra vergonzoso, Lelouch le dice que está de acuerdo. Además, agrega que llorar no traerá de vuelta a los muertos.

Es en este momento en el cual el tema que dirigirá esta temporada se hace aparente: cómo el tener la autosatisfacción como motor hace que las metas sean imposibles de alcanzar. Reconoce que él no puede hacer nada, pero también condena a aquellos que pueden generar un cambio real y solo pretenden hacerlo. Desestima y resta importancia al accionar de otros y, al mismo tiempo, se da cuenta que tendrá que conformarse con la inacción y las palabras que quedarán entre él y Rivalz.

Eje del saber

Con lo que se sabe hasta el momento, se podría decir que Lelouch maneja una ideología más alienada a lo que el deontologismo kantiano establece. La acción superficial no busca el cambio, solo una presentación. Lelouch tampoco está pensando a gran escala, solo en lo que mueve a que aquellos con la posibilidad de hacer algo significativo. Si se busca solo complacerse a sí mismo, como lo hace Clovis al presentar un rol de compasión,

según Lelouch —bajo premisas dentológicas kantianas—, esto no vale. Lelouch juzga a Clovis porque sus acciones validan el que cualquier otro muestre una mímica de lo que otros esperan —fórmula de universalización—. Además, permite que se use la tragedia, la muerte durante el ataque, como medio para cementar esa mímica —se infringe en la cosificación de la persona, pues se ve como medio a la población—. Por lo mismo, deja la puerta abierta para que cada uno se rija por lo que crea conveniente, no lo que crea correcto —fórmula de autonomía—. Lelouch reconoce la falsedad de la actuación de Clovis y por eso ignora su discurso. El reconocimiento del límite de los otros está en su voluntad de querer actuar conforme a algo y, en este caso, es la autosatisfacción que él ya ha denominado como motivador insuficiente para la concreción verdadera y prolongada.

Por otro lado, Lelouch demuestra su actitud práctica, pues, si no trae ningún beneficio, entonces no merece siquiera su consideración. Llorar por los muertos o darles un minuto de silencio ni los traerá de regreso a la vida ni hará que las personas responsables sean juzgadas, por lo que no importa si se hace o no. Lo importante es el accionar que lleve a resultados, al cambio. Aquí se muestra una vena utilitarista, pues Lelouch ve lo anterior como lo que verdaderamente tiene sustancia. Sin embargo, reconoce que él tampoco puede hacer nada. No porque no quiera, sino porque los recursos que tiene disponibles en ese preciso momento lo relegan a la acción inconsecuente. Lelouch está en una posición en la cual puede expresar su descontento o desacuerdo, mas no puede actuar de una forma que cree un impacto de verdad, por lo que se da cuenta que sus palabras son tan vacías como las de Clovis y además no tienen ni un ápice del alcance que él posee. Sus límites lo llevan a la decepción, pero, al no tener opciones para poder cambiar su situación, debe conformarse.

Eje del poder

Durante esta escena se presenta al Clovis como representante de Britannia —el Estado— y los medios de comunicación como aparato ideológico del Estado. El discurso de Clovis es dicho con manierismos exagerados que solo transmiten un aire de mentira. Se confirma su falsedad en la siguiente escena, pues se muestra que estaba en una fiesta y después de ser felicitado por su actuación él dice que lo único que hace es darle a los medios lo que quieren. Él no siente compasión verdadera y todo lo que hace es para mantener la imagen que ha vendido a la ciudadanía —un príncipe carismático, un virrey piadoso—, pero no le importa realmente que hayan muerto personas o siquiera que el incidente haya tomado lugar. Además, busca afianzar el prejuicio en contra de los onces. Ya se ha difundido que fue un ataque por parte de los onces, pero él le agrega que fue de naturaleza terrorista.

Foucault define el poder como «(...) básicamente una relación de fuerza en sí mismo. (...) es esencialmente lo que reprime. Es lo que reprime la naturaleza, a los instintos, a una clase, a los individuos» (Ávila-Fuenmayor, 2006, p. 223). Además, dice que es aquel que ata e inmoviliza y que es así como se posiciona como garantía del orden (Ávila-Fuenmayor, 2006, p. 218). Usar el calificativo *terrorista* puede parecer insignificante, pero las palabras tienen peso y, al ser dichas por alguien con gran influencia, se convierten en poder. Las ideas relacionadas al miedo se difunden más rápidamente debido a que se ven como una amenaza a la comodidad de lo cotidiano. Al un once ser calificado de terrorista, el estereotipo empieza a tomar raíz y se esparce. De haber sido dicho por alguien como Lelouch o un transeúnte cualquiera, su incidencia habría sido poca

o casi nula, pero las cosas cambian al haber sido el virrey el que lo haya dicho. Además, los medios de comunicación juegan una gran parte en esto. Las emisiones normales se suspenden, hay altoparlantes instalados que anuncian el comunicado de Clovis y todas las pantallas proyectan su imagen; todo está hecho para la fácil e inmediata difusión.

El poder está en reafirmar el orden usual y la condena pública de aquellos que se oponen al régimen —los onces— como personas ante las cuales hay que tener recelo y precaución: la consolidación de un prejuicio. Asimismo, otro problema es que su mensaje de simpatía —aunque falso— no está dirigido hacia toda la audiencia que lo ve, sino específicamente a los *britannicos*. La consolidación del estereotipo se da a través del refuerzo en un discurso oral desde una autoridad estatal de forma masiva. La represión y distinción del ellos vs. Britannia se hace clara. Ambos crean conflicto para Lelouch porque reconoce que, aunque él puede ver más allá o tiene un criterio más objetivo, su voz es una dentro de una multitud que no le interesa escucharlo. La actuación de Clovis y el prejuicio que este crea difundido por los medios y que se ve replicado en la audiencia en general afianzan esta idea sesgada. Sin embargo, sabe que él tampoco puede hacer nada, por eso el tono de resignación al final. Está relegado a escuchar, juzgar con su amigo y nada más. Aunque quiera actuar, no puede: sus enemigos son mucho más grandes que él, con poder, recursos y alcance, mientras que Lelouch es solamente un estudiante.

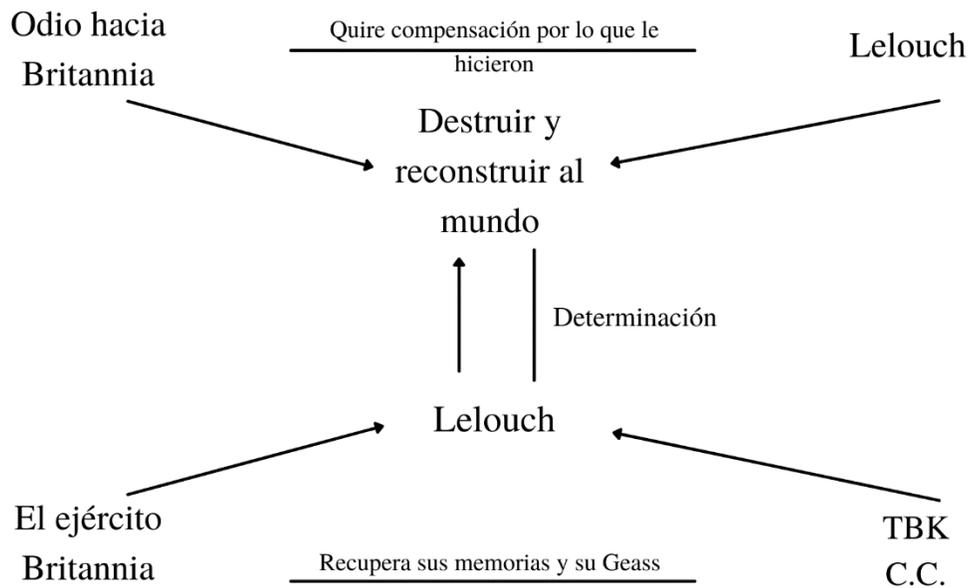
Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch no habla con Rivalz ni critica implícitamente al Imperio porque crea que es lo correcto o su única opción. Simplemente, expresa lo que siente con respecto a los temas que la discusión hace surgir. Segundo, da su perspectiva porque es animado a

hacerlo y porque quiere exteriorizar su frustración y resignación. Tercero, su descontento con Britannia es algo que se muestra desde la primera escena, por lo que su juicio proviene de un sentimiento o actitud que se está probando como un pilar de su personalidad. Cuarto, no le produce placer; es más, por la resignación en su voz, se puede deducir que esto le causa cierta angustia. Hay incumplimiento aristotélico por su insatisfacción.

Declaración de tema – Code Geass R2, capítulo 1

Figura 5.
Modelo actancial del beat Declaración de tema en Code Geass R2, capítulo 1



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch es acorralado por soldados *britannicos* que le disparan a C.C. Desea tener el poder para salir de esta situación y se lamenta por su impotencia. C.C. lo besa, le dice que el poder que busca está dentro de él y rompe el sello en sus memorias. Lelouch —que ha recuperado su Geass— les ordena a todos los soldados que mueran. Luego dice que ha estado viviendo una vida que lo llenaba de ansiedad por su falsedad. Reclama su posición como Zero y dice que no era él el que estaba mal, sino el mundo y que será él quien lo

destruya y reconstruya. Suzaku aparece en una pequeña escena posterior y dice que será él quien mate a Zero.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues es alrededor de quien las acciones giran en torno y quien da la declaración del tema de la temporada. Su objetivo —ahora que ha recuperado sus memorias— es continuar con su plan de destruir a Britannia. Lo que lo mueve —destinador— es su odio hacia el Imperio, que ha crecido por haberle implantado memorias falsas cuyo objetivo era relegarlo a ser uno del montón. Lo que busca es ser compensado por lo que le hicieron. Sus opositores son Britannia y el ejército, mientras que sus ayudantes son C.C. y TBK. Ahora que tiene su Geass de regreso puede retomar su ambición.

Eje del deseo

Lo que permea el eje del deseo de Lelouch es la determinación, pues está decidido a terminar lo que empezó ahora más que nunca. Su objetivo de destruir a Britannia se ha expandido a todo el mundo, pues entiende que es el estado actual de este lo que permite que el Imperio haga lo que quiera sin consecuencias. Además, aclara que lo hace por sí mismo. Él fue quien tuvo sus memorias alteradas, el que perdió tiempo mientras seguía una vida que no era suya cuando, paralelamente, el Estado lo usaba como carnada para poder llegar a C.C. Sabe que él es el único que puede liderar a la rebelión —tanto por su Geass como por su firmeza en cuanto a hacer lo que es necesario y su calma en momentos de crisis—. Él fundó y lideró a TBK y será él quien los lleve a la concreción de lo que les prometió: la caída de Britannia.

Eje del saber

El principio utilitarista no se cumple aquí; no es que Lelouch piense actuar conforme a qué es lo que beneficia a la mayoría, sino que lo impulsa su odio hacia Britannia. El haber sido obligado a olvidar quien fue es un tipo de humillación, pues le quitaron su identidad. Quiere compensación por lo que le hicieron y está dispuesto a todo por lograr venganza. Sin embargo, de lograr su objetivo muchos se beneficiarán de ello. El colectivo es visto como un beneficiario secundario. Suzaku, por su parte, es mostrado como habiendo renunciado totalmente a seguir los principios kantianos; pues da a entender que su nuevo objetivo es matar a Zero y el asesinato es la transgresión más grande según Kant. Suzaku —según lo que se sabe de lo visto en la temporada anterior— quiere hacerlo en parte como condena por ser —en esencia— un criminal y porque quiere vengar la muerte de Euphemia.

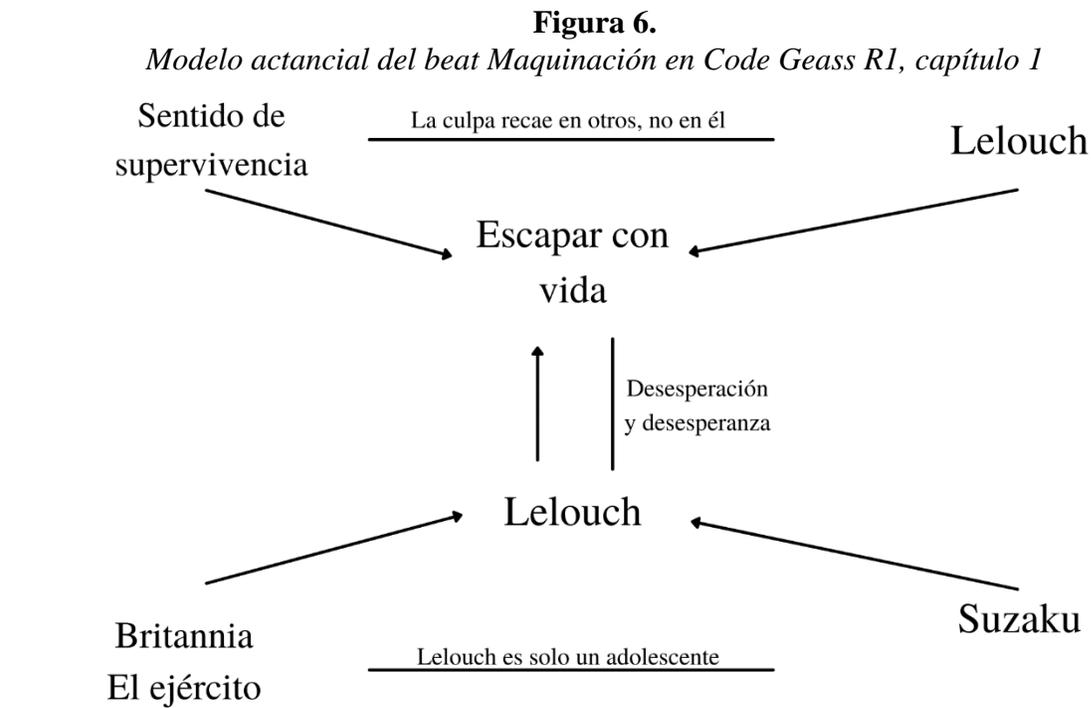
Eje del poder

Los oponentes principales en esta escena son Britannia —pues, aunque no se sabe quién de parte de la realeza borró sus memorias solo alguien noble podría haberlo hecho— y el ejército. Este último porque es la entidad que lo tenía monitoreado y que en este momento estaba a punto de matarlo. El general con quien habla no tenía ningún tipo de reserva en cuanto a ejecutarlo y si Lelouch no hubiese recuperado su Geass a tiempo, hubiese sido su asesino. La brutalidad e inconsciencia sigue marcando a este aparato represivo de Estado.

Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch ordena la muerte de los soldados y declara que será él el que lograra el establecimiento de un nuevo orden consciente de sus acciones y lo enorme de la tarea que se propone. Lo hace no solo porque crea que es lo correcto, sino por el profundo odio que siente. Por otro lado, al recuperar sus memorias, retoma lo que pensaba antes de haberlas perdido, por lo que la decisión proviene de un lugar previo y conocido. Le trae satisfacción en la medida que podrá seguir con su meta de cobrar venganza y saldar cuentas ante todas las ofensas reales y percibidas por parte del Imperio hacia él. No cumple con las condiciones aristotélicas en su totalidad debido a que no actúa porque lo crea correcto, sino por la búsqueda de la satisfacción de su deseo de venganza.

Maquinación – Code Geass R1, capítulo 1



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch se reencuentra con Suzaku y juntos liberan a C.C. Los encuentra el comandante de Suzaku después de que este último mandara una señal a su escuadrón. Suzaku es ordenado dispararle a Lelouch, pero se niega y su superior le dispara. Lelouch logra escapar después de que Nagato —rebelde japonés que iba junto a Kallen— hace explotar el camión que se había quedado varado y en cual iba C.C. El gueto de Shinjuku es masacrado por órdenes de Clovis, y Lelouch no sabe qué hacer y culpa por todo a C.C.

Análisis actancial

El sujeto en esta escena es Lelouch, pues es quien hace el reclamo a C.C después de lograr escapar y quien la guía en su huida. Está desesperado por encontrar una salida de este embrollo, pero la desesperanza lo inunda al darse cuenta que están rodeados; escapar será todavía más difícil de lo que pensaba. El sentido de supervivencia —destinador— es lo que lo impulsa a tratar de encontrar una solución, pero es esto mismo lo que hace aparente lo insignificante que es en comparación con Britannia y lo que lo lleva a echarle la culpa a C.C. El destinatario es Lelouch debido a que lo que busca es salir ileso de esta situación. Los oponentes son Britannia en la forma de Clovis, quien ordenó la masacre de los onces y el ejército como aparato represivo de Estado, pues es el que lleva a cabo lo ordenado por Clovis. Suzaku es el ayudante, pues es gracias a él y luego a la explosión del camión —que Nagato provoca— que Lelouch y C.C. logran escapar al comandante que quería matarlos. De nuevo, Lelouch es un adolescente ordinario, por lo que siempre está a merced de alguien con más poder.

Eje del deseo

Lelouch lo que quiere en esta escena es escapar con vida. Acaba de presenciar, según él, el asesinato de un amigo perdido y está en esta situación por dejarse llevar por su curiosidad. Después de todo, entró al camión al escuchar una voz incorpórea y nadie lo obligó a hacerlo; esta es una consecuencia de su actuar sin antes pensar. El eje del deseo se rige por la desesperación y desesperanza que abruma a Lelouch, pues está rodeado por el ejército. Además, estar junto a quien este último busca —C.C. — hace que su situación sea todavía más peligrosa. Lelouch no tiene a nadie que lo ayude, pues C.C. —hasta este punto— es una muchacha asustadiza, muda y que recibe las acusaciones de Lelouch sin protesta. Nunca ha estado en gueto de Shinjuku, lo que representa otra desventaja al no poder movilizarse con seguridad. Su posición es la más desventajosa posible y, por lo mismo, saca su frustración en su acompañante —que es todavía más vulnerable que él— mientras trata de encontrar una forma de mantenerlos con vida.

Eje del saber

Lo que impulsa a Lelouch es un sentido de supervivencia y, por lo mismo, el destinatario, de evitar que lo maten, es él mismo. Nadie más, en esta situación —y que la audiencia tenga conocimiento hasta este momento—, se beneficia de que él siga con vida. Por lo mismo, sus acciones vienen dadas por un sentido de autoconservación y es lo que mueve al eje del saber. Lelouch no piensa en cómo salvarse puede llegar a beneficiar a alguien más que no sea sí mismo —no aplica la máxima de la felicidad de Mill—, así como tampoco porque crea que lo que está haciendo es lo correcto —máxima de autonomía kantiana—. Actúa por el simple hecho de no querer morir. Ayuda a C.C. porque, aunque la

culpa por estar en esta situación, reconoce que es inofensiva y está indefensa. No la deja, pues entiende que la culpa de estar en este predicamento es suya y no de ella.

Esto último es una vena utilitarista, pues, aunque no quiera o se vea renuente a hacerlo, sigue extendiendo su mano para ayudar a C.C.; reconoce su inocencia. Esta actitud de Lelouch contrasta con la anterior de Suzaku, pues este último, al momento de ser ordenado que dispare a Lelouch para poder retomar custodia de C.C. sin dejar testigos, se niega. Él contesta a su comandante que no le disparará a un civil, que eso está mal. Se nota la sorpresa en su rostro al momento de recibir la orden y se mantiene firme aun cuando su lealtad hacia Britannia es cuestionada. Kant establece que una de las más grandes transgresiones es el asesinato y Suzaku se muestra inamovible en sus convicciones y lo que cree correcto a pesar de que esto signifique una reprimenda o una tacha en su immaculado expediente. La violencia es algo en lo que Suzaku no quiere incurrir —aunque es irónico al formar parte de un aparato represivo de Estado conocido por su brutalidad— y sus acciones —por lo menos al momento de ignorar el ideal que representa al vestirse con el uniforme del ejército *britannico*— demuestran su pensamiento deontológico kantiano. Se muestran los esbozos de las ideologías que representan y la concordancia y discordancia entre sus palabras y formas de actuar.

Eje del poder

Durante la construcción de esta escena y lo que pasa mientras Lelouch es confrontado por el comandante y que logra escapar por la explosión del camión, Britannia y el ejército son los principales oponentes. Clovis ordena una «limpieza» del gueto de Shinjuku y el ejército se mueve sin compasión: hay redadas en los edificios y le disparan a

cualquier civil que sea visto en la calle. Lo que se demuestra aquí es la cualidad destructiva y represiva sin consideración por parte de la entidad de Gobierno. En este momento no se trata de mantener un orden, solo de eliminar a aquellos que son vistos como menos, posibles testigos, y la búsqueda de C.C. se presenta como la excusa perfecta para llevar a cabo la matanza y enmascararlo como una remodelación de la cual lo único que saldrá en los medios es que se trata de un proyecto estético para la capital.

Clovis es consciente que, de correrse la voz acerca de la «bomba de veneno» perdida, podría perder muchos de sus privilegios, por lo que no le importa cómo se recupere ni quién sufra en el entretanto. Si esta arma cae en las manos de terroristas — japoneses calificados como rebeldes por negarse a asumir el título de onces— podría darles algún tipo de ventaja y lo importante es mantener la sumisión total. La dominación debe ser tan absoluta que los aspirantes opositores de los restos de los japoneses derrotados deben regirse por el miedo y para esto cualquier tipo de esperanza debe ser aplastada de inmediato al ver la superioridad de Britannia. El tener la posibilidad de ordenar una masacre sin miedo a sufrir algún tipo de represalia, porque se tiene la seguridad de que será encubierta, hace aparente el agarre tan fuerte que el Estado tiene sobre todos sus actores.

Por otro lado, el ejército es el arma perfecta, pues ningún soldado cuestiona la orden de tirar a matar, solo la cumple. El once representa al otro —aquel grupo que debe ser dominado y que es visto como menos debido a una diferencia real, física, o imaginaria (Staszak, 2008, p. 2)— que vale menos que nada y que será desechado sin pensarlo dos veces. Los onces existen para servir y algunos podrán optar por una aplicación a un estatus un poco más alto, pero nunca serán *britannicos* de verdad. Sus muertes no serán lloradas,

lamentadas ni tampoco habrá nadie que se oponga —o por lo menos el reclamo no vendrá de alguien del lado de Britannia—.

Lelouch tiene una idea más o menos clara de qué es lo que pasa afuera de su escondite de los túneles subterráneos y es la frustración de ser —como siempre hasta este momento— un estudiante cualquiera sin ninguna opción más que correr y esconderse lo que lo consume. Suzaku fue su aliado al negarse a dispararle. Nagato —el rebelde japonés herido durante su huida del ejército *britannico*— fue un ayudante sin saberlo, pues es gracias a que hace explotar el camión que Lelouch logra escapar con C.C. Sin embargo, ahora está solo y sin herramientas a su disposición más que su título como *britannico*, que en —lo que se podría considerar— un campo de batalla —aunque de forma muy floja, pues la resistencia es casi nula— no vale de mucho cuando no se ve a quién se dispara. El eje del poder está condicionado por su alta restricción de movimiento al ser un adolescente promedio, lo cual lo lleva al cuestionamiento y reproche que exterioriza en C.C., pero que en verdad es dirigido a sí mismo por su estado de impotencia; esto último es la raíz de su conflicto interno al presenciar en primera fila la atrocidad que Britannia lleva a cabo.

Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch actúa de forma consciente de que lo que quiere lograr es su propia supervivencia, el ayudar a C.C. es secundario para su objetivo de mantenerse con vida. No busca hacer lo correcto. Suzaku, en contraste, actúa consciente que mantenerse en línea con sus ideales es más importante que seguir una orden que, de seguirla, lo llevará al arrepentimiento. Sin embargo, hay una subyacente hipocresía al formar parte del ejército. Él se volvió soldado consciente de que el *modus operandi* de este organismo es la

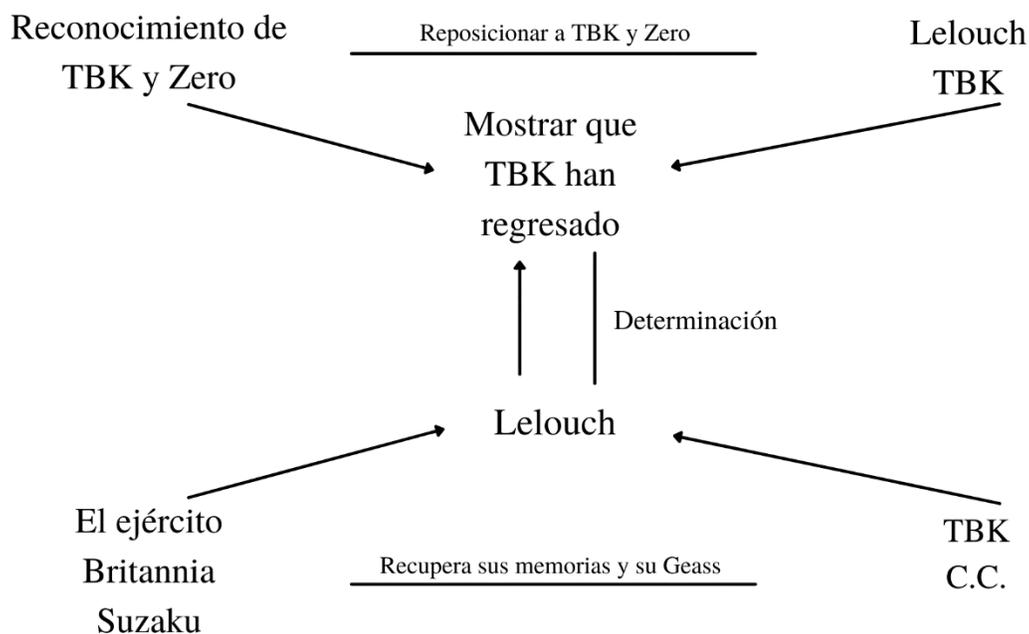
violencia. La excusa de ignorar sus métodos tampoco es factible, pues Britannia nunca ha ocultado cómo hace las cosas. La inconsciencia no es posible en este contexto, aunque en este momento haya negado a la institución que representa. Ve el beneficio, en general, de usar el uniforme de su conquistador y opresor como digno del sacrificio de su valores. Segundo, Lelouch no se mueve porque crea que lo que hace es correcto, él solo quiere vivir y, si C.C. sale de este problema junto a él, muy bien, pero ella tampoco representa una prioridad. Por el otro lado, Suzaku se niega a seguir la orden de su superior porque lo ve como algo amoral. Se mueve porque acceder a dañar a alguien indefenso ni siquiera es considerado por un segundo, pues lo correcto es defender al que no tiene cómo. Lelouch transgrede esta máxima; Suzaku, no.

Tercero, por lo que se sabe hasta este punto, Lelouch es un personaje que puede ser llevado a la acción al sentirse bajo inmensa presión o una oleada de sentimientos. Su explosión es consistente con su personalidad. De Suzaku no se puede afirmar lo mismo. Puede que en este momento se haya negado a seguir órdenes, pero puede que otros actos de violencia sí los haya llevado a cabo al no considerarlos igual de graves que este. Cuarto, Lelouch se ve angustiado a lo largo de esta escena. Suzaku —en cambio— aún al momento de sus lealtades e integridad ser cuestionados y decir que está dispuesto a aceptar cualquier consecuencia, lo hace con una sonrisa en el rostro. No le cuesta oponerse, pues lo considera correcto y está dispuesto a enfrentar su sanción cualquiera que esta sea. Lelouch cumple con ser consciente de sus acciones, pero no con lo demás. En contraste, la aparente ceguera de Suzaku ante la ironía de sus actuar hace que estas se perciban como hipócritas. Por otro lado, se mueve porque cree hacer lo correcto y, por lo mismo, le resulta fácil llevar a cabo sus decisiones. Ambos transgreden diferentes máximas aristotélicas.

Maquinación – Code Geass R2, capítulo 2

Figura 7.

Modelo actancial del beat Maquinación en Code Geass R2, capítulo 2



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch recuerda cómo Suzaku lo lleva ante su padre y, a cambio de haberlo entregado, pide formar parte de *The Knights of the Round* —Los caballeros de la ronda, TKR— para poder seguir con su plan de cambiar al mundo desde adentro. Lelouch lo cuestiona acerca de si lo hará a costa de vender a sus amigos y Suzaku contesta que sí. Su afirmación le gana el favor del emperador —quien concede su petición— y le borra la memoria a Lelouch. Lelouch, con su memoria restaurada, los declara sus enemigos y toma las riendas de la operación para contraatacar a la respuesta armada *britannica* que llegó al casino.

Análisis actancial

La analepsis se da por el recuerdo de Lelouch y TBK están allí por él, por lo que es el sujeto. Actúa con determinación, pues sabe que cualquier paso en falso puede significar la pérdida de su vida y la de otros, y sabe que debe hacerlo rápido, pues la vista del imperio está sobre él y debe mostrar que tanto Zero como TBK han regresado —objeto—. Por lo mismo, lo que lo mueve es la búsqueda de reconocimiento de TBK y Zero —destinador—, y así reposicionar a ambos en el imaginario colectivo de la población. Sus oponentes son el ejército —que viene como respuesta al ataque al casino—, Britannia —en la forma de su padre, el emperador— y Suzaku —a quien ve como un traidor—. Sus aliados son TBK —que buscan protegerlo y se alegran de su regreso— y C.C —que lo ha estado buscando—.

Eje del deseo

Ha pasado más de un año desde *The Black Rebellion* —la rebelión negra, forma en la que se le conoce al ataque contra Britannia por parte de TBK— y esta es la primera aparición de TBK desde ese entonces, por lo que Lelouch entiende que tiene que dejar una impresión. El público en general recuerda a TBK como un intento fallido por parte de onces resentidos. Desde el momento en el que Lelouch recupera sus memorias sabe que, para obtener su venganza, de primero debe mostrar que Zero y TBK están de regreso; ya que, si no son reconocidos, entonces no pueden crecer y reclutar a nuevos miembros. No puede parar ahora, pues ya ha llamado la atención y todas las personas involucradas dependen de él. Suzaku por su parte, quiere matar a Zero y la forma en que lo dice implica un odio profundo.

Eje del saber

Lelouch se mueve por la búsqueda de reconocimiento por parte del Imperio. Necesita plantarse y mandar un mensaje al mundo de que ha regresado, pues debe reposicionar a Zero y a TBK en el imaginario colectivo general. Es una forma de declararle a Britannia que una resistencia capaz de hacerle frente sigue viva y un llamado a posibles nuevos y viejos aliados que deseen unirse. Su asesoramiento de la situación y la asignación de tareas para maximizar sus probabilidades de éxito van orientados a deshacerse de la respuesta *britannica* y asegurar una ruta de escape. Busca la creación de resultados positivos para demostrar a quienes lo siguen que Zero ha vuelto y que su seguridad es lo más importante. A pesar de esto, él sabe que su motivación real es dar a conocer a sus enemigos —su padre y Suzaku— que su venganza está a punto de empezar. Aun así, sigue siendo utilitarista, pues dará esperanza a un gran número de personas.

Suzaku, se hace claro, ha dejado el deontologismo de lado totalmente. El asesinato es la transgresión más alta según Kant y Suzaku asevera que esta es su intención de forma firme. Es utilitarista hasta cierto punto debido a que ve la desaparición de Zero-Lelouch como lo mejor para todos, pero el colectivo ni siquiera entra en sus consideraciones de forma real, ya que, con base en sus acciones anteriores, se hace aparente que actúa por la ofensa que percibe hacia su persona, el Estado que representa y sus metas y no por un peligro real hacia la liberación que él también busca.

Eje del poder

El ejército es el principal opositor durante esta escena; el actual virrey ve esto como una oportunidad de demostrar lo eficiente que es en batalla y lo abrumador de su fuerza

militar, por lo que hay un esfuerzo extra de supresión. Como siempre, la violencia es su primera respuesta ante la situación que se le presenta y no duda en abrir fuego sin antes asegurarse de que no hay civiles de por medio. El padre de Lelouch es el representante de Britannia —el Estado— y se muestra como el gran opositor de esta temporada; no tiene ningún tipo de consideración para con su hijo aun después de tanto tiempo. Lo ve como una molestia que debe ser controlada, pero no descarta deshacerse de él si causa más problemas. Suzaku también es un oponente debido a que lo mueve su odio por Zero —que no distingue de Lelouch— y a quien está decidido a matar. C.C. sigue como su más grande aliada al estar con él en todo momento, actualizarlo acerca de la situación, asegurarle que siguen buscando a Nunnally —que continúa desaparecida— y decirle que él y ella son un equipo. TBK son su otro gran aliado, pues todos los que forman parte de él idolatran a Zero y lo ven como su salvador. Todos están dispuestos a dar la vida por él y creen —casi con fe ciega— que él es el que los llevará a la victoria.

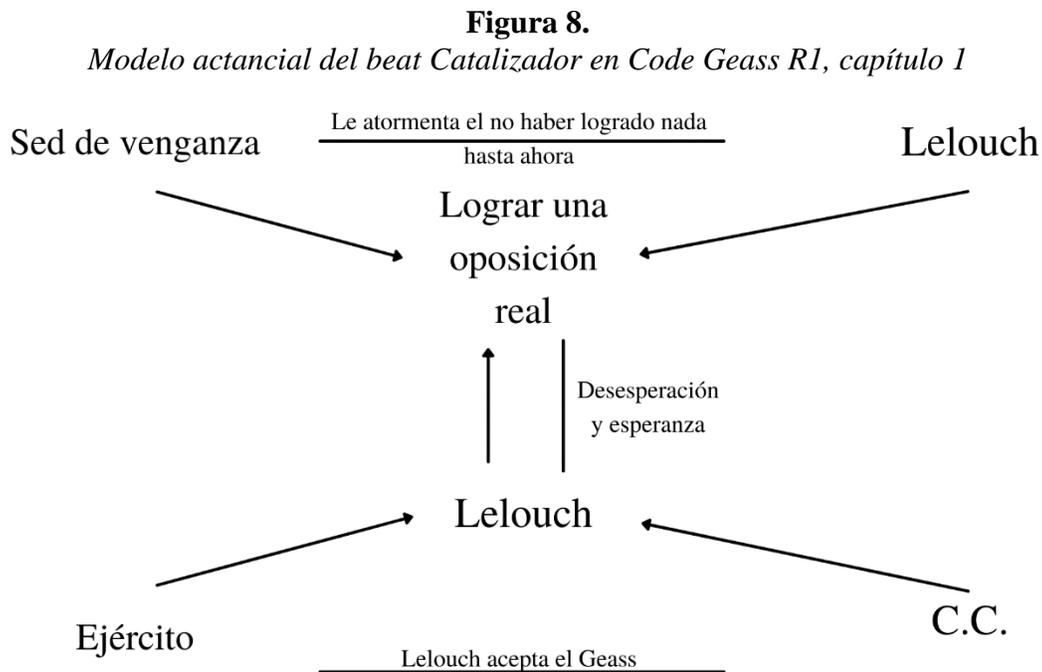
Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch es consciente que con lo que está a punto de hacer la vida que ha vivido hasta ahora terminará. No le importa, pues necesita retribución por lo que le hicieron. No lo hace porque lo crea correcto, sino porque la sed de venganza lo mueve. Lo anterior ha sido su principal motivador desde el inicio, por lo que es consiste con quien es como personaje y más considerando lo orgulloso que ha demostrado ser. Le causa placer regresar a quien era. Desde que su memoria fue alterada se había sentido incómodo y era porque vivía una vida que no era la suya. Él sabe que el camino de la destrucción es el que le pertenece. No cumple con las máximas aristotélicas debido a que sus acciones son guiadas por el

sentimiento de ofensa personal y no porque crea en un mundo mejor para todos, pues la excusa de su hermana ya no entra en juego. Actúa por y para sí mismo, y los demás son beneficiarios secundarios.

Suzaku, por su parte, actúa, no porque crea que es lo correcto, sino porque es lo que quiere hacer. Sus razones son egoístas, que, de nuevo, es una característica persistente en él. No considera otro curso de acción, porque, para él, la única forma de que la paz se logre es o con Lelouch sin recuerdo alguno de lo que inició o 6 metros bajo tierra. Esta acción que proclama no parece causarle placer alguno, pero es una que está dispuesto a llevar a cabo. Transgrede tanto máximas deontológicas como utilitaristas, por lo que también incumple con algunas aristotélicas.

Catalizador – Code Geass R1, capítulo 1



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch y C.C. son descubiertos por el comandante al teléfono de él sonar por una llamada entrante justo cuando los soldados estaban a punto de irse después de matar a un grupo de onces escondidos. El militar le dispara a Lelouch, pero C.C. lo protege y recibe un balazo en la frente. Lelouch se lamenta por su inhabilidad de hacer algo al respecto y lo patético que es porque va a morir sin haber hecho algo significativo con su vida. Entonces escucha la voz de C.C. que le ofrece un poder llamado *Geass* a cambio de que él cumpla su deseo más grande, aunque le advierte que el camino que le depara es uno solitario. Lelouch acepta rápidamente y tiene un corto diálogo con el comandante en el cual cuestiona sus valores y luego le ordena a él y sus subordinados que se maten.

Análisis actancial

Durante esta escena Lelouch es el sujeto debido a que es su desesperación al ver a C.C. ser asesinada y su deseo por lograr una verdadera oposición—objeto— lo que hace que la esperanza nazca en él y acepte el Geass; es el centro de la escena. Lo mueve una sed de venganza que se ha vuelto más que aparente y que permea su discurso interior. Esta junto al odio hacia Britannia y la ofensa que el Imperio ha cometido para con él —la cual todavía no es clara— es lo que lo impulsan —destinador— a acceder al contrato que C.C. le ofrece. El destinatario es Lelouch, pues, al obtener poder, el que se beneficia es él. El opositor en esta escena es el ejército representado por el comandante que le dispara a Suzaku y quien de nuevo amenaza a Lelouch. La ayudante es C.C. al darle una salida de esta situación potencialmente fatal. El indefenso Lelouch cambia por un personaje que ahora puede defenderse.

Eje del deseo

En esta escena el eje del deseo está permeado, en un primero momento, por la desesperación, seguido de la esperanza y, por último, determinación. Lelouch se encuentra acorralado por el comandante que —según él— mató a Suzaku, que también mató a la muchacha que lo acompañaba —C.C. — y que ahora le dice que él es el siguiente. Esta emoción lo invade al darse cuenta que será asesinado sin haber podido presentar una resistencia verdadera, porque no tiene nada a su favor. Es en ese momento cuando escucha la voz de C.C., que le dice que ella puede darle el poder que busca a cambio de que le conceda su deseo más grande. Le advierte que el camino a recorrer será difícil, pues «el poder del rey» lo aislará. Lelouch ve la oportunidad que tanto ha estado esperando —la esperanza reemplaza su desesperación— y sabe que, de no tomarla, morirá. Acepta el contrato y cuestiona al comandante acerca de qué sucede cuando un *britannico* odia a su país. A continuación, lo provoca diciéndole que él es tan solo un estudiante, que por qué no le dispara. Termina su pequeño monólogo con la afirmación de que solo aquellos que están dispuestos a morir deberían ser los que tienen la posibilidad de matar y le ordena a él y los soldados que mueran.

La angustia que su situación le provoca es lo que lo lleva a una rápida introspección acerca de lo inútil —a sus ojos— que todo lo que ha hecho hasta ahora es, debido a que no ha logrado nada tangible. Su odio hacia Britannia sigue allí, pero desde su primera declaración de destruirla, el progreso ha sido nulo en cuanto a hacer esto una realidad. Ahora se ve a sí mismo sin opciones y ante —lo que cree— es su inminente fin. La esperanza es lo segundo que lo mueve, pues es lo que lo llena al momento de escuchar la voz de C.C. ofrecerle una salida. Ahora tiene dos opciones: vivir o morir. Por último, es la

determinación lo que lo lleva a aceptar el trato que C.C. propone, pues por fin podrá ya no verse relegado a ver cómo Britannia hace lo que quiere, mientras él es un espectador pasivo. Se decide a tomar ese paso y lo toma con seguridad después de un segundo de consideración al pasar al umbral que marca un antes y un después: la aceptación del Geass y el asesinato de los militares. Su inocencia muere en este momento, pero él toma la decisión de forma consciente y dispuesto a enfrentar lo que sea que esta primera acción desencadene.

Paralelamente, al inicio de capítulo 2 se muestra a Suzaku —quien fue salvado por un reloj que tenía en un bolsillo interno y que paró la bala— cuando es ofrecido volverse el piloto del nuevo modelo Knightmare: el Lancelot. Lloyd —científico a cargo del desarrollo de estos robots— recalca que, de aceptar, su mundo cambiará para siempre y Cécile —asistente de Lloyd— enfatiza esto al decirle que será así le guste o no. Suzaku acepta. Él reconoce su impotencia al ser ordinario —así como Lelouch— por lo que está dispuesto a ponerse a disposición —todavía más directa— de Britannia. Por otro lado, a pesar de no haber recibido un disparo de verdad, está herido, pero muestra convicción en pilotar el Lancelot; sabe que debe probar que es digno de usarlo para obtener la oportunidad de empezar el cambio con el que ha soñado siempre.

Eje del saber

La sed de venganza regresa como motor de las acciones de Lelouch. Él se ve atormentado por el hecho de no haber logrado nada hasta ahora. En consecuencia, cuando es presentado con una opción que no solo lo sacará del apuro en el que se encuentra, sino que le dará la posibilidad de ejercer una resistencia real, lo piensa tan solo un segundo. En la escena siguiente al beat de apertura, se da a entender que Lelouch prácticamente ha

olvidado lo que había prometido —destruir a Britannia—, pero en las siguientes escenas se demuestra que esto nunca ha sido el caso. Ha tenido que hacer su ambición a un lado debido a que no tenía ni recursos ni herramientas para poner en marcha una idea que solo existe en nombre y en su mente. Quiere devolver a Britannia el sufrimiento que esta le ha infligido a él. Así, en esta escena, Lelouch se muestra de forma total como un utilitarista. Los militares se muestran como sanguinarios sin conciencia. La matanza les causa gracia y esto es inaceptable para Lelouch. Ellos solo buscan satisfacer su adrenalina causada por la ejecución de un acto cruel, van en contra del principio de la felicidad. Por el contrario, Lelouch, a pesar de que incurre en el asesinato, lo hace hacia aquellos que han venido sembrando miedo y muerte. Además, al momento de aceptar el contrato de C.C. dice que es consciente de que lo que inflige en otros puede regresar a él, pero está dispuesto a correr ese riesgo.

Estos soldados *britannicos* no conocen la palabra misericordia, y, por lo mismo, Lelouch tampoco la tiene para con ellos. No incurre en la transgresión de la excepción personal; pues reconoce el riesgo que representa lo que está a punto de hacer y que la misma sed de venganza que lo mueve puede mover a otro por el asesinato que ordena. El que estos abusadores ya no sean capaces de herir a nadie, representa una pequeña victoria y contribución utilitaria. Se les ha pagado con la misma moneda que ofrecieron y hay menos máquinas de matar sueltas en el gueto. A pesar de que la motivación de Lelouch es egoísta —lo que lo mueve es la autocompasión para consigo mismo—, esto no quita que su accionar represente algo bueno para un número significativo de personas que se extiende más allá de su círculo cercano inmediato o de él como tal; aunque esto último ni siquiera

entre en sus consideraciones al momento de dar la orden. La conservación de su bienestar físico es su felicidad.

Por otro lado, Suzaku perpetúa la idea de que, si la oportunidad se presenta, aunque sea por parte de alguien que puede pedirle algo que no esté dispuesto a hacer, está bien aceptar la oferta —fórmula de la universalidad—. Él ve a las personas como con valor intrínseco real y a Britannia como medio para lograr esa unificación entre invasores e invadidos. Sin embargo, al momento de aceptar lo ofrecido por Lloyd, también lo usa; la presentación de resultados positivos podría darle acceso a los círculos de poder íntimos de Britannia —hay, hasta cierto punto, una violación de la fórmula de humanidad—. Por último, Suzaku actúa según su código personal y conforme a la ley y lo que se le ordena en la medida que estas últimas no entren en conflicto con lo primero; la fórmula de autonomía se cumple. Lelouch, por su parte y con relación a Kant, ya está perdido, pues una de las máximas ofensas que se puede cometer es el asesinato y él lo hizo sin pensarlo dos veces. Esta escena y la anterior —en la cual Lelouch acepta el Geass— suceden de manera simultánea. Son un espejo una de la otra, pues ambos están creando contratos para poder avanzar según sus convicciones personales. Suzaku cementa su hipocresía al volverse un jugador todavía más importante del lado de Britannia y Lelouch empieza su viaje como opositor verdadero del Imperio. Ambos, de cierta forma, buscan la autosatisfacción —Lelouch de concretar su venganza y Suzaku de verse como el impulsor de un cambio estructural—.

Eje del poder

En estas escenas lo que se encuentra es al ejército como oponente y, en el caso de Suzaku, a Britannia en la forma de Lloyd. Este comandante junto a los soldados bajo su

mando acababa de masacrar a un grupo de onces que estaban escondidos —una bodega en donde C.C. y Lelouch logran encontrar salida de los túneles— y, después de dispararle a C.C., el comandante estaba listo con una excusa para justificar la muerte de ella; son el ejemplo perfecto de lo violento de este aparato ideológico de Estado. Desde el intercambio con Suzaku se hizo aparente que la discriminación dirigía sus acciones y, por lo mismo, asesinar a inocentes no les causaba ningún tipo de remordimiento. El conflicto interno inicia porque Lelouch vuelve a ser consciente de que es un estudiante sin poder real; esto lo hunde en la desesperación. Es cuando C.C. —ayudante— le da una salida, que no duda en tomarla después de una corta consideración y hacer frente a la situación. Su momento de duda es cuando C.C. le habla y él no sabe si aceptar o no su oferta. Su inseguridad, sin embargo, dura solo un momento, pues sabe que de rechazarla este será el fin. Él tiene planes y un imperio que destruir y esta es la pieza que le faltaba para poder movilizarse hacia su meta.

Suzaku, por su parte, también pasa por un momento de deliberación antes de aceptar la oferta de Lloyd. Sabe lo que Britannia representa y que, entre más se meta en el sistema, más complicado será. Aun así, cree que esta es la manera en la cual obtendrá la llave de la posibilidad de generación de cambio. Además, debe reconocer que Britannia tiene un efecto en todas las personas que toca y él no será la excepción. Lloyd funciona como un aparato ideológico del Estado en medida que lo tienta a que se una, pero no lo presiona. Le dice que la elección es suya, pero los beneficios quedan implícitos y juega un gran papel en que acceda. Tanto Lelouch como Suzaku dejan atrás lo que solían ser —un estudiante y un soldado cualquiera respectivamente—, y esto les da la posibilidad de romper con el molde al que habían sido relegados y que los designaba como vulnerables y a merced del imperio.

Cumplimiento nicomáqueo

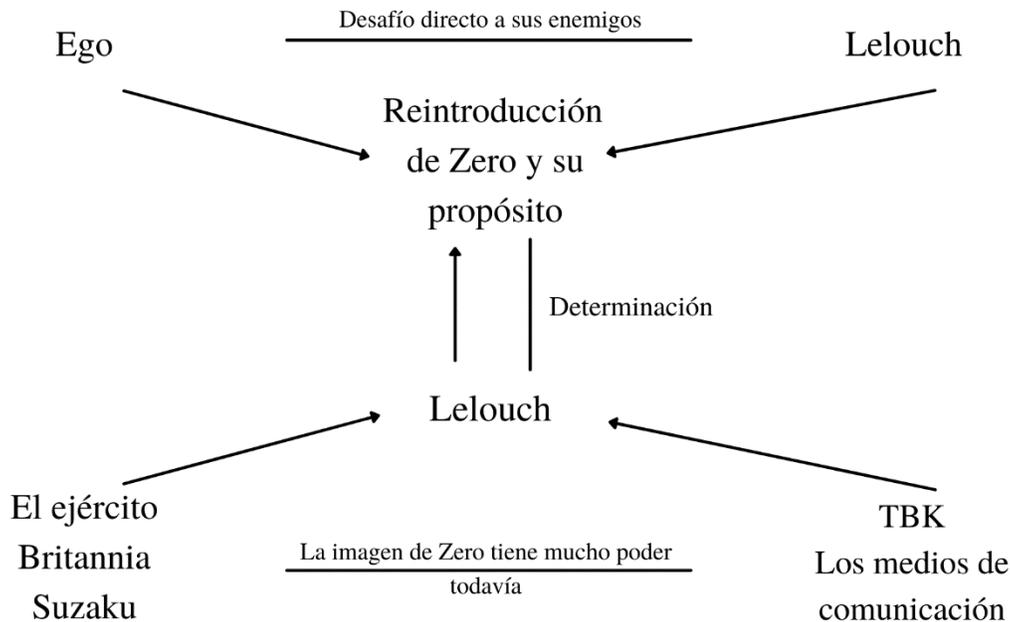
Primero, Lelouch realiza sus acciones porque cree que son necesarias, no necesariamente correctas. Suzaku se mueve porque cree que es la forma de llegar a su objetivo, lo ve como una acción correcta. Segundo, Lelouch realiza la acción porque sabe que nadie más puede tomar la decisión por él y que, ante personas sin alma, escogerse a sí mismo es la única opción. Además, lo mueve el sentido de autosatisfacción que deriva de poder regresar el mal que ha sufrido. En contraste, aunque puede parecerle la acción correcta, Suzaku ve lo que se le presenta más como una oportunidad. Tercero, Lelouch es un personaje que ha demostrado que, cuando se fija en una emoción, se deja llevar por ella, aunque no sin antes tratar de racionalizarla. Su corta meditación acerca de la situación en general y su rápida respuesta van en línea con lo que ha demostrado antes. Suzaku es necio cuando cree en algo y no deja que lo muevan; esto se ve representado al momento de insistir en pilotar el Lancelot a pesar de su herida. Ambos muestran seguimiento de actitudes persistentes. Lelouch denota la misma euforia después de un breve momento de sorpresa tras la aceptación del contrato y la muerte de los soldados. Haber matado a esos hombres no le molesta, pues sabe que son personas que no merecen su compasión. Suzaku no se muestra feliz por lo que está aceptando hacer. Sabe que puede ser obligado a hacer algo que va contra sus ideales.

Lelouch infringe la segunda máxima; pues pudo haberles dado otro castigo a los soldados, pero la sangre era lo que quería y lo que le brindaría satisfacción. Es esta última la que lo inhibe de ver este hecho. Suzaku transgrede la última condición al ver su acción como un sacrificio, sabe que acaba de venderla una parte de su alma a Britannia y, aunque está dispuesto a hacerlo, no está feliz al respecto.

Catalizador – Code Geass R2, capítulo 2

Figura 9.

Modelo actancial del beat Catalizador en Code Geass R2, capítulo 2



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch hace una reintroducción de Zero al público en general. Logró salir del casino y transmite al mundo usando una línea secreta que había hecho junto a Diethard en caso de emergencia; esto manda la señal de que es el verdadero Zero. Declara que ha regresado, porque era necesario, pues las injusticias reinan y no puede soportar ver el abuso por parte de Britannia y que peleará para que la justicia prevalezca. Todo lo hace desde la embajada de la Federación China mientras Suzaku ve y expresa disgusto.

Análisis actancial

Toda la escena gira en torno a Lelouch y su reintroducción de Zero, por lo que él es el sujeto. Está determinado a presentar de nuevo a Zero a la población, pues sabe lo importante que es el apoyo de la gente. Lo que lo mueve es su ego —destinador—, pues busca mandar el desafío a sus enemigos de tratar de atraparlo ahora que está de regreso. Sus

opositores son Britannia —su padre—, el ejército —que debate en ir por él y arriesgar un conflicto internacional— y Suzaku —que lo desprecia—. Sus ayudantes son TBK —que sienten sus ánimos subir al verlo en pantalla— y los medios de comunicación —difunden su mensaje— que demuestran que Zero tiene todavía mucho poder e influencia.

Eje del deseo

Lelouch busca reintroducir a Zero y su propósito debido a que el año que ha pasado ha servido para que Britannia venda una narrativa muy diferente a la que Lelouch quiere y necesita. Sin embargo, es aparente que muchos se han mantenido fieles o conservaron la fe en Zero y TBK. El apoyo del pueblo es de suma importancia, pues de no contar con el impulso que la opinión pública aporta sabe que será imposible hacerle frente a un Estado tan grande como el que es Britannia. Debe hablar con determinación y seguridad, pues no hay otra forma de ganar simpatizantes que estén dispuestos a unirse por primera vez o de nuevo a su causa y más todavía considerando su derrota anterior. Además, utiliza el hecho de que ha visto que hay personas que a pesar de lo que sucedió todavía creen en Zero, para empezar a cementar la idea de este —no solo como una persona—, sino como un verdadero símbolo de rebelión y oposición.

Eje del saber

Después de su caída ante Britannia un año antes, Lelouch sabía que, para probar que TBK y Zero estaban de vuelta, debía ganar ante las fuerzas militares en el casino. Zero era alguien que obtenía resultados, por lo que si se presenta sin nada que ofrecer nadie le creerá. El utilitarismo era aparente en Zero, pues, al completar exitosas misiones, benefició a muchas personas de diferentes formas. Vencer al actual virrey no solo es un estímulo positivo para su ego, sino también para el de sus seguidores. Además, resulta en una

disposición más alta de estos últimos a continuar apoyándolo e inspira a otros a unírsele. Es un desafío fuerte y claro para todo aquel que lo considera un enemigo —aunque más que nada para su padre y Suzaku— de que traten de atraparlo; la efectividad y astucia característica de Lelouch siguen allí y solo está esperando por ellos y su intento de pararlo.

Eje del poder

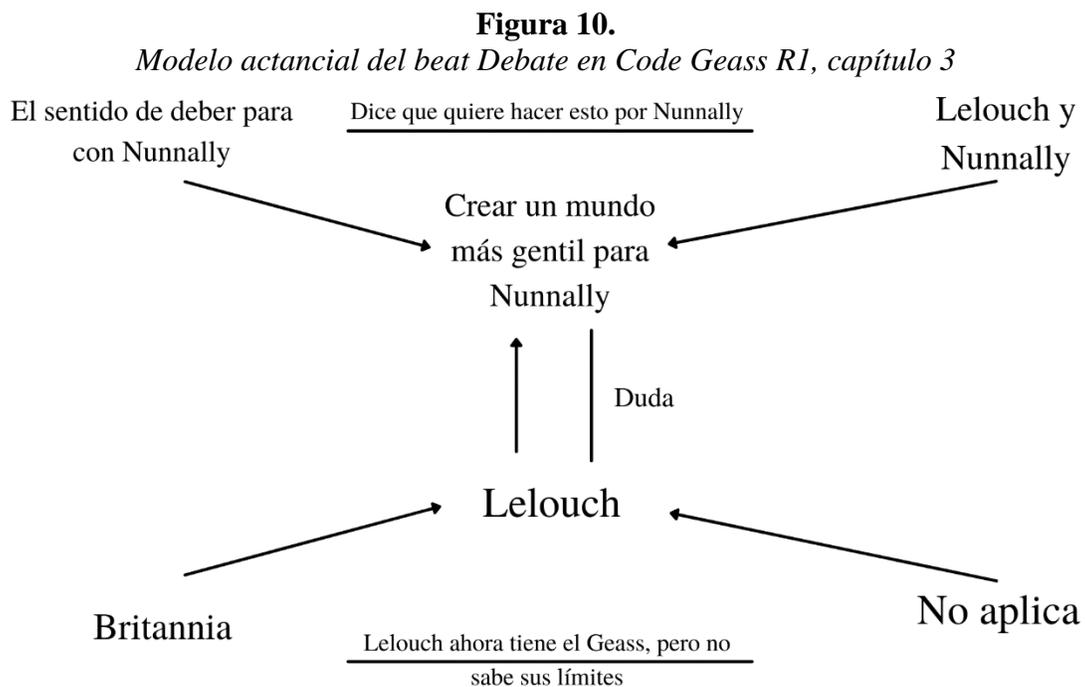
A pesar del tiempo transcurrido y el fracaso de su último intento de rebelión, con esto se confirma que la influencia y alcance de Zero y TBK siguen casi intactos. Sus enemigos son el ejército como aparato represivo de Estado que va en su búsqueda para arrestarlo; sin embargo, al transmitir desde la embajada de otra superpotencia —Federación China— entrar a la fuerza no es una opción. Britannia es oponente en la forma de su padre que observa todo, aunque no actúa y, por último, Suzaku, quien ha jurado matarlo, pero que no se mueve, solo expresa descontento. Sus aliados son TBK, pues al lograr el escape del casino restaura la fe que tenían en él y les da esperanza para el futuro. Por último, los medios de comunicación también son sus ayudantes. Lelouch transmite todo su discurso y este cumple las funciones de 1. acusar al Imperio de injusto y corrupto y 2. presentarse ante una audiencia masiva. Lo que quiere es que su mensaje llegue a todo aquel que le compete y llamar la atención de posibles nuevos aliados

Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch hace la transmisión consciente de que está incitando a sus enemigos, pero sabe que es necesario para que estos presten atención y otros se interesen en él. No lo hace porque crea que es correcto, sino porque lo ve como necesario y una forma de demostrar a otros y a sí mismo que todavía es capaz de incomodar a Britannia. Todo es calculado y

pensado antes de ser llevado a cabo; todo proviene de características intrínsecas. De último, le provoca placer ver la sorpresa, confusión y alegría que sus acciones causan. No cumple con todas las condiciones debido a que parte de la consideración personal y búsqueda de la autosatisfacción.

Debate – Code Geass R1, capítulo 3



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch regresa a casa y su hermana, Nunnally, es presentada. Ella está con su ama de casa, Sayoko, quien le enseña a hacer grullas de papel. Nunnally le dice que Sayoko le contó que al doblar mil grullas podía pedir un deseo y le pregunta si hay algo que él quiera. Él contesta que no, le devuelve la pregunta y ella responde que quiere un mundo más gentil. Lelouch se cuestiona qué será de ellos si sus identidades son expuestas. Dice que debe construir un mundo en el cual Nunnally pueda ser feliz. Suzaku no aparece ni es mencionado durante esta escena.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto debido a que toda la escena está dirigida por su diálogo interno y el paralelismo que presenta con su conversación con Nunnally. La duda permea todo este intercambio debido a que no sabe si podrá hacer realidad el deseo de Nunnally —objeto—, pero sabe que tiene que intentarlo por el bien de ambos. El destinador es el sentido de deber que él siente hacia Nunnally. Lelouch declara que todo lo que quiere hacer es por ella y para quienes está pensando el beneficio de su éxito es él mismo y Nunnally— destinatarios—. El opositor es Britannia en todos sus aspectos. Lo anterior debido a que Lelouch —aunque ahora tiene el Geass— sigue siendo un muchacho que comprende que la destrucción de un imperio no se logra solo. No hay ayudantes.

Eje del deseo

Después del regreso de Lelouch, se puede esperar que este declare que empezará su plan para destruir a Britannia, sin embargo, sorprende al decir que lo que quiere es crear el mundo que su hermana desea. En este momento él tiene una idea más o menos formada de cuáles son las limitaciones del Geass, pero no completamente. A esto se le agrega el hecho de que está solo en esta empresa en la que se ha propuesto embarcar. La duda lo asalta, pues, ¿será que podrá en verdad lograr lo que se propone? No es algo fácil, su tarea es de proporciones titánicas y aunque el Geass es muy útil, no es suficiente. Necesita personas que estén dispuestas a ayudarlo y ponerse en marcha rápido.

Eje del saber

De igual forma, es un momento de cuestionamiento interno para Lelouch. Él dice que lo que va a hacer es por Nunnally, pero ¿lo es realmente? En parte sí, pero se reconoce que otra parte también es buscar satisfacer su sed de venganza. Lelouch se mueve no solo por el bienestar de su hermana, sino por la ganancia personal que representa destruir a

Britannia. De igual forma, no hay un plan detallado de qué es lo que pasará si él lograra lo que se propone. Se sabe qué quiere hacer y por quién lo quiere hacer; pero quitar un sistema implica muchas cosas para muchas personas: ¿las está considerando a ellas también? Su plan puede significar utilidad o no, pues de representar un cambio positivo para la población entonces se cumple con el principio de la felicidad. Sin embargo, las máximas de la deseabilidad y exhaustividad no pueden ser aplicables al Lelouch no estar seguro de las repercusiones e impacto de sus acciones ni una verdadera consideración de a cuántos y a quiénes —fuera de su círculo de interacción inmediato— afectará.

Eje del poder

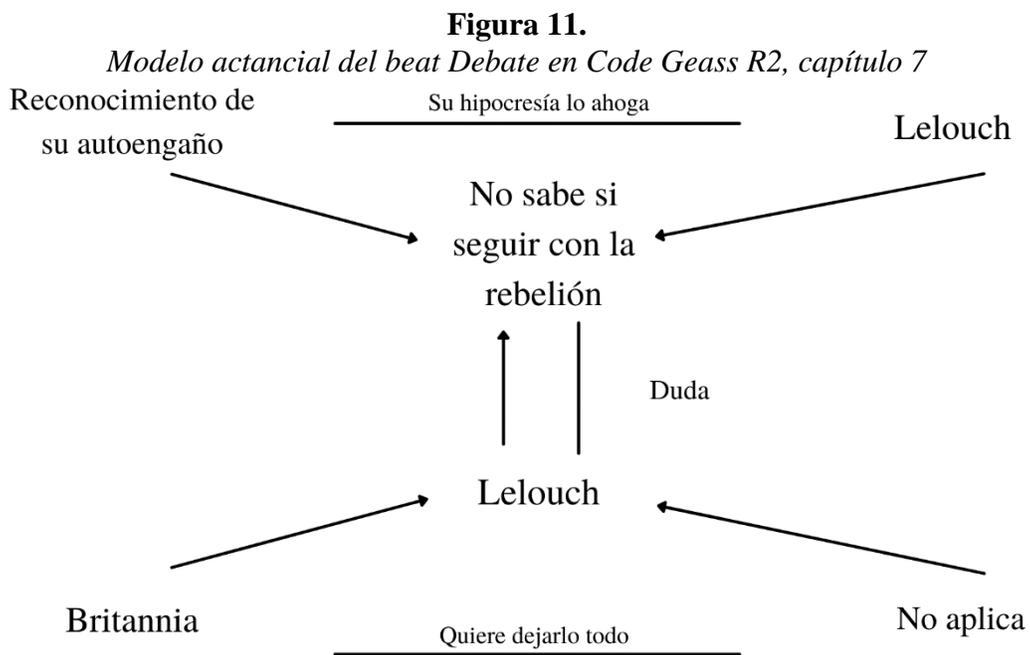
Lelouch se da cuenta que —a pesar de que tiene el Geass— no es suficiente. Su oponente es todo un imperio compuesto no solo de la realeza, sino de un pueblo acostumbrado a su abuso, medios vendidos y una de las fuerzas armadas más grande del mundo. Se enfrenta al Estado y sus aparatos represivos e ideológicos que contribuyen a su dominación y opresión. Él ahora tiene poder, pero hasta dónde puede llegar realmente con él. Ha matado a Clovis —su hermano— y a otros perpetuadores —soldados—, pero un virrey puede ser reemplazado al igual que unos cuantos soldados. Él entiende que unas cuantas vidas son casi insignificantes para una organización tan grande como lo es Britannia. Su conflicto interno se deriva de no tener claro cómo o por dónde empezar a tratar de reunir el apoyo que necesita y hacerlo sin exponer su identidad ni la de Nunnally.

Cumplimiento nicomáqueo

Durante esta escena solo se muestra a Lelouch y su proceso de consideración acerca de qué es lo que va a hacer ahora que tiene el Geass. Es consciente de que necesita planificación. Por otro lado, lo hace porque sabe que en este momento es lo mejor que

puede hacer. De solo meterse de lleno a la acción, podría destruir todo antes de poder empezar. Esta característica de pensar antes de actuar es consistente con lo que ya se ha mostrado de Lelouch. Por último, este ejercicio no le trae placer. Es algo que debe hacer, pues lo que tiene en mente es muy peligroso. Las decisiones que tiene que tomar no le traen satisfacción; pero sabe que, de seguir adelante, son cosas con las que va a tener que lidiar. Transgrede la última condición aristotélica, pues, aunque sabe que es necesario, no es alguien que lidia bien con la consciencia de sus límites y, por lo mismo, la consideración de sus posibles futuras acciones no le trae goce.

Debate – Code Geass R2, capítulo 7



Fuente: creación propia, 2021.

Nunnally aparece sana y salva y bajo protección *britannica*. Anuncia que quiere seguir con el proyecto de la Zona especialmente administrada de Japón —ZEAJ—, y esto pone a Lelouch en una encrucijada.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues, después de ver que Nunnally está viva, ya no sabe si seguir con sus planes o no —objeto—. Había regresado a decir que todo lo que hacía era por Nunnally y para que, cuando se reunieran, pudiesen vivir en un mundo más tranquilo y agradable. Esto lo obliga a reconocer su autoengaño —destinador— en cuanto al origen egocéntrico de sus acciones; pues lo que hace no lo hace por ella, sino por sí mismo —destinatario— y se ahoga en la hipocresía que esto significa. Nunnally —que representa a Britannia— es su opositora, pues es la que lo lleva al cuestionamiento de todo. No hay ayudantes, pues todo este debate sucede de forma interna.

Eje del deseo

Lelouch había retomado la idea de que actuaba para darle a Nunnally el mundo que deseaba. Sin embargo, el escuchar lo que Nunnally quiere lo pone entre la espada y la pared, porque, como con Euphie, de aceptar la ZEAJ, Zero y TBK pierden todo su sentido de existencia. Nunnally está segura en manos de Britannia y, aunque considera a Suzaku su enemigo, sabe que quiere a su hermana tanto como él mismo y que no le haría daño nunca. ¿Qué hacer? Este es el dilema ante el cual se encuentra.

Eje del saber

Lelouch va en contra de su pensamiento utilitarista, porque, como lo hizo al final de la temporada pasada, antepone al individuo sobre la comunidad. Cientos de personas dependen él, pero es el reconocimiento de su autoengaño —que actúa por Nunnally— lo que hace que se cuestione. A pesar de que dice que todo lo que hace lo hace por ella, él nunca le ha preguntado a ella si aprueba o no sus acciones. ¿Estaría de acuerdo con todas las vidas sacrificadas en nombre de cumplir su deseo? ¿Qué significa realmente ese deseo? Él se mueve porque busca saciar su sed de venganza por lo que Britannia le hizo a ambos,

pero no necesariamente porque Nunnally lo haya pedido o querido; es autocomplaciente, aunque lo niegue. La hipocresía en la que ha vivido al hacerse creer que actuaba por una razón desinteresada lo ahoga.

Eje del poder

Su opositora en este caso es Britannia en la forma de Nunnally. Lelouch estaba muy seguro de sí mismo y en seguir su misión de destruir al Imperio; pero, con Nunnally viviendo en lujo y sin problemas, su motivación se pierde. Si la persona que más buscaba beneficiar está bien, entonces él quiere dejarlo todo para preservar el privilegio de ella a costa de todo lo demás. No hay ayudantes, pues nadie estaría de acuerdo con su decisión de no continuar.

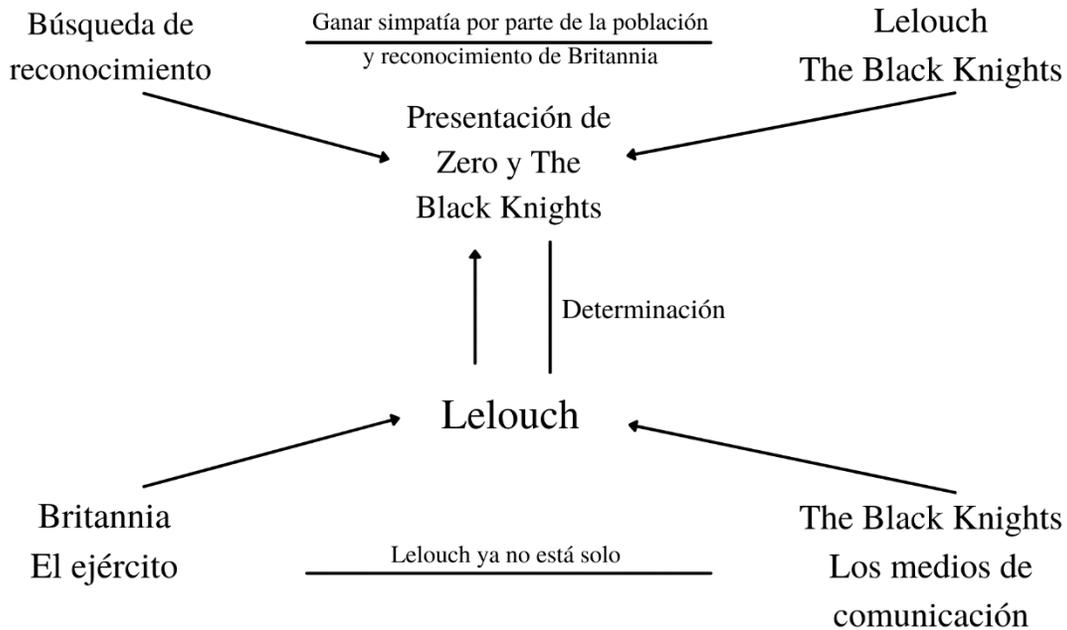
Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch se vuelve consciente de su hipocresía que es lo que le causa tantas dudas. No está seguro de nada, solo sabe que debe pensar mucho antes de tomar una decisión. Esta meditación va en línea con quien es como personaje, pues aunque no tiende a actuar con base en sentimientos, cuando Nunnally se ve involucrada está dispuesto a tirar todo por la borda. Nada de esto le trae placer, porque pasa de estar muy seguro de sí mismo, a no saber quién es. No cumple los requerimientos aristotélicos por la desconexión que existe entre lo que ha dicho que hará, lo que quiere hacer y lo que lo motiva.

Quiebre en dos – Code Geass R1, capítulo 8

Figura 12.

Modelo actancial del beat Quiebre en dos en Code Geass R1, capítulo 8



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch presenta formalmente a Zero, líder de la rebelión, y su organización llamada *The Black Knights* —los caballeros negros, TBK—, después de liberar a los rehenes que el *Japan Liberation Front* —el Frente de Liberación de Japón— había tomado. Cornelia —quien es la nueva virreina del Área 11 y hermana mayor de Lelouch— arde de cólera al verse obligada a dejar pasar a Zero y luego ver cómo este rescata a las personas mientras que, al mismo tiempo, asegura su salida. Diethard —periodista— se encarga de que todo el discurso de Zero sea televisado, pues se ha convertido —de cierto modo— en su fan. El ejército está en espera; pero no pueden hacer nada, pues Euphemia —apodada Euphie, hermana menor de Lelouch y Cornelia— está entre los secuestrados y Cornelia no se atreve a dar una orden mientras ella siga en manos enemigas. Suzaku es puesto a cargo

del Lancelot de nuevo y lo que lo hace actuar es el querer salvar a Nina, Shirley y Milly que se encuentran dentro del edificio.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues él es quien mueve los hilos y todos reaccionan según lo que él dice o hace. Su objeto en esta escena es la presentación formal de Zero y The Black Knights. Esto debido a que a pesar de que Zero ya se ha presentado antes, lo hizo en un carro destartalado junto a un chófer. Esta imagen no es una que pueda convertirse en un personaje en el cual la gente crea, por lo que debe cambiar un poco la percepción visual que creó antes—destinador—. La determinación por seguir con su plan y su ego por verse como superior al imperio, por lo menos durante un segundo, es lo que lo mueven. Sus opositores son Britannia y el ejército y sus ayudantes TBK y los medios de comunicación.

Eje del deseo

Lelouch es la pieza central durante esta escena y las anteriores. Zero ya había tenido una aparición en público cuando rescata a Suzaku. Sin embargo, en ese entonces era solo un hombre que con una bomba falsa y un plan de escape logra escabullirse de las manos del ejército. Esta es una presentación formal de quién es Zero y qué es lo que él y su organización —TBK— representan. Lo que permea su eje del deseo es la determinación, pues las dudas presentadas durante el debate han sido disipadas. Él está dispuesto a hacer lo que crea necesario con tal de alcanzar su meta de destruir a Britannia y crear un mundo en el cual Nunnally no tenga porqué vivir en constante preocupación por su bienestar debido a sus discapacidades. Por otro lado, su ego también hace que actúe. Es ponerse a sí mismo en una posición en la cual puede mostrarse cómo es más capaz que el Imperio que se ha pintado como invulnerable y omnisciente.

Suzaku, dice que—a pesar de sentirse agradecido con Zero por haberlo salvado y limpiado su nombre— será él el que lo lleve a la justicia. Desde el momento en que cae a manos de Zero cuando este lo rescata de ser ejecutado, le deja en claro que no está de acuerdo con nada de lo que está haciendo. Aun así, en este momento su principal preocupación es salvar a Nina, Shirley y Milly. Se deja llevar por sus sentimientos al momento que le dan bandera verde para moverse y luego cae en la desolación al ver que no llegó a tiempo a sus amigas. De último se queda atónito y aliviado al ver que siguen con vida gracias a Zero.

Eje del saber

Durante esta escena se hace aparente que lo que mueve a Lelouch es la búsqueda de reconocimiento. Sus dudas han sido respondidas y ahora es tiempo de ponerse en marcha. Logró obtener un poco de este después del rescate de Suzaku y haber tomado el crédito por la muerte de Clovis, pero, como ya se ha hecho aparente, un hombre contra un ejército puede hacer poco. Su nombre ha empezado a sonar por entre la población, pero muchos piensan que su existencia es un truco barato. Por lo mismo, antes de hacer el anuncio de quién es él y TBK, ordena a los jefes rebeldes del JLF que se maten debido a que estos habían pedido que Britannia liberará a unos presos políticos e hicieron la amenaza que de no cumplir con esto cada media hora tirarían a un rehén desde el techo del edificio. Él está dispuesto a hacer lo que sea necesario —utilitarismo— si cree que es lo correcto y provechoso. No es ajeno a la muerte, pero no recurre a ella a menos que, desde su perspectiva, sea necesario: una situación de o él o ellos.

Reconoce que dentro de este conflicto que ha empezado inocentes se verán involucrados, pero los ve como sacrificios necesarios que contribuirán a que la meta más

grande —la liberación del puño dictatorial de Britannia— se logre. Le asquea el que se cometan crímenes que solo ven el beneficio de sí mismos y, por eso, se deshace de ellos que ya habían incurrido en faltas por su visión a corta distancia. Él ve cómo puede ayudar al mayor número de personas y lo logra: salva a aquellos que estaban cautivos en el edificio, se deshace del grupo rebelde dentro del JLF que había estado causando problemas dentro del mismo frente, presenta a TBK y sale ileso.

Deja abierta la puerta para que más se unan a él, pero dice que no forzará a nadie a hacerlo tampoco. Se presenta como un partido neutral que verá las acciones de las personas y no si son *britannicas* u onces-japonesas para juzgar sus acciones. De igual forma, deja en claro que el juicio bajo el cual se regirán para impartir justicia será el siguiente: ¿es esto ventajoso para unos pocos o para muchos?

Suzaku, por su parte, se encuentra en un dilema, ya que, en cuanto le dicen que puede subir al Lancelot y avanzar hacia el edificio, lo hace. Los rehenes en general son importantes, pero en las únicas que él está enfocado es en Shirley, Nina y Milly. Él no piensa de forma clara y, por lo mismo, actúa sin pensar en qué es lo que sus actos implican o cómo violan su propia moral. Ha condenado el actuar de otros, porque no lo considera correcto y le molesta que lo releguen a la pasividad en esta situación. Sin embargo, y aunque protesta, no se atreve a desafiar las órdenes que le han dado. No es hasta que le permiten desplazarse que lo hace, pues sabe qué puede perder al momento de desobedecer. Aun así, si las vidas de sus amigas se pierden, será un peso más en su consciencia. En consecuencia, parte de lo que lo mueve es la búsqueda de la autosatisfacción consigo mismo acerca de haber logrado algo; pues al momento que cree haber perdido al trío antes mencionado su discurso ronda en torno a sí mismo. El rescate que quería llevar a cabo sí

era porque ellas le importan, pero también porque busca la autovalidación. Se unió a Britannia —sacrificó parte de su moral— para poder salvar a más personas, pero, si no puede mantener a salvo a aquellas dentro de su grupo íntimo de amistades, entonces ¿realmente fue la decisión correcta? Valida el seguir órdenes, aunque esté en contra y vea otras formas de actuar, lo acepta, pero en su interior no quiere seguir lo que se le dice. Entra en conflicto con la máxima kantiana de la universalización. Por otro lado, también lo hace en cuanto a la máxima de autonomía; pues no se somete a la pasividad porque crea en que es el mejor curso de acción o lo correcto, sino por las posibles pérdidas de privilegios —acceso al Lancelot y ser un soldado predilecto en el ejército— que desobedecer supone.

Eje del poder

Durante esta escena los principales opositores de Lelouch son Britannia, el ejército —más directamente Suzaku—, mientras que sus aliados son TBK y los medios de comunicación. El Estado encuentra su representación en Cornelia, quien odia a Zero por haber asesinado a Clovis. Lelouch sabe lo sin piedad que su hermana mayor puede llegar a ser, pero también conoce su punto débil. Ella es un enemigo formidable, pero se encuentra vulnerable al no avanzar debido a que Euphie se encuentra dentro de los cautivos. Zero ofrece una solución y para eso ella debe dejarlo actuar. Quiere demostrar que el Imperio puede ser vulnerable o fallar. Esto debido a que siempre se presenta a sí mismo como omnipotente y capaz de lidiar con cualquier situación sin problema alguno. Esta es una oportunidad perfecta para, hasta cierto punto, humillarlo por su incapacidad.

Al final, la vida de Euphie vale más que atrapar al asesino de Clovis, y Cornelia entiende que la vida vale más que la muerte, pero esto igual representa una victoria para Lelouch: ha estado cara a cara con quien dijo lo capturaría y ejecutaría y ha salido ileso. El

ejército se muestra como una herramienta ofensiva de Cornelia, lista para atacar en cualquier momento, pero es reducido a la espera hasta que ella dé una orden. Por lo mismo, no es hasta que Suzaku es dado de alta para actuar que no hay movimiento por parte de este y, de igual forma, no logra los resultados que deseaba. Suzaku también es un opositor debido a que está del lado de Britannia y, como ya se ha mostrado antes, puede ser una piedra en el zapato de Lelouch cuando es dado movilización libre. Es una constante amenaza para los planes de Lelouch, aunque no en este caso

Lelouch debe mostrarse como capaz de pararse frente a Britannia y ganar y esta situación es ideal para ello. Al rescatar a los rehenes demostró que el Imperio no es infalible y que ahora hay otra entidad capaz de hacer lo que este no puede. Así crea la oportunidad de plantar la semilla de la credibilidad en la población y picar su interés por lo que hará después. Esto es de especial importancia, pues necesita más personas en sus filas. Puede que TBK sean más grandes ahora que tienen a gran parte de los grupos rebeldes japoneses que no forman parte del JLF, pero todavía no son suficientes para presentarse como una amenaza real, aunque haga todo lo posible para aparentar que sí. La simpatía puede serle útil, porque, aunque no se conviertan en miembros activos, aquellos que coincidan con lo que Zero y su rebelión proponen, pueden volverse colaboradores anónimos y silenciosos. Después de todo, Lelouch entiende que es el pueblo el que lo ayudará a ganar.

Del otro lado, están los aliados. TBK es una organización que tiene a su vanguardia a Zero: el que ha logrado burlar al Imperio. Al mostrarse como una figura que tiene a más personas detrás, entonces es más fácil dar crédito a sus acciones y verlo como un personaje que puede transformar sus palabras en resultados. Lo que existe es lo que se ve, pues hablar

lo hace cualquiera. Entre más crezca, más credibilidad tiene, pues sus posibilidades también se hacen más grandes. Además, su mensaje es ayudado a llegar a más personas por medio de Diethard, un periodista sensacionalista cuyo objetivo es la creación de grandes narrativas que se salgan de lo común. Desde su primera aparición, él dice que no está feliz con la forma en la que se manejan los medios de comunicación a favor de Britannia. Sin embargo, esto no es porque le importe el engaño o la perpetuación del abuso, sino porque es aburrido y cotidiano. Quiere algo grande, que impacte y cuando Zero aparece, se enamora de su forma de hablar. Él reconoce que Zero sabe el poder de los medios y cómo estos pueden ayudar a su causa y le emociona que haya alguien más que entienda la influencia que estos pueden generar y que también tenga un deje de grandeza y melodrama. Diethard quiere un show y sabe que Zero es quien se lo dará. Por lo mismo, cuando es ordenado que deje de transmitir el discurso de Zero, se niega y dice que él asumirá la responsabilidad, pero que no paren de grabar. La difusión se vuelve masiva y esto es exactamente lo que Lelouch quiere para obtener el reconocimiento que necesita.

Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch actúa de la forma en que lo hace, no porque crea que sea correcto, sino porque necesita establecer límites en cuánto a qué se tolerará y qué no. Lo que el JLF hizo no estuvo bien. Es consciente de que matar no es bueno, pero es necesario y toma la decisión de ejecutar a alguien con sus cinco sentidos para poder seguir adelante con sus planes. Suzaku se mueve guiado por sus sentimientos y hasta cierto punto ni es consciente de lo que hace por la desesperación que lo consume. Segundo, de nuevo, Lelouch actúa en función de qué es lo más beneficioso. Si está bien o mal es de poca importancia siempre y cuando sirva un propósito. Suzaku, en contraste, al dejar su voluntad atada a las órdenes de

Cornelia, transgrede. Él no cree que su pasividad sea la respuesta, pero no se mueve.

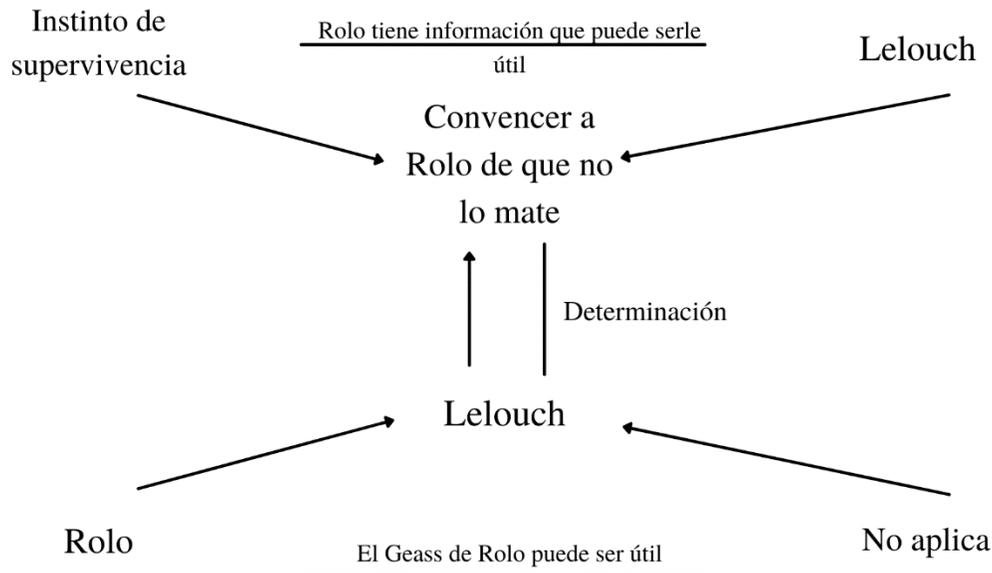
Tercero, Lelouch es un personaje que no actúa por impulso, siempre medita, aunque sea durante unos segundos antes de decidir lo que va a hacer. Es metódico y minucioso, y todo es hecho en línea con alcanzar una meta más grande. Suzaku ya ha sido presentado antes como un personaje que tiende a dejarse llevar por sus emociones y a reprimirse si piensa que lo que se está haciendo puede afectar su estatus. Por último, Lelouch se muestra firme en su convicción, pero tampoco es que le cause placer ordenar la muerte de otros. A pesar de esto, es aparente que le gusta poder superar al Imperio. Suzaku pasa casi toda esta secuencia sumido en la angustia, no hay ningún tipo de goce.

Lelouch no es que incumpla las máximas aristotélicas, pero tampoco las cumple. Lo que hace lo lleva a cabo porque lo ve como necesario, no bajo la luz de ser correcto o incorrecto según sus propias consideraciones, aunque sí juzga las acciones de otros con estos dos criterios. Suzaku se muestra como una marioneta a merced de Britannia que, por más que quiera, no rompe sus hilos pues la pérdida que puede significar desobedecer, a sus ojos, no vale la pena el seguir sus instintos.

Quiebre en dos – Code Geass R2, capítulo 4

Figura 13.

Modelo actancial del beat Quiebre en dos en Code Geass R2, capítulo 4



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch se enfrenta a Rolo y está a punto de matarlo cuando Rolo utiliza su Geass. Este lo que puede hacer es alterar el sentido del tiempo en un área específica durante un tiempo limitado. Las órdenes de Rolo son matar a Lelouch si recupera sus memorias de Zero. Lelouch trata de convencer a Rolo de que lo deje vivir al ofrecerle a C.C. quien dice no amerita su vida. Suzaku no aparece ni es mencionado durante esta escena.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto pues es él quien va en busca de Rolo y trata de matarlo para luego intentarlo convencer de que no lo mate —objeto— cuando el Geass de este último lo pone en desventaja. Debe actuar con determinación y seguridad porque Rolo no dudará en llevar a cabo las órdenes que se le dieron con respecto a él. Lo mueve el instinto de supervivencia —destinador— y el potencial uso de Rolo por la información que puede

tener. Rolo es el oponente en este caso y Lelouch quiere usarlo también por su Geass. No hay ayudantes en esta escena, pues solo son ellos dos.

Eje del deseo

Lelouch debe convencer a Rolo de no matarlo, pues este ha recibido órdenes explícitas de asesinarlo en caso recuperase sus memorias de hace un año. Lelouch rápido cambia su actitud en cuanto se da cuenta que está en desventaja. Con determinación —para evitar sospecha— le dice que si lo mata no podrá encontrar a C.C. y que él está dispuesto a entregarla. Rolo no le cree, pero Lelouch le asegura que ella no vale su vida.

Eje del saber

Lo que mueve a Lelouch es su instinto de supervivencia. Sabe que no puede morir aquí —hay demasiado en juego y muchas personas dependen de él—. Se demuestra su lado utilitarista en el sentido que hace lo que sea necesario para ganar tiempo y analizar cómo Rolo reacciona a lo que le dice para manipularlo de una mejor manera; debe vivir no solo por sí mismo, sino por otros. Además, sabe que Rolo puede ser útil en cuanto a la información que puede proveerle en cuanto a Nunnally, ya que sabe que Suzaku le da órdenes. Lo ve cómo la llave para empezar a encontrar respuestas sobre el paradero de su hermana e informarse de los movimientos de uno de sus enemigos principales.

Eje del poder

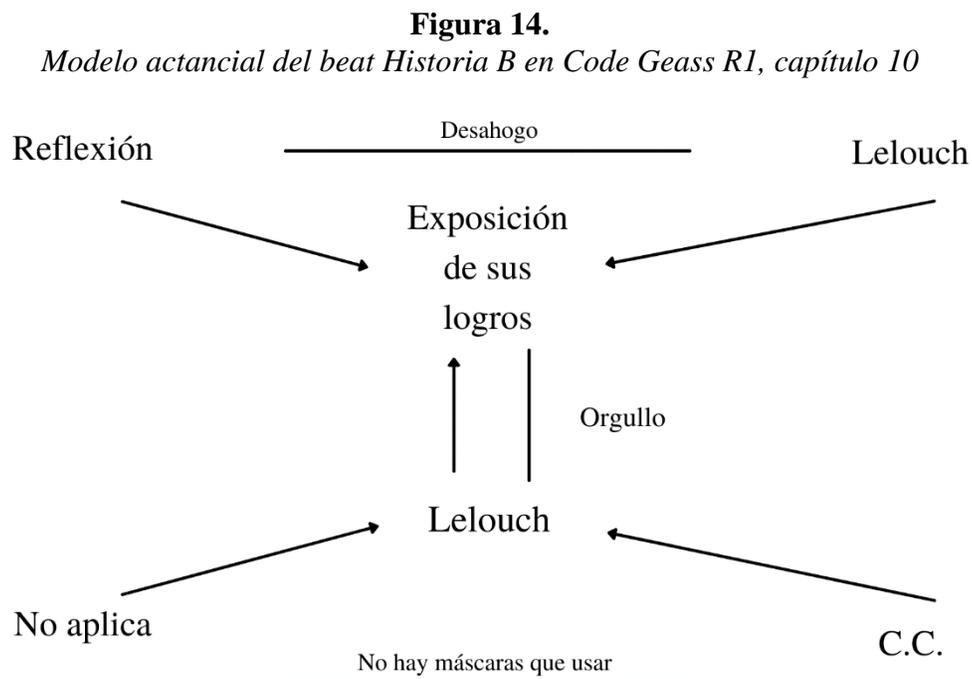
El oponente de Lelouch es Rolo, pues este está a punto de matarlo. Rolo podría considerarse una herramienta opresiva de un aparato represivo de Estado, debido a que sigue órdenes de Britannia; la violencia es lo que lo caracteriza, pues es básicamente un sicario del Imperio. Lelouch quiere usarlo no solo por la información que puede darle, sino también por lo que puede hacer su Geass —alterar la percepción de tiempo—. Lelouch

necesita todos los aliados posibles y Rolo podría ser una pieza clave en esta nueva etapa de restablecimiento de TBK.

Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch dice lo que dice consciente de las implicaciones que tiene, pero lo ve como necesario para poder ganar la confianza de Rolo. Sabe que es conocido por no tener lealtad con nadie y lo usa a su favor. Lo hace, no porque crea que es correcto, sino porque es necesario para poder salir de esta situación con vida. Su actuar con base en un asesoramiento rápido de la situación va en línea con quien es como personaje. No le causa placer lo que hace. Sabe que, de no convencer a Rolo, morirá. No cumple con las condiciones aristotélicas debido a que actúa por necesidad y no porque crea que lo que hace es correcto.

Historia B – Code Geass R1, capítulo 10



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch y C.C. se encuentran en la piscina en Ashford Academy —secundaria en la que estudia Lelouch—. Él revisa las diferentes aplicaciones que TBK han recibido de personas interesadas en formar parte de la organización. Dentro de ellas está Diethard. C.C. habla sobre cómo el interés ha crecido desde la presentación formal de TBK y Lelouch dice que la creación de un héroe era necesaria para poder llevar su plan a cabo. C.C. aplaude la estrategia, aunque cuestiona la interpretación de Lelouch de un caballero de la justicia. Suzaku no aparece ni es mencionado durante esta escena.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto debido a que la conversación gira en torno a sus acciones y lo que ha logrado. C.C. es la inquisidora a lo largo de su intercambio que está guiado por la contemplación a la cual Lelouch somete los resultados que ha visto de sus acciones. Lo que lo impulsa es un sentido de reflexión —destinador— y hasta cierto punto desahogo del cual el beneficiario es él —destinatario—. C.C es su aliada debido a que con ella no tiene que ocultarse detrás de ninguna máscara. Hasta cierto punto todo es un acto, pero con C.C no es necesario, pues ella sabe todo lo que ha hecho y que tiene planeado hacer. No hay un oponente, ya que solo es una conversación entre ellos dos.

Eje del deseo

Lelouch revisa unos documentos mientras habla con C.C. acerca de lo que ha logrado a raíz del éxito de la operación de presentación de TBK. Su orgullo es aparente al ver la cantidad de aplicaciones para solicitar unirse a su organización. Expone que a pesar de que hay muchos que no quieren formar parte de manera seria, por lo menos no reportan sus actividades a Britannia y hacen de su conocimiento, aunque de forma anónima, los

movimientos del imperio. Las cosas están marchando bien y se siente satisfecho al ver los frutos de lo que ha estado planeando durante ya bastante tiempo.

Eje del saber

Lelouch hace una reflexión acerca de cómo es que la imagen de Zero se está formando. Al pintarlo como una figura imparcial, pero intolerante de abusos, ha ganado la simpatía de gran parte de su público objetivo: el pueblo. Muchos onces están tan acostumbrados a ver los intentos fallidos de la resistencia que sus esperanzas están por los suelos y Lelouch lo sabe. Se desahoga en cuanto a cómo ha sido de relativamente fácil crear a Zero, pues ha usado las expectativas de otros a su favor. Es una presentación de su estrategia utilitarista, pues el “muchos” gana: las personas encuentran algo en que creer y él cementa su posición como un oponente digno de reconocimiento por parte de Britannia.

Eje del poder

En esta escena no hay ningún opositor real, es solo una conversación entre C.C. y Lelouch. C.C. tiene un estado de ayudante perpetuo debido a que está atada a Lelouch por el contrato del Geass que hicieron. Ella sabe todo lo que Lelouch ha planeado hasta el momento y que llevará a cabo, por lo que no lo juzga, ya que ella tiene interés en que él cumpla sus metas. A ella no le importa cómo llegue a cumplir lo que se ha propuesto, solo que, si lo logra, le conceda su deseo —el cual todavía no se sabe cuál es—. Él tiene que —de cierto modo— presentar una fachada de quien es realmente debido a que la mayoría no estaría de acuerdo con cómo ha manejado las situaciones que se le han presentado, pero con ella esas pretensiones no son necesarias: ella conoce su ambición y él la de ella y se apoyan mutuamente por el beneficio que significa para ambos. Saben que todavía hay camino por recorrer, pero por el momento están satisfechos con lo que se ha conseguido. Además, ella

cuestiona que le haya dado el título de caballeros de la justicia a TBK, pues entiende que sus motivaciones son egoístas. Todo esto es un medio para poder obtener venganza por el asesinato de su madre y el consecuente deterioro físico de su hermana. Él dice que lo hace por esta última para que pueda tener una mejor vida, pero C.C. entiende que lo hace por sí mismo, ya que Nunnally nunca le pidió que hiciera lo que está haciendo.

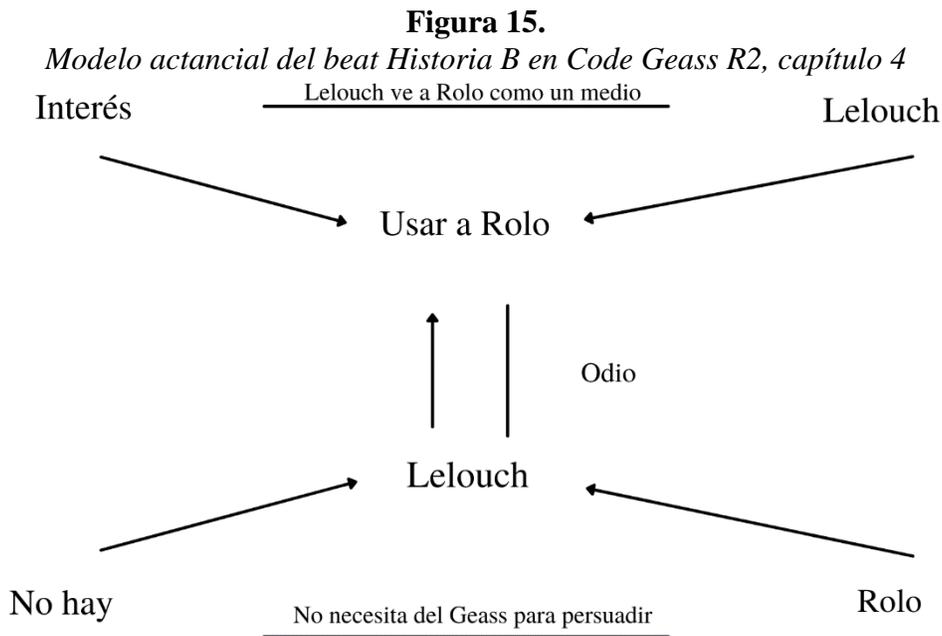
Lelouch lo toma como C.C. burlándose de la inocencia —hasta cierto punto— del pueblo japonés por creer lo que le vende de ser un pseudo justiciero. De cualquier modo, su conversación termina con esto y Lelouch pensativo acerca de qué hacer en cuanto a las aplicaciones que ha recibido, en especial la de Diethard que —de aceptarlo— podría ser un actor valioso por su influencia y conocimiento de los medios.

Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch, de nuevo, muestra que cada acción que toma la hace de forma consciente de lo que implica y las repercusiones que pueden llegar a tener. A pesar de esto, es —se presume— inconsciente de sus verdaderas motivaciones, por lo cual se transgrede esta primera máxima. Al no ser honesto consigo mismo rompe la primera máxima aristotélica. Segundo, todas estas consideraciones las ve como lo necesario, el paso correcto para que todo lo demás salga como él quiere. Tercero, se sigue cementando Lelouch como un personaje que siempre piensa antes de actuar y que todo lo ve en términos de beneficio o utilidad. Cuarto, Lelouch se nota por lo menos entretenido mientras hace estas revisiones. No es que le cause placer, pero sabe que de no hacerlo él, nadie lo hará o se hará de diferente forma a cómo él quisiera o necesita. La cuarta condición no se cumple, porque él actúa conforme a un sentido de autosatisfacción que no termina de completarse debido a

que para llegar a su meta debe tomar decisiones y cuestionar todo. Además, que su motivación es diferente a la que él declara ser.

Historia B – Code Geass R2, capítulo 4



Fuente: creación propia, 2021.

Es el fin de la escena del *beat* anterior de esta temporada. Lelouch logra convencer a Rolo de que no lo mate y Lelouch le dice que a cambio le entregará a C.C. Lelouch para sus adentros dice odiar a Rolo y que lo usará para luego deshacerse de él. Suzaku no aparece ni es mencionado en esta escena.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto pues dirige la acción y el diálogo. Su objetivo ahora es usar a Rolo y es su odio hacia él lo que lo impulsa. Lo mueve el interés que tiene en obtener información —destinador— y se hace todavía más aparente que solo ve a Rolo como un medio. El beneficiario de usar a Rolo es Lelouch —destinatario—. No hay oponentes, ya que Rolo se ha convertido en su ayudante o aliado por el momento.

Eje del deseo

Lelouch quiere usar a Rolo para después deshacerse de él cuando ya no sea útil. Lo odia porque ha querido tomar el lugar de Nunnally en su vida y esto le parece la ofensa más grande. No le importa Rolo en lo más mínimo. Sin embargo, Rolo es la Historia B en esta temporada debido a que Lelouch ve lo solo que él está, así como su falta de motivación y le vende la ilusión de que Lelouch —a pesar de todo— se preocupa por él. Lo trata como trataba a Nunnally y le habla de la misma forma para ganarse su confianza y así hacerlo creer que realmente lo considera familia. A pesar de que Rolo sea visto como solo útil en la medida que lleva a cabo órdenes, también es humano, y un adolescente, por lo que al mostrarle afecto es fácil de comprender por qué decide creer en Lelouch.

Eje del saber

Lelouch solo ve a Rolo como un medio para encontrar información acerca de Nunnally y saber los movimientos de sus enemigos. Lo que guía sus acciones de tratarle de hacer creer que le importa más allá de esto es el interés que tiene en su Geass. Debe evitar que Rolo siga las órdenes que tiene de matarlo. Es una acción utilitaria, pues Lelouch necesita estar vivo para poder seguir con la rebelión y Rolo puede ser la conexión que abra un poco las puertas para prepararse mejor al momento de planear un ataque a Britannia.

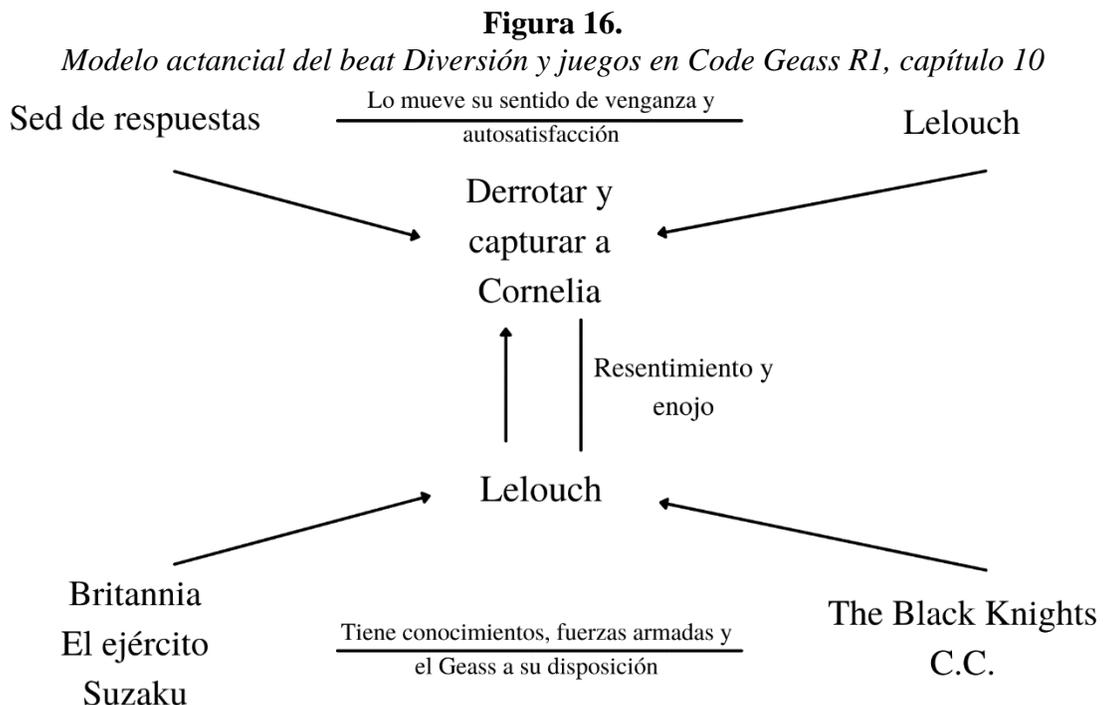
Eje del poder

No hay oponentes, pues ha logrado una tregua tentativa con Rolo. Se demuestra que Lelouch no necesita de su Geass para lograr persuadir a alguien. A pesar de que el Geass es una herramienta muy útil, Lelouch puede identificar los puntos débiles de una persona y usarlos a su favor. El que haya conseguido —aunque de forma tentativa y temporal— que una herramienta clave para Britannia en su vigilancia lo ayude es una victoria muy grande para él.

Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch actúa consciente de que deberá seguir su pretensión con Rolo, pero está dispuesto a hacerlo. No lo ve como lo correcto, sino necesario y en función de la utilidad que Rolo representa tanto para él como su causa como el encontrar a Nunnally. Además, esta actitud calculadora va en línea con quien Lelouch es como personaje. Por último, esto no le causa ningún placer, pues odia a Rolo. Lo que le provoca cierto nivel de satisfacción es pensar en cómo después se deshará de él. Las condiciones nicománeas no se cumplen, ya que Lelouch parte desde la crueldad y el odio, por lo que se hace aparente el egoísmo en sus acciones, aunque lo haga —inicialmente— para sobrevivir.

Diversión y juegos – Code Geass R1, capítulo 10



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch planea derrotar a Cornelia. Él sabe que ella planea atacar la base del JLF — que está en una montaña en Narita cerca de la ciudad— y así eliminar esa amenaza de

insurrección. Lelouch atrapa a todos mediante un deslizamiento de tierra —que llega hasta el área urbana dejando muchos muertos dentro de los cuales se encuentra el papá de Shirley— e insta a todos a pelear, pues es la única forma de salir con vida del enfrentamiento contra Cornelia. Lelouch está a un paso de concretar la captura de su hermana cuando Suzaku se une a la pelea y deja que Cornelia escape. Lelouch casi es aprehendido por el ejército.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto pues es el que planea la emboscada, barricada, escapes y dirige toda la operación. Su objetivo es el derrotar a Cornelia y capturarla y lo mueve el resentimiento que siente hacia Britannia, así como su sed de respuestas —destinador—. El destinatario es Lelouch mismo, pues, aunque la acción está pensada para ayudar a posicionar a TBK al desestabilizar más a Britannia, lo que lo motiva de verdad es el sentido de venganza hacia el Imperio y la autosatisfacción de verse superior. Sus opositores son Britannia, el ejército y Suzaku, pues estos últimos dos son apoyo a la primera que es representada por la figura de Cornelia. Sus ayudantes son TBK y C.C., los cuales tienen como mayor preocupación la preservación del bienestar de Zero.

Eje del deseo

Lelouch tiene como objetivo la derrota y captura de Cornelia. El motivo que Zero da a TBK para justificar esta misión es que ella es una pieza importante para el Imperio —es una comandante de guerra respetada y temida por su eficacia al momento de conquistar nuevos territorios—, por lo que vencerla sería una prueba irrefutable de las capacidades de la organización. En lo personal, Lelouch lo hace, porque se ha enterado que Cornelia fue la encargada de la guardia real de Marianne, por lo que, si alguien puede darle respuestas

acerca de por qué fue asesinada, es ella. Ambas son igual de válidas, la distinción reside en que la segunda nace de una razón egoísta y escondida, y, al dejarse llevar por sus emociones, es que falla. Sin embargo, no lo ve como un fracaso, pues ha logrado herir a Cornelia y esto deja el mensaje implícito de que Zero y TBK pueden infligir daño a Britannia. Él se encuentra satisfecho con los resultados obtenidos hasta que llega a ser de su conocimiento a través de Shirley —con quien había tenido programada una cita y que olvida cancelar— que su padre murió por el deslizamiento que él creó.

Suzaku, por su parte, inicia esta secuencia en espera de la orden que le permita entrar en combate. Así como en la escena del edificio tomado por el JLF, no puede moverse porque no tiene autorización y desobedecer puede significar pérdidas más grandes de las que está dispuesto a asumir. La ansiedad lo carcome al estar relegado a la pasividad.

Eje del saber

La acción de ir tras Cornelia va en contra del principio de la felicidad utilitarista. El mayor beneficiario de que se dé la captura de ella es Lelouch, aunque lo haya justificado con TBK. Si hubiese ordenado su ejecución inmediata, así como lo hizo con Clovis, se podría ver como una estrategia para seguir cementando el ejemplo de juzgar a aquellos que cometen injusticias, pues ella es autora de miles de ejecuciones extraoficiales. Sin embargo, ordena que la apresen y la mantengan viva. Lo mueve la sed por respuestas impulsada por la impaciencia y el sentimiento de autosatisfacción de esclarecer quién fue el asesino de su madre, así como de mostrarse capaz de movilizar a sus fuerzas más o menos como lo hace Cornelia. Quitarla del puesto de virreina no crearía mucha inestabilidad, pues reemplazarla sería fácil y rápido considerando lo grande que es la familia real.

Después de que este enfrentamiento acaba, Lelouch ve lo logrado con Cornelia —a pesar de que no se logró la meta— como un buen paso adelante, pues tiene como resultado el interés de más grupos subversivos en unirse a él. Sin embargo, todo su entusiasmo se torna en arrepentimiento cuando Shirley le dice que Zero mató a su padre. Lelouch se ve devastado cuando ella le dice esto y se hace aparente que él no ha sufrido ninguna consecuencia real desde que inició su plan. Todas las personas que ha conocido Lelouch son un medio para llegar a un fin; son tan solo nombres sin cara ni historias. Shirley es alguien importante para Lelouch y lo que él menos quiere es perjudicar a alguien a quien quiere. Aunque ha dicho que está dispuesto a todo y que sabe que este es su camino, nunca esperó tener que lidiar con una consecuencia negativa derivada directamente de sus acciones; aquí se muestra que muchas cosas están fuera de su control y él también se da cuenta de esto, lo cual se le presenta como un shock. Su egoísmo lo lleva no solo al fracaso parcial de su operación, sino también a incurrir en una falta que ni siquiera figuraba en su plan. Si no está realmente listo para enfrentar lo que pasa como resultado de su accionar, entonces ¿está preparado para lo que implica liderar la rebelión?, ¿o siquiera entiende de verdad lo que está haciendo?

Suzaku por su parte es cuestionado por Lloyd —mientras espera por órdenes de Cornelia— acerca de por qué se unió al ejército si tanto le disgusta ver a personas morir. Suzaku responde que para prevenir más muertes. Él se posiciona como un actante que reacciona ante el conflicto, no como quien lo inicia. Lloyd recalca que es esa hipocresía la que lo matará algún día. La ironía más grande es que Suzaku —un proclamado pseudo pacifista— forme parte de una fuerza armada conocida por su brutalidad y dada la orden, si él la considera justa, lleva a cabo la violencia que tanto desprecia. Por esto último, surge la

pregunta, ¿qué es lo que Suzaku quiere de verdad si es consciente de lo vacío de sus principios?

Eje del poder

Esta secuencia tiene varios oponentes, dentro de los cuales se encuentran, Britannia representada por Cornelia, el ejército y Suzaku. Cornelia porque busca la venganza de la muerte de Clovis y repudia todo lo que Zero —rebelión y oposición— representa.

Cuestiona la forma de hacer las cosas de Zero cuando ella hubiese utilizado las mismas prácticas e inclusive otras todavía más furtivas y se ofende cuando Zero le hace ver que él no hace nada que, de ella estar en sus zapatos, ella no haría. Ambos son generales y hacen lo que creen más eficiente para tener la ventaja sobre su enemigo sin importar si el método es limpio o no. Enfrenta a Cornelia al hacerle ver que su complejo de superioridad no funciona cuando su oponente piensa en la misma línea y puede responder a su ofensiva. El ejército cumple su función como aparato represivo del Estado al prestar asistencia a Cornelia y dejarla escapar; a pesar de que esto es más gracias a Suzaku. Este último vuelve a incurrir en la transgresión kantiana de la universalidad; pues no cree en serio en la pasividad a la que es sometido, pero la valida al seguir órdenes. También ve a los personajes como Lloyd y Cornelia como medios para poder demostrar sus habilidades y así subir de rango por lo que se incumple la máxima de la humanidad, pues los cosifica al verlos como medios para llegar a un fin —así como ellos a él—. Por último, por lo mismo de que no cree en verdad en la pasividad a la que es relegado, tampoco cumple con la fórmula de la autonomía, porque no sigue la ley —órdenes de Cordelia— porque cree en ellas, sino porque no vale la pena el posible castigo.

En contraste, los aliados de Lelouch son C.C. y TBK, debido a que siempre lo cuidan y su prioridad es asegurarse que Zero esté en buenas condiciones. Lelouch no está solo. Los diferentes colaboradores están dispuestos a dar la vida por él y C.C. siempre está cerca por si necesita ayuda.

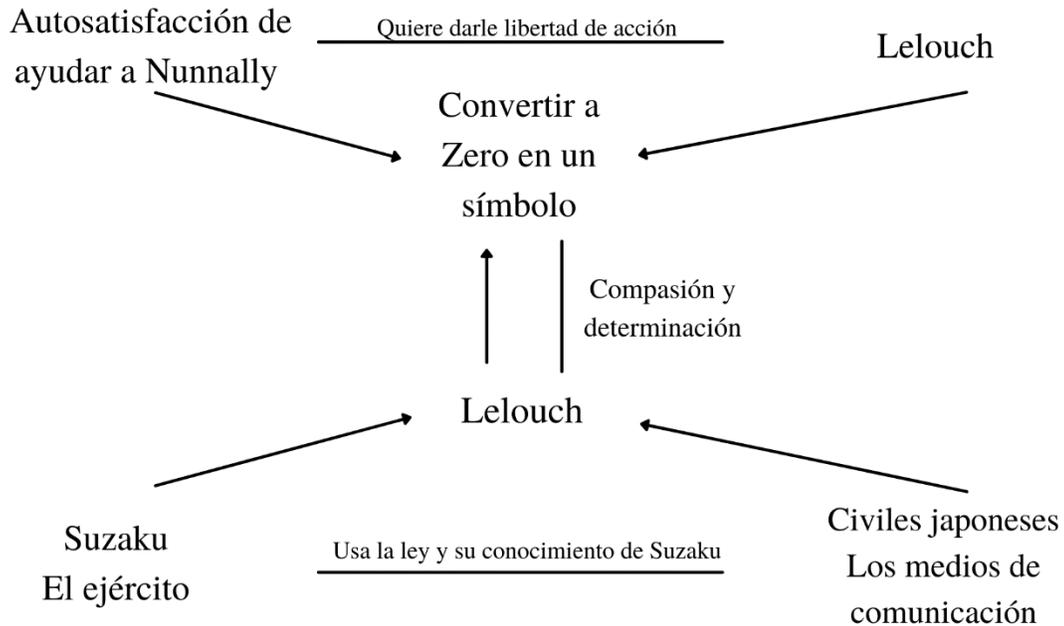
Cumplimiento nicomáqueo

Primero, tanto Lelouch como Suzaku están conscientes de lo que hacen. Nadie los obliga, lo hacen libremente en su calidad de sujetos. Segundo, Lelouch toma esta decisión no —totalmente— porque considere necesario la captura de Cornelia. Al inicio cree haber tomado la decisión correcta, pero cambia al saber que indirectamente mató al papá de Shirley. Suzaku también transgrede esta segunda condición, pues él no actúa debido a que no está dispuesto a oponerse a las órdenes que le han dado. Tercero, Lelouch cumple con esta condición, pues actúa según sus deseos de autosatisfacción que es una actitud común en él. Suzaku también actúa según su beneficio que es algo que se ha visto previamente. Cuarto, ninguno de los dos la cumple, pues Suzaku queda horrorizado al ver la cantidad de muertos que el deslizamiento ocasionó y está frustrado por no poder intervenir antes. Lelouch, por su parte, tampoco la cumple debido a que, aunque al inicio está complacido, para el final ya no. Las máximas se ven transgredidas debido al cambio de sentimientos por el cual que pasan al enfrentar las consecuencias de sus acciones.

Diversión y juegos – Code Geass R2, capítulo 8

Figura 17.

Modelo actancial del beat Diversión y juegos en Code Geass R2, capítulo 8



Fuente: creación propia, 2021.

Hay más de un millón de personas reunidas en lo que es el gueto de Shizuoka por la inauguración del nuevo intento de la ZEAJ. Lelouch había acordado con Los caballeros de la ronda que lo exiliarían y no habría retribuciones hacia miembros de TBK si él dirigía a las personas a aceptar la ZEAJ. Suzaku y Nunnally están presentes durante el acto cuando Zero aparece y todos los presentes japoneses se visten con el traje y máscara de Zero. Él argumenta que ser japonés es un sentimiento, un sentido de pertenencia y que el Área 11 ya no es lugar para ellos. Además, al haber decretado el exilio de Zero, todos aquellos que posiblemente son Zero deben poder retirarse sin problema. Suzaku está en medio de un dilema, pero al final deja que se vayan. Los otros miembros del ejército y de los caballeros

de la ronda se oponen a dejarlos ir, pero deben seguir las órdenes de Suzaku. Los medios televisan todo el evento.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto al dirigir toda la acción y las respuestas de todos los demás personajes ser en torno a él y lo que él está haciendo. Lo que quiere lograr es terminar de convertir a Zero en un símbolo y dar la oportunidad a Nunnally de construir su ideal sin restricciones o miedo. Lo mueve la compasión que le inspira su hermana y la determinación de que esta es la única forma de quedar bien tanto consigo mismo como con ella. Lo que lo mueve es la autosatisfacción de aseverar que ayudó a Nunnally —destinador—. Le da la oportunidad de que actúe libre y el que se beneficia es él —destinatario—. Sus opositores son Suzaku y el ejército que están a punto de empezar otra masacre y sus aliados son los civiles japoneses y los medios de comunicación que transmiten todo el evento en vivo.

Eje del deseo

Lelouch quiere terminar lo que había iniciado cuando recuperó sus memorias: cementar la imagen de Zero como un símbolo. La compasión que siente por su hermana es suficiente para quitarse de la ecuación, pero no suficiente para desaparecer totalmente. Su objetivo de destruir a Britannia continúa, solo ya no pone en peligro a la persona que más le importa. Si abandona el Área 11 junto a —casi— todos los que lo siguen, entonces ni él ni sus planes afectarán de manera directa a Nunnally —o eso es lo que él piensa—. Hay demasiadas personas involucradas para este punto y —como ha dicho antes él— esto ya no es solo por ella. Sin embargo, ella sigue siendo su principal motivación, por lo que decide retirarse del terreno de juego que tiene a su hermana de por medio.

Suzaku, por su parte, quiere evitar que Zero escape. Esto no es lo que habían acordado, pero sabe que, de oponerse y ordenar que se abra fuego en contra de todos, sería una repetición de lo que pasó con Euphie. Está entre la espada y la pared, pues nadie la agradecerá dejarlos ir —él es visto como un traidor por formar parte de los soldados élite británicos siendo el hijo del ex primer ministro japonés— y, si acepta su salida, pierde credibilidad con el ejército. La pregunta a lo largo de esta escena es: ¿dejará que se vayan y tomará el golpe a sus privilegios que representa dejar ir al opositor más buscado por el Imperio o será fiel a su principio de no levantarse en armas en contra de aquellos que no pueden defenderse?

Eje del saber

Lelouch se mueve por el deseo de autosatisfacción de poder jactarse de ayudar a Nunnally. Todavía se mueve según la idea de que lo que hace lo hace por ella, aunque —se ha hecho aparente— que se mueve por sí mismo. En esencia, va en contra del ideal utilitarista, pues actúa con la idea de dar a Nunnally la libertad de acción que necesita para que la reconciliación entre onces y británicos se dé. Sin embargo, muchos salen beneficiados de esta acción debido a que aquellos que se queden tendrán la opción de optar por formar parte de la ZEAJ y los que se vayan no deberán temer persecución. A pesar de ser beneficiarios secundarios —como siempre dentro de las consideraciones de Lelouch—, la máxima de la felicidad se cumple. Suzaku —en cambio— se encuentra contrariado. Por un lado, no quiere dejar ir a Zero —el terrorista asesino de Euphie—, pero por el otro no puede ordenar que se mate a más de un millón de personas. Al final, sigue su vena utilitarista, no hace lo que cree correcto o quiere hacer, sino lo que beneficiará al mayor número de personas a costa de sus sentimientos personales. Tanto Lelouch como Suzaku se

encuentran en un punto en donde la mayoría vale más que ellos mismos, aunque quisieran negar las necesidades de las masas en favor de su autosatisfacción.

Eje del poder

El primer oponente de Lelouch en esta escena es Suzaku, pues él quiere —al inicio— cuando ve a todos disfrazados de Zero que se quiten la máscara o que se entregue al verdadero Zero. Hay un momento de estancamiento, pues no pueden moverse por la amenaza del ejército. Las fuerzas armadas oficiales responden a Suzaku, por lo que no es hasta que él da la orden que dejan que los japoneses se vayan. El ejército es el segundo oponente, pues al momento de ver el plan de Zero entrar en acción, se ponen a la defensiva y quieren empezar una segunda masacre. Lelouch lo que hace es tomar la ley y su conocimiento de Suzaku para ganar. Había pedido el exilio de Zero, sin embargo, nunca dijo quién era Zero, por lo que todos los que usan su traje tienen probabilidad de serlo y, por lo tanto, deben poder partir. Por otro lado, sabe que Suzaku no ordenará el asesinato de inocentes; aunque Suzaku haya cambiado, no es un asesino a sangre fría y menos de civiles indefensos. Lo último que quiere es que se repita lo que sucedió con Euphie.

Es así como los japoneses se vuelven ayudantes y herramientas clave para que el plan de Lelouch funcione. Los medios también lo son, ya que, al estar transmitiendo todo en vivo, su victoria sobre Britannia llega a más personas y lugares que verán que es posible ganarle. El Imperio no es invencible y Zero es el que logrará vencerlo.

Cumplimiento nicomáqueo

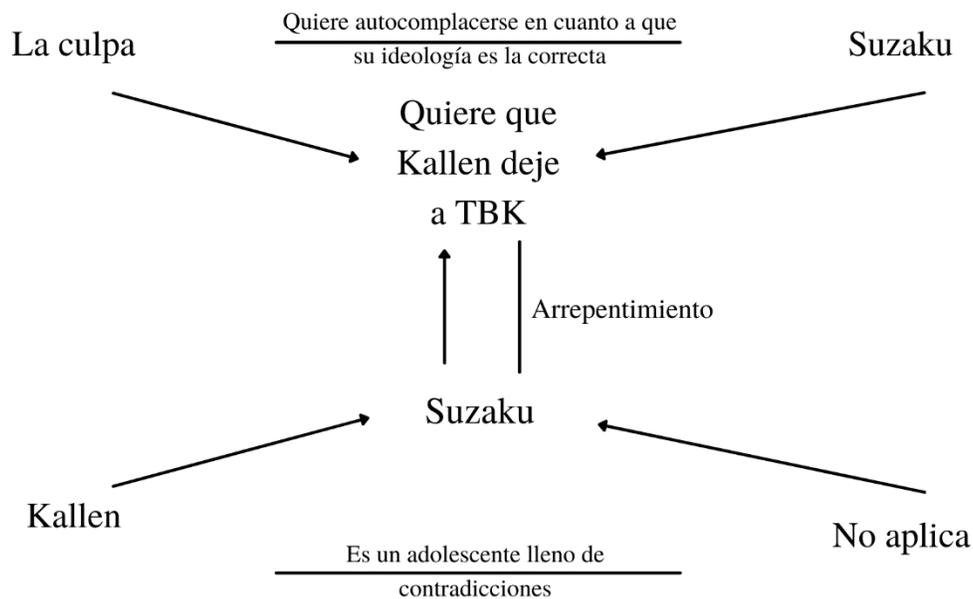
Lelouch hace todo esto consciente de lo que significa dejar a Nunnally atrás y moverse a otro territorio en el cual podrá ser blanco fácil del Imperio. Suzaku lo deja ir

porque cree que es lo correcto. Lelouch lo hace porque cree que es lo mejor para todas las partes involucradas. De nuevo, es una acción pensada y meditada, por lo que va en línea con su personalidad planificadora. Suzaku también actúa según características mostradas anteriormente. A Lelouch no le provoca placer, pues deja a la persona que más le importa en el mundo. A Suzaku tampoco, pues sabe que compromete su imagen en el ejército. Las condiciones nicomáqueas no se cumplen, pues, aunque lo ven como lo correcto y necesario, no les provoca satisfacción tener que dar su brazo a torcer.

Punto medio – Code Geass R1, capítulo 19

Figura 18.

Modelo actancial del beat Punto medio en Code Geass R1, capítulo 19



Fuente: creación propia, 2021.

Después de la confrontación entre Zero y Suzaku —de la cual no se sabe cómo escaparon—, este último se despierta en una isla junto a Kallen. Lelouch, por su parte, está con Euphie. Suzaku y Kallen tiene una discusión en la cual ambos cuestionan al otro acerca de porqué siguen a las personas que siguen. Euphie y Lelouch recuerdan cómo eran las

cosas cuando eran niños y cómo han cambiado. Todos esperan ser rescatados. Es revelado que Lelouch utiliza el Geass en Suzaku: le ordena que viva y así es como se salvan.

Análisis actancial

Durante esta secuencia, el conflicto aparece en el intercambio de Suzaku con Kallen. Suzaku dirige la conversación y cuestiona a Kallen y por qué sigue a Zero, quiere hacerla cambiar de parecer en cuanto a seguir en la resistencia. Kallen, al mismo tiempo, cuestiona la hipocresía de Suzaku y su complacencia en cuanto a seguir órdenes o personas que él sabe no son buenas. Lo que lo impulsa es la culpa —destinador— y el arrepentimiento, pero, a pesar de esto, Kallen lo reta en cuanto a quién es él para cuestionar qué es válido o inválido. Él quiere autocomplacerse al tratar de convencerla para demostrar que su ideología es la correcta; por lo tanto, él es el destinatario. Kallen es su opositora, mientras que no tiene aliados. Lelouch y Euphie tienen conversaciones paralelas que van orientadas a cómo sus caminos han divergido de cuando eran niños.

Eje del deseo

Suzaku se encuentra a solas con Kallen y este le pide que deje a TBK, le dice que un terrorista nunca obtendrá un final feliz y que no es muy tarde todavía. Ella se niega y le responde que es la cabeza de la unidad de seguridad de Zero y que vencerá al Lancelot. Suzaku responde que los métodos de Zero no ofrecen ningún futuro y que, al hacer las cosas de la forma incorrecta, lo único que queda es arrepentimiento y un vacío interno. Bajo estas afirmaciones, Suzaku debería ser feliz con lo que está haciendo, pues trabaja para el lado correcto. Sin embargo, este no es el caso. Suzaku es un utilitarista que se esconde bajo el velo del deontologismo por la culpa que siente por haber asesinado a su padre. El pesar siempre está en el envés de sus acciones debido a que, hasta cierto punto,

reconoce la hipocresía en sí mismo. Aun así, su ceguera voluntaria sigue, pues insiste en que un resultado obtenido de la manera errónea no cuenta. Lo que Kallen le pregunta es ¿quién juzga cuál es o no la forma de hacer las cosas? Él considera que él está en lo correcto y ella también en cuanto a sí misma. ¿Por qué la consideración de él está por sobre la de ella? Suzaku le responde que Zero es una persona que solo piensa en sí mismo, sin importarle la vida de otros, Kallen le responde que vivir como mascota del Imperio tampoco es una forma de vivir. Suzaku no tiene respuesta a esto, porque sabe que eso es a lo que se ha reducido.

Lelouch, mientras tanto, es movido por la compasión que le crea Euphie. Ella lo llama por su nombre y le dice que sabe que es él y él se quita la máscara de Zero. Hablan sobre cómo solían ser sus días cuando eran niños y cómo todo cambió cuando Marianne fue asesinada y Nunnally incapacitada. Euphie le pregunta por Nunnally y Lelouch le dice que está bien, todavía no puede ver ni caminar, pero está viva y a salvo, y Euphie dice que eso la hace feliz.

Eje del saber

La culpa de haber sobrevivido cuando es el asesino de su padre y de haberse vendido a los conquistadores es lo que mueve a Suzaku. ¿Qué autoridad tenía él para decidir que lo mejor era que su padre muriera? Él es un utilitarista, pues el colectivo vale más que el individuo según lo que sus acciones revelan. Suzaku sufre por lo que hizo, pero no muestra arrepentimiento de haberlo hecho, solo de que nunca pagó por ello y que siguió con su vida como si nada hubiese pasado. Él sabe que, en un conflicto, en una guerra, no derramar sangre es imposible, pero se aferra al ideal de que esto es posible aun cuando él ha violentado a muchos otros en nombre de las órdenes que ha recibido por parte de sus

superiores. Kallen sabe esto y, por lo mismo, lo cuestiona. Pone su hipocresía sobre la mesa y lo confronta al mostrar qué es lo que a ella la impulsa. Todos tienen razones egoístas — ella quiere que la muerte de su hermano como parte de la resistencia haya significado algo—, pero la diferencia está en quién se esconde detrás de la moralidad y quién no. Suzaku incurre en violencia cuando trata de cambiar la forma en que otros piensan, por su percepción de que están en lo incorrecto. Busca la autocomplacencia que le brindaría que otros validen que su forma de pensar es la indicada. Sin embargo, es hipócrita, porque no es honesto en sus motivaciones. Dice que busca una reforma estructural, pero, si se construye algo nuevo sobre cimientos podridos, tarde o temprano lo nuevo se cae.

Con esto se hace aparente que Suzaku siempre transgrede las máximas kantianas. Puesto que, a pesar de que actúa de una forma, realmente no cree que sea la correcta — universalización— y condena a otros que hagan lo mismo, aun cuando él la legitima. Ve a todos y todo, como un medio para auto validarse y llegar a su objetivo —fórmula de humanidad—. Por último, al él no creer de manera verdadera en lo que hace, viola la máxima de autonomía, porque en su interior sabe que no está de acuerdo con su propia forma de actuar. Además, hace excepciones para sí mismo, pero juzga duramente a otros que tienen motivaciones igual de válidas que las suyas; todos actúan porque creen estar en lo correcto. No actúa porque quiera lo mejor para un colectivo, sino porque quiere apaciguar la culpa que lo carcome por dentro, pero no puede por la contradicción bajo la cual se rige. Juzga a los demás bajo el código moral del deontologismo kantiano, mientras que él se mueve entre este y lo fusiona con su utilitarismo reprimido que da como resultado una amalgama de ambas ideologías que transgrede de diferentes formas.

Por otro lado, Lelouch es motivado por la nostalgia que estar con Euphie sin la máscara de Zero implica. Ve las estrellas, conversa sobre lo tranquilo del pasado y juntos añoran tiempos más simples. La única utilidad que se haya aquí es la felicidad de la reunión de dos hermanos. No la odia a ella, pero desprecia el Estado al que ella —y hasta cierto punto él también— representan. Asimismo, Lelouch incurre en la violencia según los términos kantiano, pues obliga a Suzaku a vivir al usar su Geass. Él sabe la culpa que mueve a Suzaku y que lo que él quiere es redimirse mediante su muerte. Aun así, si Suzaku moría en ese momento, entonces significaba su muerte también, por lo que lo obliga a buscar una salida. Ejerce el castigo más grande sobre Suzaku, pues le quita su voluntad y capacidad de cumplir su deseo.

Eje del poder

A pesar de que fuera de esta isla cada uno de estos personajes son aliados u oponentes, aquí se marca una especie de tregua; pues los oponentes principales conformados por el Estado no están presentes. Lelouch y Euphie son realeza, aunque el primero haya sido exiliado. Suzaku y Kallen son ambos ciudadanos británicos honorarios por sus raíces —él es el hijo del antiguo primero ministro de Japón y ella es hija de un noble *britannico* y una japonesa—. Pueden entenderse bien, pues cada pareja viene de lugares similares. Euphie y Lelouch son hermanos y a pesar del tiempo y las diferencias, se quieren y extrañan. Suzaku y Kallen, del otro lado, son ambos soldados. Sin embargo, tanto ella como él son adolescentes en medio de una guerra, aunque entraron a ella de forma voluntaria, en la cual no deberían estar involucrados.

La hipocresía de Suzaku es lo que le cala a Kallen y ella —que desprecia a Britannia— no entiende cómo alguien que fue hijo de aquel que fue el máximo gobernante

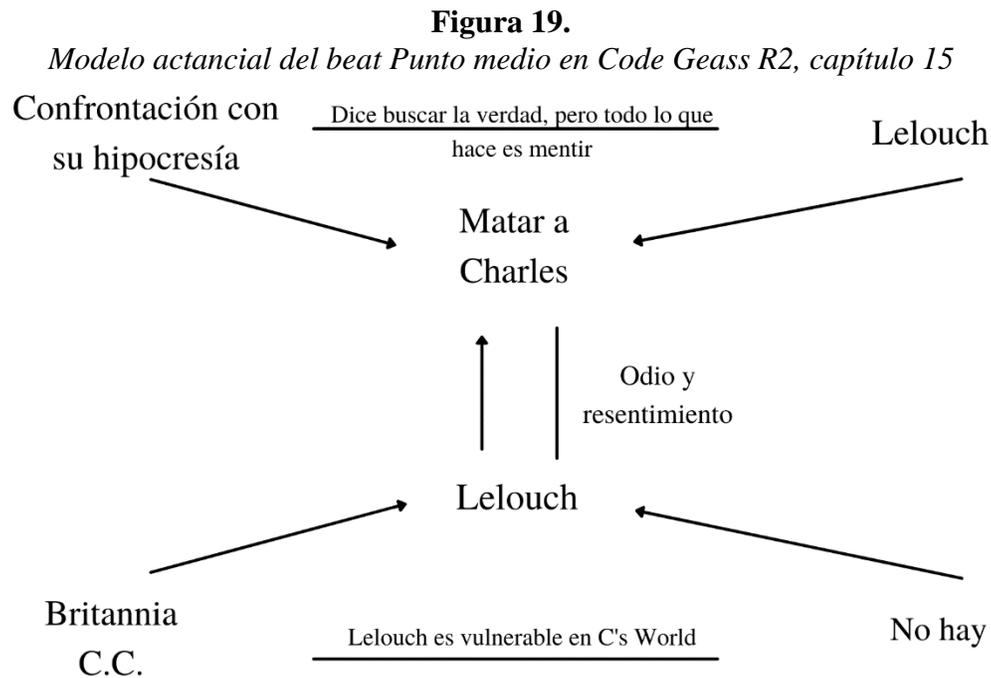
de Japón puede agachar la cabeza y defender los ideales y bandera invasora. Suzaku no es que crea o quiera a Britannia, pero ha visto que el conflicto siempre termina en sangre y ninguna solución. El asesinato de su padre evitó muchas muertes, pero también significó el sometimiento rápido, brutal y sin consideración de todo un pueblo. Aunque su acción haya sido solo el inicio y las demás decisiones hayan sido tomadas por otros adultos, él fue el catalizador y esto es algo que él no logra superar.

Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Suzaku es conscientemente inconsciente de que él no cree realmente en lo que predica. Lelouch es consciente de que los días pasados ya no regresarán y que su vida como Zero es su realidad. Además, le ordena a Suzaku que viva al ser consciente que lo que este quiere es morir: le quita su voluntad. Segundo, Suzaku hace lo que hace porque lo ve como lo necesario para poder alcanzar su meta. No es correcto o incorrecto, juzga según qué lo ayudará a estar más cerca de su objetivo. Lelouch se permite un momento de vulnerabilidad con su hermana. Lo hace por el cariño que le tiene. El haber usado su Geass en Suzaku fue lo que consideró su mejor opción en una situación desesperada. Tercero, Suzaku es un personaje hipócrita; es consistente en este aspecto. Lelouch suele ser más dulce con aquellos a quienes quiere: esto forma parte de su carácter. Además, es un personaje que, de no ver otra solución, actúa sin dudar de forma que preserve su vida. Por último, las decisiones y acciones que Suzaku lleva a cabo no le traen satisfacción porque, de nuevo, no cree en ellas. Lelouch, por su parte, es feliz por el momento que comparte con Euphie. En contraste, dice que no quería usar su Geass en Suzaku, pero, aunque hubiese preferido no hacerlo, era necesario. Ambos personajes ejercen violencia sobre otros y

porque parten desde el egoísmo de la búsqueda de la satisfacción o salvación personal es que no pueden cumplir con las especificaciones aristotélicas.

Punto medio – Code Geass R2, capítulo 15



Fuente: creación personal

Lelouch va en busca de su padre y lo encuentra en C's World —un mundo alterno en donde el Geass se origina—. Le dispara y cree haber ganado, cuando Charles revela que es inmortal. Lelouch le dice que lo que hará entonces será encerrarlos en C's World para siempre para que no pueda seguir su dictadura y exige respuestas acerca del asesinato de su madre. Charles se burla de él y hace que se enfrente a su propia hipocresía de buscar la verdad mediante la mentira. Lelouch se encuentra a un conflicto que es agudizado por C.C., quien le dice que el significado verdadero de la vida es morir. Al mismo tiempo, Suzaku está a punto de usar una droga en Kallen para que le diga todo lo que sabe; ella fue

capturada en batalla. Lelouch logra escapar junto a C.C., pero con la moral por los suelos y una C.C. que no recuerda nada.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto debido a que él inicia la acción de ir a buscar a su padre. Su objetivo es matarlo, pues ya ha tenido suficiente de tantos secretos y verdades a medias. Lo que lo impulsa es su odio y resentimiento. Por otro lado, entra en un conflicto consigo mismo al ser confrontado con la hipocresía de sus acciones —destinador—, pues busca la verdad mientras lo único que él ha hecho desde el inicio es mentir. El beneficiario de salir de allí es él mismo —destinatario—. Su primer opositor es Britannia representado por su padre y luego C.C., pues ambos lo cuestionan y le dan respuestas que no quiere o no está listo para enfrentar. No puede usar su Geass en C's World, lo que lo deja vulnerable y sin opción de salida, pues él se encerró allí. No hay ayudantes en esta escena.

Eje del deseo

El objetivo de Lelouch era matar a su padre, pues pensaba que así iba a poder satisfacer su sed de venganza contra este hombre que nunca se preocupó ni por él ni por Nunnally. Busca la concreción de una de sus más grandes metas que —en su cabeza— equivale a destruir a Britannia. Para él, el Imperio es su padre y, si el emperador ya no está, entonces Britannia termina. Es una idea ingenua, pero Lelouch —aun con todo lo que ha hecho— nunca ha sido racional cuando se trata de su progenitor. Suzaku, por otro lado, quiere respuestas acerca de qué es lo que traman TBK y está dispuesto a todo.

Eje del saber

Lelouch debe enfrentarse a la hipocresía e ironía que han permeado todas sus acciones. Él dice buscar la verdad, pero se esconde detrás de la mentira. Asegura que su motivación es desinteresada, pero en realidad lo hace por autosatisfacer su sed de

compensación. Quiere ser visto, pero siempre utiliza máscaras. Siempre está en violación del pensamiento utilitarista, porque, aunque dice actuar por el pueblo o por Nunnally y sus acciones han resultado en el beneficio de muchas personas, siempre ha actuado por una persona y esa es sí mismo. Él es feliz cuando Nunnally es feliz, pero no ha prestado atención a lo que ella dice. Ha tomado los deseos de ella y los ha torcido de forma que se alineen con lo que él quiere para así luego poder decir que lo hizo por ella y quitarse la culpa que viene con realizar acciones que terminan afectando a más personas de las que pensó de formas irreparables. Además, no puede lidiar con el hecho de que el deseo de C.C. sea morir y que la única razón para vivir sea la muerte. Se siente perdido ya que todo lo que ha hecho queda básicamente anulado, pues se logró gracias a su autoengaño de actuar por otros. ¿Cómo es él, entonces, diferente a los demás que reprocha y repudia? Esta es la pregunta que lo atormenta.

En contraste, Suzaku está a punto de usar una droga que hará a Kallen decir la verdad. Es la misma a la que la madre de ella era adicta y ella llora y suplica que no lo haga. Él le dice que no tiene nada que temer, que pronto perderá su voluntad. En el último segundo se arrepiente y rompe la jeringa con la droga. Dice que no quiere ser como Lelouch —que fuerza la voluntad de otros—, pero solo con el hecho de haber considerado y estar a punto de hacer algo en contra de alguien indefenso —y sabiendo que lo que estaba a punto de hacer estaba mal— ya lo condena a ir en contra de sus principios. Ni siquiera puede escudarse bajo el principio utilitarista, pues quería hacer hablar a Kallen por su búsqueda de respuestas y no porque busque el bien de un grupo. Quiere autosatisfacerse mientras se esconde detrás de que lo hace por un bien superior. Es hipócrita igual que

Lelouch en cuanto a sus motivaciones y violenta de forma directa a otra persona solo por esta no estar dispuesta a darle lo que él quiere.

Eje del poder

El primer oponente de Lelouch es Britannia en la forma de su padre, Charles. Este se burla de él al Lelouch exigir respuestas, pues dice que busca la verdad cuando lo único que ha hecho es mentir. Mientras que cuando ha sido confrontado con cuestionamientos similares ha podido ignorarlos, en C's World está a merced del emperador, por lo que no puede hacer nada más que enfrentarse a su hipocresía. C.C. es, por primera vez, su oponente, pues no ofrece ayuda, consuelo o consejo, ya que Charles está a punto de conceder su deseo: morir. Además, al saber que el asesinato de su madre fue un engaño organizado entre ella y Charles, se da cuenta que lo que lo había impulsado durante tanto tiempo también era una mentira.

Suzaku está en estado de shock en cuanto a que casi comete la imposición de su voluntad en otra persona. Él ha tratado de hacer que otros cambien su ideología —y los ha juzgado duramente cuando no lo hacen—, pero nunca había tratado de forzarlos. Incurrir en la violencia que Kant establece es una de las peores ofensas, pues ve a la persona como medio y no como fin merecedor de consideración y respeto. Ya no se puede afirmar que se rija por el deontologismo kantiano, aunque sea parcialmente.

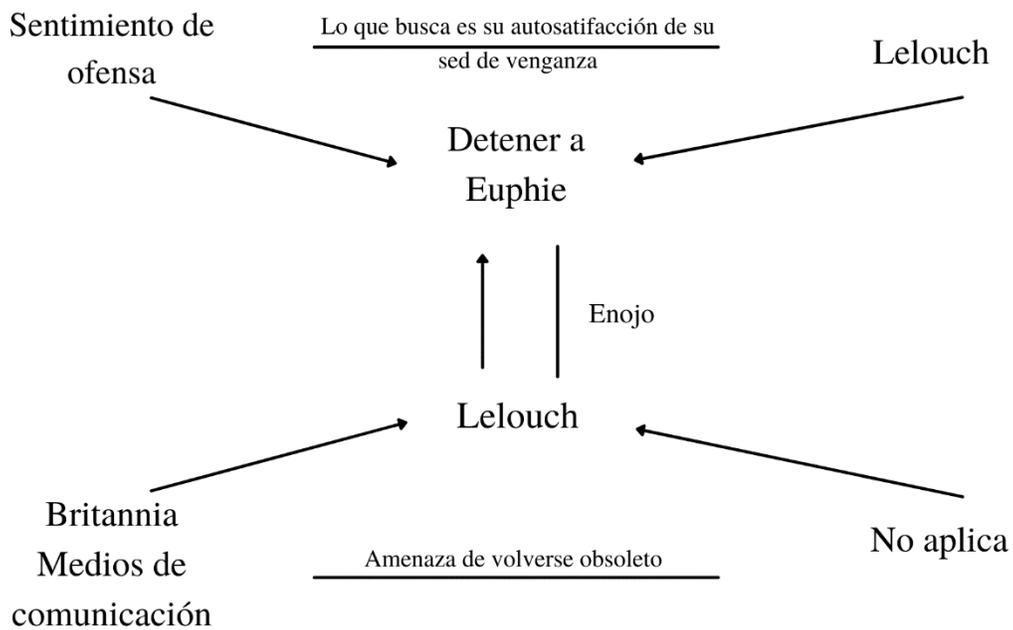
Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch pasa por diferentes estados de consciencia e inconsciencia a lo largo de esta escena, pues debe enfrentar que siempre ha actuado por sí mismo. Suzaku siempre es consciente de lo que hace. Lelouch ve todas las acciones que toma como necesarias no como correctas, aunque en este momento ya no sabe qué está bien y qué no. Suzaku sabe

que lo que hace está mal, pero no le importa, aunque para antes de concretar. Lelouch siempre piensa antes de actuar, pero en este momento lo único que puede hacer es huir para no tener que seguir enfrentándose a la realidad de sus verdaderas motivaciones. Suzaku también es consistente en que es un personaje indeciso que duda hasta el último segundo. Ninguno de los dos obtiene placer de las acciones que realizan. Lelouch ve el motivo por el que inició —esclarecer el asesinato de su madre y obtener venganza— hecho pedazos. Mientras que Suzaku es presentado con la realidad de que no es tan moralmente superior como creía ser. Hay un incumplimiento de las máximas aristotélicas porque ambos parten desde el desencanto consigo mismos y la confrontación con sus respectivas hipocresías.

Los malos se acercan – Code Geass R1, capítulo 21

Figura 20.
Modelo actancial del beat Los malos se acercan en Code Geass R1, capítulo 21



Fuente: creación propia, 2021.

Se celebra el festival anual de Ashford Academy y todos llegan. Euphie —después de haber reconectado con Lelouch en la isla— decide visitar a Lelouch. Ellos hablan y toda

va muy bien, hasta que la identidad de Euphie es revelada. Suzaku la saca de apuros al utilizar un robot prototipo que iba a ser usado para hacer una pizza enorme y sacarla de la multitud que la rodeaba. Hay medios cubriendo el evento por lo que Euphie decide hablar después de obtener la atención de todos. Anuncia que se establecerá *The Specially Administrated Zone of Japan* —o la zona especialmente administrada de Japón, ZEAJ—, en la cual aquellos onces que deseen podrán registrarse y serán tratados como ciudadanos japoneses; es el primer paso en un proyecto que busca la igualdad social. Lelouch ve la destrucción de todo lo que ha venido trabajando si esto que Euphie propone llega a concretarse y jura que la parará. Euphie termina con una petición a Zero a que se una a ella. Suzaku, aunque aparece en esta escena, tiene un papel mínimo y todo lo que se le ve hacer es ayudar a Euphie sin dar su opinión.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto en esta escena debido a que se sigue su diálogo interno que es respuesta al anuncio de Euphie. Cuando por fin entiende qué es lo que ella quiere hacer, pararla es su nuevo objetivo mientras el enojo lo consumen. El destinador es el sentimiento de ofensa que siente, pues, según él, Euphie no pensó bien las cosas y no ve cómo su propuesta le hace más daño a él y Nunnally. El beneficiario de pararla sería él —destinatario—. Los oponentes de Lelouch son Britannia acuerpada en Euphie y los medios de comunicación que transmiten la noticia. No hay ayudantes durante esta escena.

Eje del deseo

Cuando Euphie anuncia que quiere formar la ZEAJ, Lelouch ve esto como una amenaza directa a sus planes. Esto debido a que, si se opone, entonces TBK y Zero se

convertirían en enemigos del pueblo al negar una opción de reconciliación pacífica. Si acepta, renuncia a su posibilidad de levantarse en armas. Euphie lo pone en la situación más incómoda en la que se ha encontrado hasta ahora, pues de llevarse a cabo esta iniciativa el propósito de TBK se ve anulado totalmente. El enojo inunda a Lelouch y dice que ahora ella ya no es su aliada: es un enemigo como todos los demás, pues amenaza con quitarle todo. El discurso gira en torno a Lelouch y lo que él siente con respecto a esto.

Eje del saber

Lelouch se siente ofendido debido a que percibe que Euphie es una ingenua idealista que no entiende que su plan no funcionará. Debido a que su diálogo interno gira en torno a sí mismo y no hacia los demás, lo que mueve a Lelouch a verla como una inconveniente y enemiga es la autosatisfacción que busca saciar su sed de venganza en contra de Britannia. Aquí sale a la luz que realmente él es el único por el que busca un beneficio verdadero. Sus acciones han ayudado a muchos —son vistas como buenas bajo la perspectiva utilitarista—, por lo que lo que lo llevó a realizarlas no importa. A pesar de esto, se hace aparente de nuevo que hace lo que hace, no por Nunnally como dice, sino por sí mismo. Quiere destruir a Britannia por lo que le hicieron a su madre, hermana y las consecuencias que tuvo para esta última y él. Todos aquellos fuera de sí mismo que obtienen los beneficios que él produce son vistos como colaterales. Saldar el sufrimiento por el que él ha pasado es lo importante y por esto viola el principio utilitarista, ya que pone su individualidad por encima del colectivo.

Eje del poder

Durante esta escena solo hay oponentes, pues Lelouch está en su papel de estudiante. Britannia se ve representada por Euphie, la cual se muestra como la opositora más grande hasta el momento al dar a conocer su proyecto de la ZEAJ. Básicamente, abre la puerta para que Zero y TBK sean vistos de forma negativa si se niegan a colaborar cuando ella hace un llamado directo a su participación. Acorrala a Lelouch todavía más cuando pide la atención de los medios y su anuncio es difundido por todos los canales disponibles como un mensaje por parte de la subvirreina del Área 11. Para este punto, todos —o casi todos— van a haber escuchado del plan de Euphie y le quita a Lelouch la opción de interferir con la recepción de la misiva. Lelouch sabe que tiene que hacer algo, pero —por el momento— está a la merced de Euphie. Además, hay una pequeña escena bisagra en la cual se ve a su padre —Charles zi Britannia— decir que ahora sí merece el título de su hijo y esto solo aumenta la sensación de malestar que toda esta situación produce.

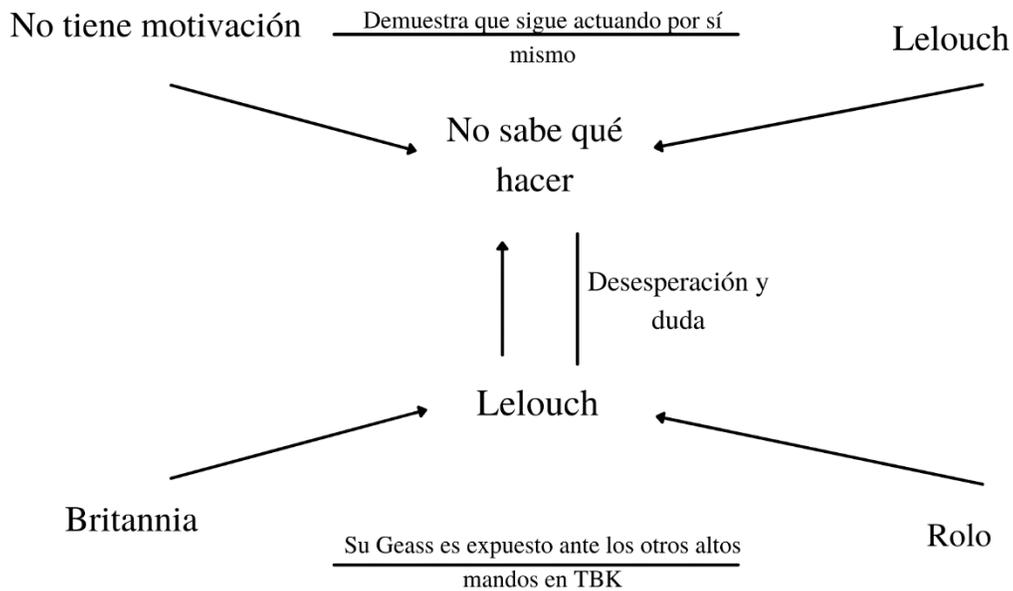
Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch dice que deberá parar a Euphie, no porque lo crea correcto, sino porque interviene con sus planes. Segundo, Lelouch considera que lo que sea que hará con respecto a la situación que Euphie ha creado será una acción necesaria. Tercero, Lelouch es un personaje que al momento que un problema se presenta, empieza a buscar soluciones, es una característica aparente y consistente en él. Cuarto, el pensar que Euphie es su enemiga y que debe buscar la forma de lidiar con ella no le trae placer. De nuevo, es la exposición de su egoísmo y la raíz narcisista de sus acciones lo que no permite que haya un cumplimiento nicomáqueo completo.

Los malos se acercan – Code Geass R2, capítulo 19

Figura 21.

Modelo actancial del beat Los malos se acercan en Code Geass R2, capítulo 19



Fuente: creación propia, 2021.

Todos están lidiando con las consecuencias de la detonación de la FLEIJA —un arma de destrucción masiva creada por Nina— y Lelouch está tomándolo peor que cualquiera. No solo fue Nunnally parte de las vidas que se perdieron por la explosión, C.C. no recuerda nada y cuando fue a pedir ayuda a Suzaku, este lo traicionó —aunque esto último no es cierto, pero él no lo sabe—. Mientras Lelouch tiene un colapso mental acerca de la pérdida de su hermana, Rolo trata de consolarlo. Lo anterior termina en Lelouch gritándole a Rolo que lo desprecia con todo su ser y que salga de su vista y de su vida. Rolo obedece. Mientras tanto, Schneizel —hermano mayor de Lelouch— expone ante los otros grandes colaboradores de TBK —la princesa Kaguya, Tohdoh, lo que queda de Las Cuatro Espadas Sagradas, Diethard, Ougi y Tamaki— la identidad de Zero y sobre el Geass. Además, les dice que Lelouch los ha manipulado todo este tiempo. Ellos le creen.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto debido a que todas las acciones giran en torno a él, aunque él no intervenga de forma directa. En este momento no sabe qué hacer, por lo que no tiene un objeto definido. La pérdida de Nunnally lo ha dejado vacío de toda motivación y al C.C. tampoco recordar nada siente que ha perdido todo lo que él considera importante. La percibida traición de Suzaku también lo ha dejado muy herido. El beneficiario de que pudiese salir de este bajón mental es él —destinatario—, pero no hay señales de que eso vaya suceder pronto. Britannia en la forma de Schneizel es su oponente, pues, mientras Lelouch pierde la cordura, este se encarga de poner a sus más grandes aliados en su contra. El único ayudante es Rolo, quien trata de consolar a Lelouch, pero este último lo desdenea. Suzaku no es mencionado ni aparece en esta escena.

Eje del deseo

Lelouch está perdido. No sabe qué hacer ni por dónde empezar a recoger los pedazos de sí mismo. Lo embargan los sentimientos de desesperación y duda, pues lo que lo motivaba ya no existe. ¿Qué hace ahora?, ¿quién puede entender su dolor? Hasta C.C. que ha sido en quien siempre se ha apoyado no puede ofrecerle consuelo, ya que ha perdido sus memorias; ahora es una muchacha asustadiza y vulnerable.

Eje del saber

Lelouch no tiene motivación para nada. Viola el principio utilitarista, porque el saber que tiene a toda una organización con cientos de miles de personas a su mando debería de ser suficiente para que él se levante y siga adelante, mas no lo es. Esto demuestra que no ha superado lo que su padre le dijo en C's World: es un egoísta e hipócrita. Había dicho que iba a actuar por las personas que dependían de él, pero su motivación real sigue siendo la autosatisfacción personal. Actuaba en nombre de Nunnally,

por lo que, al ya no estar ella, ya no ve punto en continuar. Sus ideales —a sus ojos— no son suficientes.

Eje del poder

Su oponente —aunque no lo sepa en ese momento— es Britannia en la forma de Schneizel. Mientras Lelouch está vulnerable y no contesta a los llamados de nadie, Schneizel pide una reunión con los aliados más grandes de Zero. Estos son: la princesa Kaguya, Tohdoh, lo que queda de Las Cuatro Espadas Sagradas, Diethard, Ougi y Tamaki. Ellos aceptan porque Tohdoh los insta. Schneizel revela la identidad de Lelouch como Zero y su uso del Geass. Todos se sienten traicionados y deciden enfrentarlo y ejecutarlo por haberlos engañado; a final de cuentas, no hay forma de comprobar que no ha usado su Geass en ellos. Schneizel, por otro lado, se muestra como un personaje sumamente carismático y simpatiza con ellos mientras los anima a deshacerse de Zero. Rolo, por su parte, es el único ayudante, pues trata de consolar a Lelouch al presenciar su angustia. Sin embargo, los verdaderos sentimientos de Lelouch hacia Rolo salen a la luz. Le echa en cara que todo lo que le ha dicho ha sido una mentira y que lo odia con toda su alma por pretender tomar el lugar de Nunnally y le ordena que se vaya. Rolo lo hace y Lelouch queda solo mientras se hunde más en su miseria.

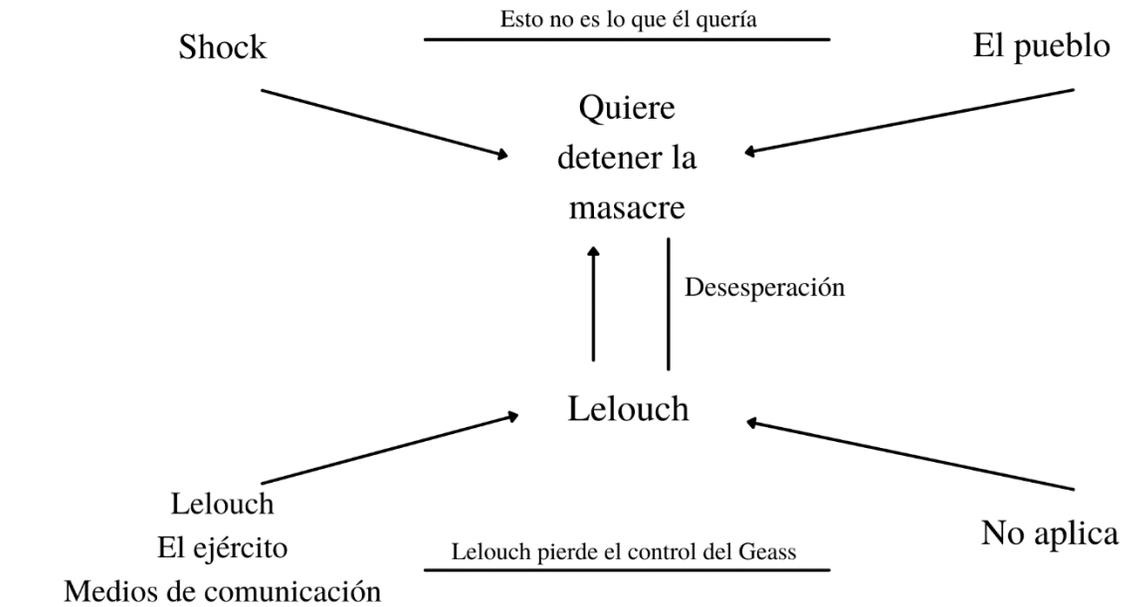
Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch es consciente de lo que dice. Lo que quiere es que alguien se sienta tan herido como él. No lo hace porque crea que es correcto —de cierta forma reconoce la inocencia de Rolo—. Esta actitud explosiva y destructiva es consistente con quien él es como personaje, pues nunca ha logrado manejar bien sus emociones cuando Nunnally está

involucrada. Nada de esto le causa placer, ya que está hundido en un mar de desesperación. Incumple casi todas las condiciones aristotélicas debido a que ha perdido lo que considera más preciado.

Todo está perdido – Code Geass R1, capítulo 22

Figura 22.
Modelo actancial del beat Todo está perdido en Code Geass R1, capítulo 22



Fuente: creación propia, 2021.

Zero llega al evento de inauguración de la ZEAJ y pide una audiencia privada con Euphie. Toda la guardia y Suzaku —que es el caballero designado de ella— se oponen, pero ella dice que está bien. Al estar solos, Lelouch le dice que lo que tiene planeado no funcionará. Ella responde que no lo sabrá hasta que lo intente y él la amenaza con crear una escena en la cual se dará a entender que ella le disparó y así Zero quedará como un mártir. Agrega que lo que él ha hecho es necesario y que ella que habla desde lo alto de su título noble no podría entender. Ella le dice que ha renunciado a su estatus como princesa y que el anuncio saldrá en los próximos días, que lo hizo —cuando él le pregunta porqué y cree que

fue por él— por Nunnally quien le dijo que lo que quería era estar con su hermano. Lelouch no puede creerlo, pero al final acepta unirse a Euphie. Bromean un poco y Lelouch le dice que, de haberlo querido, ella le hubiese disparado, ella responde que no es posible. Él contesta que si él le ordenará que matara a todos los japoneses, ella no podría oponerse y su Geass se activa. En ese momento Euphie trata de resistir el Geass —del cual Lelouch ya no tiene control—, pero no lo logra y ordena la masacre de todos los japoneses presentes. Lelouch entra en un estado de shock, pánico e incredulidad, por lo que no puede detenerla. Sale al auditorio y una señora moribunda le dice que por favor los salve. Suzaku trata de llegar a Euphie, pues no entiende porqué ordenó esto.

Análisis actancial

El sujeto es Lelouch, pues es él quien pide la audiencia con Euphie, el que dirige la conversación con ella y quien da la orden que termina en tragedia. Su objetivo es parar a Euphie, aunque sabe que no puede, mientras la desesperación lo embarga. El shock lo paraliza por momentos al darse cuenta que el Geass está fuera de control. El destinatario sería el pueblo si lograra parar a Euphie. El opositor en esta escena es Lelouch mismo, pues al ser inconsciente de que ya no tiene control sobre su Geass, bromea. El Geass, claro está, no distingue entre algo dicho con y sin intención y la tragedia empieza. Además, el ejército que no duda un segundo en llevar a cabo la fatal orden y los medios de comunicación que transmiten toda la masacre son oponentes. No hay aliados, pues él está solo con Euphie.

Eje del deseo

Lelouch cae en la desesperación total cuando el Geass se sale de control y Euphie ordena el asesinato de todos los japoneses que habían atendido la inauguración de la ZEAJ. Por más que intenta detener la orden que —sin querer— le dio a Euphie, no puede. El

Geass solo funciona una vez y no importa qué tanto quiera que pararlo, es imposible.

Personas inocentes mueren en masa porque su poder ha llegado al límite e hizo una broma en el peor momento posible y ahora tiene que lidiar con las consecuencias. Suzaku, por su parte, solo quiere encontrar a Euphie.

Eje del saber

Nada sucedió de acuerdo al plan de Lelouch. De primero había querido inculpar a Euphie de querer matar a Zero y así ganar más simpatizantes. Después, acepta formar parte del plan de Euphie para en un par de segundos volverla —sin intención— una genocida. Sale al auditorio para ver cómo está la situación y ya hay miles de civiles muertos —habían atendido más de 200 mil personas—. Lelouch sigue en estado de shock y cuando una mujer moribunda le pide a Zero que los salve, él no sabe cómo reaccionar. Se ahoga en culpa y no quiere tomar responsabilidad por lo que sucede. Piensa para sí mismo que él no es el héroe que todos creen y que no sabe cómo enmendar el desastre que desató. Dice que esta no era su intención, pero las intenciones no importan. Según el utilitarismo, la acción es vista como correcta siempre y cuando el mayor número de personas sea beneficiado sin importar la motivación. Sus excusas son inválidas y va a en contra de su ideología.

Además, se exponen de nuevo sus razones egoístas. Mientras que él dice que todo lo que hace es por Nunnally, se evidencia que esto no es verdad. Es cierto que ella desea un mundo más pacífico, pero no a costa de su hermano. Él actúa porque quiere venganza por la muerte de su madre. Es él el que no supera este evento y es su resentimiento lo que lo carcome y lo empuja a seguir adelante sin importar quién se vea afectado. Desea la destrucción de Britannia para sentirse compensado, no porque Nunnally haya expresado

que eso es lo que ella quería. Su hermana es su excusa y esta situación es el resultado de actuar por sí mismo.

Eje del poder

El enemigo de Lelouch en estos momentos es, principalmente, él mismo y de forma secundaria el ejército y los medios de comunicación. Lelouch fue quien ordenó esto y, aunque quiera, no sabe cómo detener la masacre. El shock, la angustia y desesperación no le permiten pensar con claridad y está atorado en un bucle de culpa que lo paraliza. El Geass que había sido su herramienta más útil, se ha convertido en un arma que ahora apunta a sí mismo. El ejército —como aparato represivo de Estado— es ayudante del genocidio. Hay un momento de duda, pero Euphie los insta a matar y después de eso nadie cuestiona sus órdenes y las llevan a cabo sin tardanza. Los medios de comunicación televisan todo, lo cual cierra cualquier intento por parte de Lelouch —u otro personaje— de tratar de contener la situación o mantenerla en secreto. Todo el mundo conocerá a Euphie ahora como una cruel asesina. No hay nadie que pueda ayudar a Lelouch en estos momentos, pues nadie estaba allí cuando pierde control del Geass y C.C. también está siendo afectada por lo que sucede con el Geass de Lelouch. Él no ve forma de tornar esto en algo positivo y está a punto de darse por vencido. Se ve como merecedor de cualquier castigo que se le presente por la muerte de miles y haber convertido a su hermana en una homicida.

Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch no hace la broma del exterminio de los japoneses consciente de que el Geass ya no le obedecía. Segundo, él cree que hay sacrificios necesarios, pero matar

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues todos los personajes están reunidos allí por él. Su objetivo es entregarse, ya que se da cuenta que no hay forma de escapar. Por otro lado, está cansado —destinador—, ya no tiene motivo por el cual seguir adelante, por lo que morir aquí sería un descanso para él —destinatario—. Sus oponentes son Britannia —en la forma de Schneizel—, TBK —que ya no le son fieles— y los medios de comunicación —por parte de Diethard quien está filma todo—.

Eje del deseo

Lelouch está lleno de resignación. En un primer momento evalúa formas de escape, pero pronto se da cuenta que es imposible. Además, quiere entregarse. La angustia por la pérdida de Nunnally es demasiada y ya no quiere vivir.

Eje del saber

Su actitud de derrota va en contra del principio utilitarista. Él es una persona persuasiva y sabe que Schneizel es una copia de su padre, por lo que dejar que gane aquí o en cualquier otra situación no es lo mejor para nadie. Sin embargo, ¿de qué sirve seguir si Nunnally está muerta? Su actitud egoísta continúa, pues se hace aparente que a pesar de predicar que busca el bien común, el único bienestar que le interesa de verdad es el de su hermana y el suyo. Pone al individuo sobre el colectivo y su sufrimiento por sobre cualquier otro. Esto solo contribuye a que no tenga que enfrentar sus problemas ni las consecuencias de sus actos; es huir.

Eje del poder

Hay demasiados enemigos, Lelouch sabe que no saldrá de esta situación con vida. En primer lugar, su gran oponente es Britannia representada por Schneizel. Él vela por los intereses británicos y al saber que Lelouch es Zero se da cuenta que esta información era lo que necesitaba para poder desestabilizar a TBK. Utiliza la grabación que tomó cuando Suzaku traiciona a Lelouch —que fue una estrategia planeada por él sin conocimiento del primero— y la vuelve la prueba irrefutable de la culpa que le adjudica. Lo anterior debido a que en la cinta Lelouch dice haber usado a todos para poder lograr sus ambiciones; había aceptado la culpa de lo que Suzaku le achacaba con tal de que lo ayudase a proteger a Nunnally, aunque fuese mentira. Aun así, la verdad no importa, lo único válido es lo concreto y después de haber escuchado ese audio logra crear una barrera irreparable entre Lelouch y su organización. TBK se vuelven oponentes también pues ya no creen en que él tenga sus intereses como prioridad.

Los medios de comunicación también se tornan en su contra, pues es Diethard quien dice que dará la noticia de la muerte de Zero como una pérdida en batalla, pero que su imagen servirá para motivar a las masas. Kallen es la única que aboga por él, pero al Lelouch decirle que fue solo la pieza más preciada en su juego, ella también lo deja. Es justo cuando está a punto de ser tiroteado que le dice a Kallen que debe vivir; le da esperanza, pero ya es tarde.

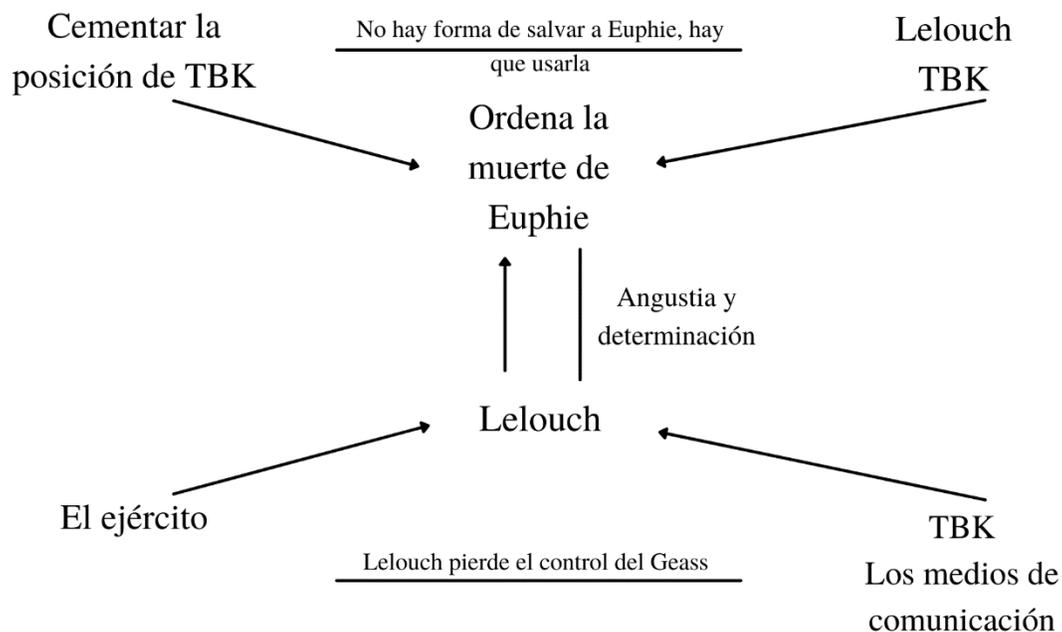
Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch asume la culpa que le adjudican de forma consciente de que es una sentencia de muerte. No lo hace porque lo crear correcto, sino porque ya no quiere vivir.

Esta resignación total no es característica de él, pero ya no tiene motivación, por lo que es creíble que actúe de esta forma. Por último, no le causa ningún tipo de satisfacción, solo quiere terminar con su existencia a la cual ya no le encuentra sentido. De nuevo, lo mueve su autosatisfacción y por eso se da un incumplimiento aristotélico.

La noche oscura del alma – Code Geass R1, capítulo 22

Figura 24.
Modelo actancial del beat La noche oscura del alma en Code Geass R1, capítulo 22



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch se da cuenta que la única solución a esta situación es utilizarla a su favor. Proclama que la ZEAJ era un fraude y que el innecesario y brutal derramamiento de sangre inocente lo prueba. Ordena la captura y ejecución de Euphie mientras la transmisión por televisión continúa. Al final, es él quien la encuentra y le dispara. Suzaku ve esto, toma el cuerpo de Euphie y corre a buscar ayuda.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues es quien al tomar una decisión —el desplazamiento de TBK y el contraataque al ejército— hace que la escena fluya. Lo que lo mueve es tomar control de la situación y usarla para cementar la posición de TBK —destinador— frente a la población al mostrarse como héroes cuyas buenas intenciones fueron traicionadas. Los beneficiarios son Zero y TBK —destinatarios—. Su opositor es el ejército —pues matan a los japoneses— y sus aliados son TBK —que siguen sus órdenes— y los medios de comunicación que sirven para difundir su respuesta y condena a lo que hizo Euphie.

Eje del deseo

Lelouch pone como nuevo objetivo el asesinato de Euphie. Aun así, se puede apreciar que llora mientras da esta orden por cómo se ve obligado a pintar a su hermana: una mentirosa y asesina. La angustia permea todas sus acciones, pues él había estado dispuesto a cambiar la forma en la que había estado haciendo las cosas al darse cuenta que tal vez lo que Euphie proponía podía funcionar. Nunca podría haber previsto que algo así iba a suceder y es lo último que hubiese deseado, pero ahora que está aquí debe hacer algo. Por lo mismo, está determinado a tomar esta situación y convertirla en otro escalón que lo llevará más cerca de su meta. Al momento de encontrar a Euphie, lo único que puede hacer es disculparse y decirle que la quiere antes de dispararle.

Eje del saber

Lo que hace que Lelouch reaccione es el hecho de saber que hay personas que dependen de él y que la pasividad y falta de respuesta no es una opción. La mayoría de TBK son japoneses, por lo que ver a sus compatriotas asesinados a sangre fría los tiene en un estado de alta tensión. Sin embargo, nadie se mueve si Zero no lo ordena. Lelouch

encuentra una solución cuando piensa en que la única forma de que no todo sea una tragedia, es usar lo que está pasando con Euphie para cementar la posición de TBK con el pueblo. Van a actuar como los caballeros de la justicia que habían dicho que eran. Lelouch regresa a su forma de actuar utilitarista, pues lo que importa ahora es sacar provecho de la situación, aunque sea lo último que quiera y la culpa se lo coma vivo. Sabe que no hay forma de salvar a Euphie, pues no existe justificación posible para la masacre y no puede exponer su Geass, ya que, de hacerlo, tendría que decir la verdad de lo que pasó y la culpa recaería en él.

Eje del poder

Lelouch se ve condicionado por la pérdida de control de su Geass. Debe tomar una decisión difícil para poder seguir adelante y que lo que pasó con Euphie no se quede en un trágico accidente; debe darle propósito, aunque sea posterior y sin planeación previa. Su principal opositor es el ejército que no parará hasta que o haya cumplido la orden o se le ordene hacerlo. Debe enfrentarlo con todo lo que tiene si espera salir vivo de allí. Por otro lado, los medios de comunicación se vuelven sus aliados, pues al televisar todo —y él haberse decidido a usar la situación a su provecho— se convierte en prueba irrefutable que TBK venían con buenas intenciones y luego Britannia mostró sus nefastos planes; es la venta de una narrativa. El Estado queda mal ante todos, mientras que las acciones de Zero y TBK son vistas como justas. TBK también son sus aliados debido a que esperan a que él dé la orden para movilizarse. Él debe darles algo después de ver a tantos inocentes masacrados o quedará mal con su propia gente. Por lo mismo, debe ser él quien asesine a Euphie y —aunque le duela— dar fin a lo que empezó. La puerta a su anterior vida queda cerrada definitivamente con este evento.

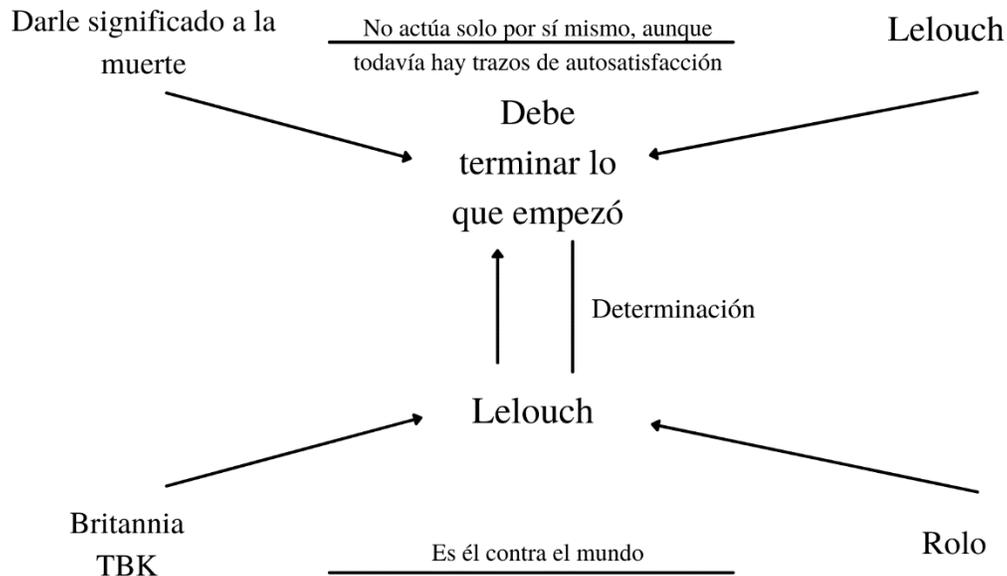
Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch toma la decisión consciente de ordenar el asesinato de Euphie. Segundo, no lo hace porque crea que es lo correcto, sino porque es la única opción que le queda si lo que le hizo a Euphie va a tener sentido. Tercero, empujar el dolor a un lado y hace lo que tiene que hacer; es un rasgo característico de él. Cuarto, esto no le causa ningún placer, es el resultado de Lelouch tratar —de alguna forma— de salvaguardar la situación, al usarla para su beneficio. No cumple con las condiciones nicomáqueas debido a que, aunque fue hecho de manera consciente, lo que lo inició no lo fue y es doloroso para él llevarlo a término.

La noche oscura del alma – Code Geass R2, capítulo 19

Figura 25.

Modelo actancial del beat La noche oscura del alma en Code Geass R2, capítulo 19



Fuente: creación propia, 2021.

Rolo aparece al último segundo y se lleva a Lelouch. Lelouch le dice que lo deje morir. Rolo se niega y utiliza su Geass para poder escapar. Sin embargo, cada vez que para

el tiempo, su corazón para también y Lelouch se da cuenta que de seguir así se inducirá un paro cardíaco. Rolo no hace caso y le dice que sabe que lo que le dijo de odiarlo era mentira. Rolo muere, Lelouch lo entierra y promete usar la oportunidad que Rolo le ha dado para terminar lo que empezó.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto en esta escena debido a que las acciones de Rolo y los demás personajes están enfocadas en él. Su objetivo ahora es terminar lo que empezó: matar al emperador y así destruir a Britannia. Lo hace porque debe darle significado a la muerte de aquellos que han muerto por o causa de él —destinador—, pues todo lo que ha pasado es más grande que él o Nunnally. Lelouch —destinatario— debe compensar la muerte y destrucción que ha provocado. Sus oponentes son Britannia y TBK mientras huye, pues quieren asesinarlo. Rolo es su único ayudante al salvarlo.

Eje del deseo

Lelouch, después de la muerte de Rolo y estar a salvo, está determinado a terminar lo que empezó. Puede que Rolo —aun con su sacrificio final— no haya significado nada para él, pero le abre los ojos a una realidad más grande. Rolo era la última persona que esperaba que lo ayudara después de cómo lo trató la última vez, pero eso no anula que lo haya hecho. Lelouch le debe el seguir con vida y cumplir lo que había dicho que haría desde un inicio: destruir Britannia.

Eje del saber

Lelouch se da cuenta que todo lo que ha hecho lo trasciende. Personas que eran cercanas a él han muerto, así como miles de las cuales nunca sabrá su nombre. Hacer realidad lo que tanto predicaba es la forma de darle significado a todas las personas que se han perdido en su camino de ambición. Si deja que todo acabe, entonces todos los

sacrificios habrán sido por nada y esa sería la forma más fácil y rápida de faltarle el respeto a aquellos que creyeron en él. Además, sigue el principio de la felicidad ya que sabe que la forma de gobernar de Britannia no puede seguir durante más tiempo; más personas saldrán beneficiados de un cambio de gobierno que de quedarse como han estado hasta ahora. Su padre es un tirano y debe ser detenido. También lo hace por sí mismo, pero al menos el motivador más grande es el colectivo.

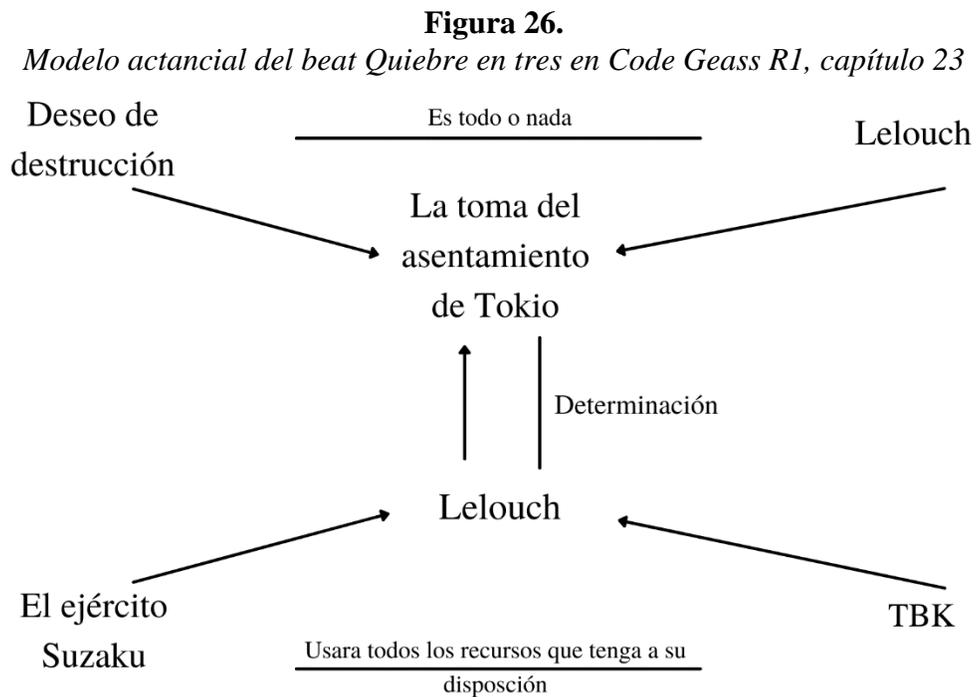
Eje del poder

En este momento sus oponentes son las dos fuerzas armadas principales: Britannia y TBK. Britannia porque es su oportunidad de deshacerse de la molestia más prominente que ha tenido en los últimos tiempos y TBK por la traición que siente que Zero ha cometido. Ambos unen fuerzas para tratar de matarlo cuando Rolo —su ayudante— lo rescata. Cuando está a salvo —y después de enterrar a Rolo— Lelouch promete concretar sus ambiciones. Se da cuenta que es él contra el mundo en estos momentos, pero eso no importa, pues tiene una deuda que saldar y esta es más importante que cualquier otra cosa.

Cumplimiento nicomáqueo

Lelouch actúa de forma consciente todo el tiempo, desde decirle a Rolo que lo deje morir hasta su promesa de cumplir su objetivo original. No lo hace porque lo crea correcto, sino porque sabe que se lo debe a todas las personas que ha perdido. Es consistente con su personaje, pues cuando ve que algo es necesario, no duda en llevarlo a cabo. Por último, no le da placer, pero por lo menos le da una meta por la cual trabajar. Hay incumplimiento de las condiciones aristotélicas debido a que, aunque lo hace por darle significado a la muerte de otros, al hacerlo por sí mismo no se mueve de manera genuina por el bien común.

Quiebre en tres – Code Geass R1, capítulo 23



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch decide que es ahora o nunca cuando deben atacar los cuarteles principales de Britannia si quieren lograr el restablecimiento de Japón. Da la orden a TBK de prepararse para el ataque. Entonces, recibe una llamada de Suzaku en la cual le dice que está a punto de convertirse en asesino, pues hay una persona que odia más de lo que sus palabras pueden expresar —Zero—. Lelouch le dice que se aferre a su odio, que él se decidió hace mucho tiempo a seguir adelante y Suzaku le pregunta que si su motivación es Nunnally y Lelouch le responde que sí. Ambos cortan y Lelouch afirma que sus manos han estado sucias durante mucho tiempo y que para que haya creación de primero debe haber destrucción.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues es en torno a su diálogo con C.C. y Suzaku que la escena gira. Su objetivo es la toma del asentamiento de Tokio y es su determinación de destruir a Britannia —destinador— lo que lo mueve. El beneficio de la caída de Britannia sería uno cultivado para la mayoría, pero lo que empuja mayormente a Lelouch —quien es el destinatario— es la satisfacción de su ego. Por otro lado, el ejército se muestra como su oponente —ya que lo esperan— y Suzaku —quien quiere matar a Zero—. Sus aliados son TBK, quienes quieren reestablecer su país e identidad.

Eje del deseo

Lelouch está más que preparado para ir hasta las últimas consecuencias con tal de verdaderamente destruir a Britannia. La toma del asentamiento de Tokio es el primer paso para realmente establecer a la rebelión. Sus dudas han quedado en el pasado y a pesar de que el catalizador de esto haya sido la tragedia de Euphie, él sabe que oportunidades como esta son pocas —una Britannia desorganizada es vulnerable—. Su determinación es lo que lo mueve, pues no hay nada que lo detenga de tratar de conseguir lo que quiere. Es honesto en su fuero interno acerca de qué es lo que lo impulsa: él mismo.

Suzaku también es honesto consigo mismo, odia a Zero y por más que haya negado la violencia, el asesinato de Euphie es algo que no puede pasar por alto. Ella significaba para él más que solo la princesa a la que protegía. No importa cuál haya sido el motivo, ahora él necesita venganza. Lelouch lo recibe con brazos abiertos, pues sabe lo que es vivir con un odio profundo y devastador. Además, se cree superior, por lo que no le molesta tener que enfrentarse a Suzaku.

Eje del saber

Lelouch sabe que, de tener éxito, lo que está a punto de hacer traerá beneficios para muchos —el utilitarismo está presente—. Sin embargo, no lo hace por ellos. Su deseo de destrucción es lo que lo impulsa, pues la satisfacción de su ego —de verse superior ante el Estado que tanto le ha quitado— es lo más importante. El sacrificio de vidas es necesario y es un precio que está dispuesto a pagar. Tiene claro que las acciones y decisiones que tome a lo largo del combate contribuirán a la destrucción del imperio y la construcción de un nuevo futuro. A pesar de esto, todos aquellos afuera de su círculo inmediato conformado por él y Nunnally son vistos como beneficiarios secundarios. Además, anima a Suzaku a abrazar su utilitarismo, pues Suzaku cree que la existencia de Zero hace más daño que bien. Suzaku, por su parte, ha abandonado las pretensiones de seguir un compás moral alineado al deontologismo kantiano. Al final, ambos van a hacer lo que creen correcto, aunque partan de la búsqueda de autosatisfacción de aquello que interpretan como ofensas personales y sin importar quienes terminen heridos por sus acciones.

Eje del poder

Debido a que lo que Lelouch planea es atacar la sede del poder *britannico* —el asentamiento de Tokio—, su principal opositor es el ejército. Por ser la residencia del virrey o virreina vigente es un lugar que está destinado a estar altamente protegido. De equivocarse o dar un paso en falso, las fuerzas oficiales son capaces de cambiar el flujo del combate, por lo que deben ser precavidos. Por otro lado, Suzaku es otro oponente. A lo largo de la trama siempre ha llegado sin avisar y justo en el momento menos indicado para Lelouch. Este último sabe que Suzaku estará allí, esperándolo para vengar lo que le hizo a Euphie. Lelouch no huirá del conflicto, está dispuesto a usar todos los recursos a su

disposición para obtener la victoria. Atrás ha quedado de forma permanente el adolescente detrás del cual se escondía y cuya única preocupación era aprobar sus clases. Ahora es un comandante de guerra. Suzaku también ha mejorado su estatus al cambiar de un simple soldado a un piloto Knightmare élite. Ambos tienen poder en diferentes organizaciones y de distinta forma.

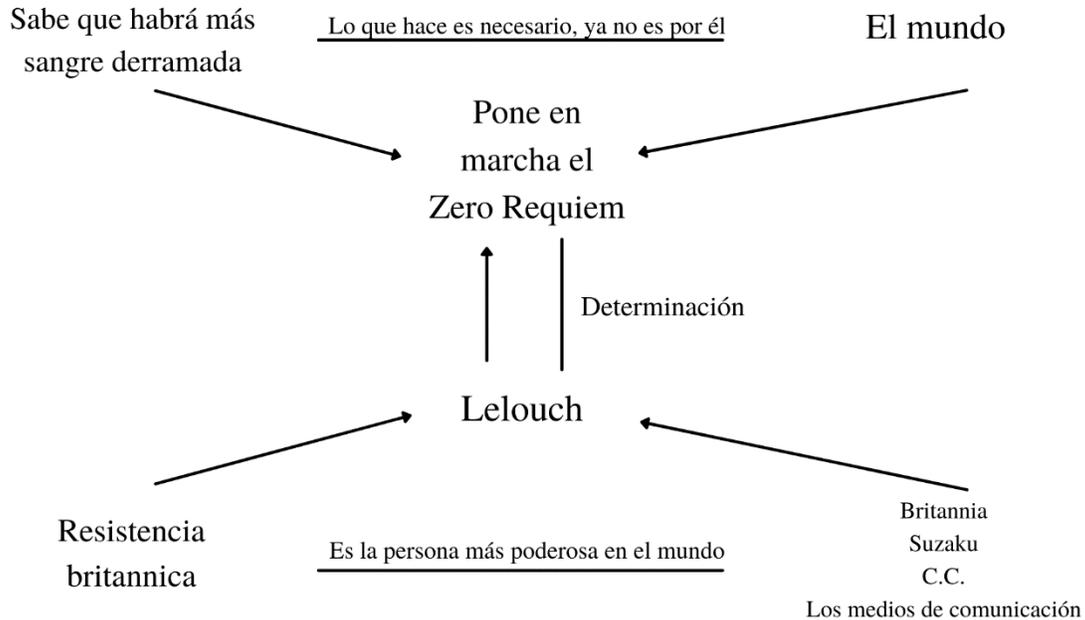
Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch actúa consciente de que de esta operación muchos no regresarán, pero tiene la suficiente confianza en que puede ganar para no considerarlo una misión suicida. Suzaku también es consciente que ha dejado atrás toda pretensión de moralidad. Segundo, Lelouch cree que es lo correcto, pues la central de operaciones *britannicas* está pasando un momento de desorganización, lo que representa una buena oportunidad para atacar. Suzaku no lo ve como correcto, sino como necesario para darle justicia a Euphie. Tercero, es una estrategia pensada y meditada antes de llevarse a cabo. La característica calculadora de Lelouch sale a relucir. Suzaku nunca antes había actuado con la intención de matar, por lo que se sale de sus características usuales. Cuarto, le causa placer en la medida que esto puede significar su verdadera primera victoria grande sobre Britannia si se llegase a concretar. A Suzaku no le causa placer la idea de matar, pero siente que debe hacerlo. A pesar de que cumple con las máximas aristotélicas, Lelouch parte del cinismo y de satisfacerse a sí mismo. Si él consigue su fin, entonces los demás son dispensables y al su objetivo estar orientado a la complacencia de lo individual y no del colectivo entra en conflicto con su propia ideología. Suzaku también incumple las máximas al partir de la búsqueda de autosatisfacción por su sed de venganza.

Quiebre en tres – Code Geass R2, capítulo 22

Figura 27.

Modelo actancial del beat Quiebre en tres en Code Geass R2, capítulo 22



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch mató a su padre, pero se da cuenta que, aunque el emperador ya no esté, el sistema sigue siendo el mismo y que solo es cuestión de quién será el siguiente Charles de Britannia que tomará el trono. Por lo tanto, se autoproclama emperador y obliga a que los demás nobles lo reconozcan como tal mediante su Geass y declara a Suzaku como su caballero personal con el título *The Knight of Zero* —El caballero de Zero—. Lelouch desmantela la aristocracia, ordena la liberación de las naciones conquistadas y elimina a cualquier posible grupo opositor. Discuten junto a C.C. y Suzaku que este solo es el inicio del *Zero Requiem* —El réquiem de Zero— cuando son atacados por la antigua guardia real y Lelouch manda a Suzaku como central y único soldado de la línea defensiva mientras televisa todo.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues de él nace la idea del *Zero Requiem*. Él dirige qué es lo que pasa y se encuentra firme en sus convicciones. Sabe que habrá más sangre derramada —destinador—, pero sabe que lo que hace es necesario para el bien del mundo —destinatario—. El único oponente en este momento es la resistencia *britannica* conformada por miembros del ejército que no aceptaron a Lelouch como emperador dentro de los cuales se encuentran Los caballeros de la ronda anteriores. Sus ayudantes ahora son Britannia —pues él es el emperador—, Suzaku —que es su mano derecha—, C.C. —que recuperó sus memorias— y los medios de comunicación —pues transmiten lo que él ordena—.

Eje del deseo

Desde el momento en que Lelouch se proclama emperador el *Zero Requiem* —que no es explicado, solo mencionado— se pone en marcha. Lelouch ha puesto todas las piezas que necesita en su lugar y junto a Suzaku están decididos a llevarlo a cabo. Puede que encuentren resistencia, pero esa no es razón para parar. Su objetivo es demasiado claro e importante como para dejar que pequeñeces como militares rebeldes se interpongan en su camino.

Eje del saber

Tanto Lelouch como Suzaku saben que este es solo el inicio. El plan que tienen trazado apunta a más sangre derramada, pero lo ven como necesario. Ya no se trata solo de Lelouch o Suzaku, el mundo es el que importa. Las reformas implementadas son necesarias para empezar a crear su visión de una nueva nación —un nuevo mundo— y completar la meta inicial de destruir a Britannia. Ambos son utilitaristas en su totalidad, pues han dejado

sus ambiciones personales de lado y están trabajando juntos por el bien común colectivo. Cuando Suzaku se enfrenta al antiguo caballero de uno de la guardia real anterior, no duda un segundo en pelear a la muerte, así como en derribar cualquier Knightmare enemigo. Estos son sacrificios necesarios. No pueden mostrar ninguna debilidad al Lelouch haber ascendido al trono por parricidio admitido y en contra de la voluntad de la mayoría de nobles *britannicos*. Todas estas acciones son medios para el fin mayor.

Eje del poder

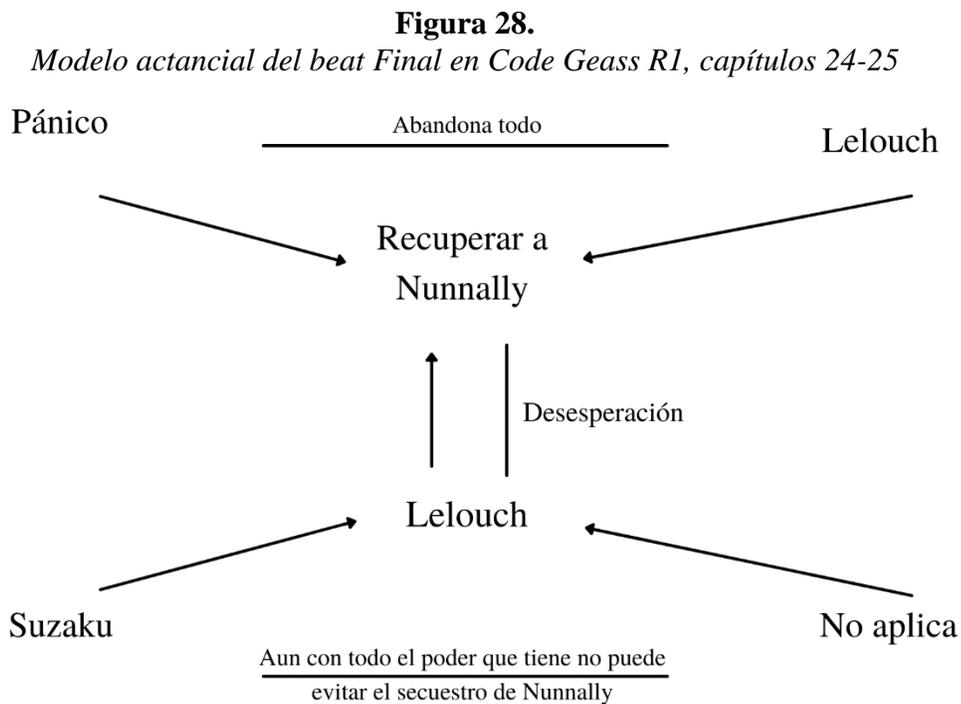
El único oponente de Lelouch y Suzaku es la resistencia militar *britannica*. Al Lelouch ser el emperador y haber usado su Geass en la mayoría de personas que importaban dentro del gobierno, es libre de hacer lo que quiera. Britannia ahora es representada por él, Suzaku es su espada y escudo y está de acuerdo con sus métodos. C.C. es la fiel ayudante, ella pondera cómo es que han llegado hasta este punto y como ya no hay dudas en ninguno de ellos. Ambos se han dado cuenta que unidos son más fuertes y que quieren lo mismo: cambiar a Britannia. Los medios de comunicación juegan un papel importante, pues televisan todas las reformas que Lelouch pone en marcha. Además, es una forma de hacer llegar a la mayor cantidad de personas posibles el mensaje subliminal de que cualquier tipo de resistencia es inútil, ya que Lelouch tiene al mejor combatiente — Suzaku— y al ejército más grande.

Cumplimiento nicomáqueo

Ambos son conscientes de todas las acciones que toman. La falta de compasión en sus métodos no es porque crean que es correcto, sino porque es necesario y saben que no pueden dejar abierta la puerta para que una rebelión más grande se forme. Ambos parten de

la creencia de querer cambiar a Britannia lo cual ha sido consistente a lo largo de toda la historia. No se muestran felices o llenos de placer, pues saben que están a punto de cometer más crímenes, pero sus manos ya están manchadas de sangre por lo que agregar más no les afecta. Todavía hay un incumplimiento aristotélico, pues ven lo que deben hacer como sacrificio de sus respectivas consciencias. Las decisiones son duras, pero deben tomarse y esto es lo que no deja que se terminen de cumplir estas condiciones.

Final – Code Geass R1, capítulos 24-25



Nota. Este beat se compone de cinco *beats* más pequeños. En esta figura se incluyen los puntos clave que conforman el *beat* en general.
Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch ordena a TBK a ir al asentamiento de Tokio y empezar una emboscada — reunir al equipo—. Luego planta explosivos en las bases del frente enemigo y empieza el ataque hacia Cornelia y el ejército *britannico* —ejecutar el plan—; esto sucede durante el capítulo 24. Está en medio de la batalla cuando C.C. le informa que Nunnally fue

secuestrada —la sorpresa de la torre— y Lelouch pierde toda compostura; empieza el capítulo 25. Deja todo por ir en busca de Nunnally. Llega a una isla en donde encuentra a Suzaku, le pide una tregua temporal y que lo ayude a localizar a su hermana —buscar en el fondo—. Suzaku no acepta y entonces Lelouch le echa en cara su hipocresía y lo amenaza con una bomba, pues espera que su desesperado intento sirva para convencerlo —ejecutar el nuevo plan—. La pantalla se vuelve negra y se escucha un balazo.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto por dirigir la primera acción que desencadenará todo. Su objetivo principal se vuelve encontrar a Nunnally, pues nada tiene sentido sin ella —destinador—. Él es el destinatario, pues nadie se beneficia de esto más que él. Su oponente es Suzaku —pues se niega a ayudarlo— y no hay ayudantes.

Eje del deseo

A pesar de que su objetivo inicial es conseguir el sometimiento de Cornelia y el ejército, este rápido cambia cuando se hace del conocimiento de Lelouch que Nunnally ha desaparecido. Todos están en posición, a la espera de las siguientes órdenes de Zero, cuando este llama a Tohdoh y lo deja a cargo de todo. El que haya aceptado que sus motivaciones son narcisistas y egoístas no quiere decir que su hermana no le importe. Al contrario, lo es todo para él, pues es la única familia que le queda. La desesperación dirige sus acciones, ya que no puede dejar que le pase algo a Nunnally. Se vuelve ciego a cualquier cosa que no sea ella.

Eje del saber

Lelouch abandona todo y corta comunicación con TBK por ir en busca de Nunnally. Nada tiene sentido sin ella, pues el punto de crear un nuevo orden es cumplir su deseo de un mundo más gentil. El pánico guía sus acciones y no le importa a quién tenga que matar o hablar con, pero debe saber en dónde está ella. Lelouch se va a en contra de lo establecido por el utilitarismo, pues pone la satisfacción personal —encontrar a Nunnally—, por sobre la del colectivo —TBK son dejados a su suerte sin pensarlo dos veces—. La utilidad no se da y, por lo mismo, está destinado a fracasar. Llega a una isla en donde cree que ella está, solo para encontrar a Suzaku, quien cuestiona sus respectivas ideologías y métodos. De primero Lelouch pide una tregua mientras localizan a Nunnally, pero al ver que Suzaku se niega, lo amenaza con un arma y una bomba. Lelouch ha perdido cualquier rastro de racionalidad. Sus esfuerzos están enfocados en la restauración de su bienestar personal que equivale a tener a su hermana a salvo.

Suzaku le dice que ya no va a dejar que envenene a más personas, ya que sabe que Lelouch traicionará a quien sea con tal de alcanzar sus metas y que está mal por usar el Geass. Lelouch le contesta que es un tonto ingenuo si piensa que el mundo cambiará por sus ideales y exige saber quién le dijo sobre el Geass. Ambos están en un punto máximo de estrés y tensión. Suzaku ya ni pretende estar en línea con su prédica deontológica kantiana, lo único que lo mueve es la sed de venganza sobre el asesino de Euphie. Condena a Lelouch cuando él ha sido un consistente transgresor de las máximas que dice seguir. Ambos han sido hipócritas, la diferencia reside en que Lelouch lo acepta, mientras que Suzaku se ha escudado detrás de seguir la moral correcta.

Eje del poder

V.V. es quien se lleva a Nunnally y le dice a Suzaku sobre el Geass y que fue Lelouch el culpable de la muerte de Euphie. Él es aliado de Britannia, pues se le ha visto junto a Charles. Suzaku es el oponente principal, pues es el que enfrenta a Lelouch. Su desesperación está dada también por el hecho de que no ha importado todo el poder e influencia que tiene, aun así, no logró evitar el secuestro de Nunnally. Ambos están en, básicamente, la misma situación, pues a pesar de que ya no son los mismos adolescentes indefensos, han fracasado en proteger a la persona que más importancia tenía para ellos.

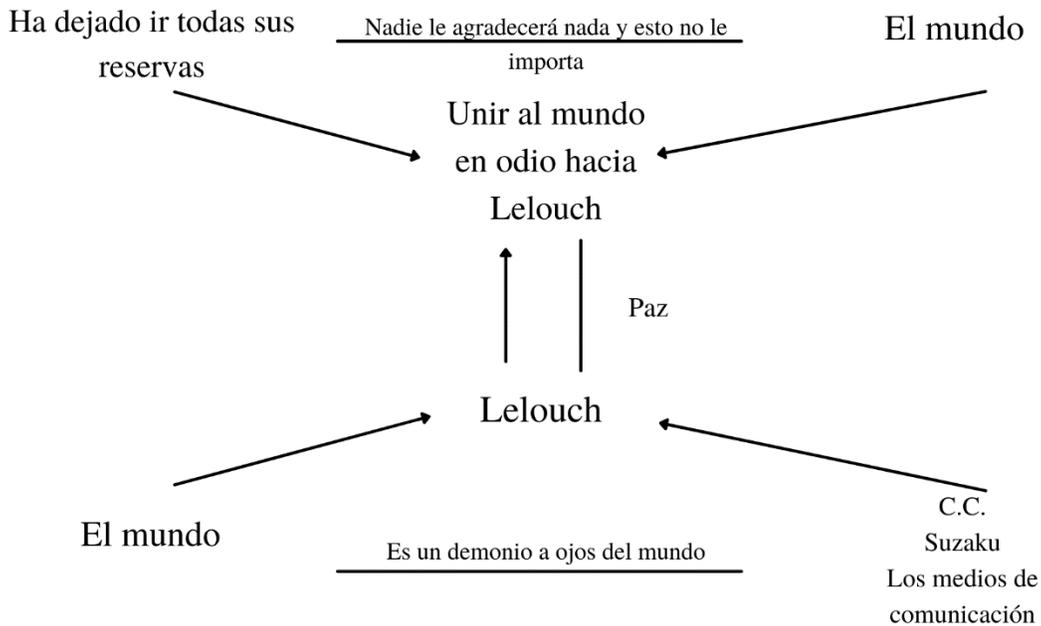
Cumplimiento nicomáqueo

Primero, Lelouch se mueve preso del pánico, por lo que actúa sin pensar. Suzaku lo hace de forma calmada hasta que debe enfrentar a Lelouch. Segundo, a Lelouch no le importa si lo que hace es correcto o no, solo sabe que debe ir en busca de Nunnally. Suzaku sí cree que al eliminar a Lelouch le hace un favor al mundo. Tercero, han cambiado su forma de ser. Lelouch se deja llevar por sus sentimientos, mientras que Suzaku procede tranquilamente; por lo menos al inicio. Cuarto, ninguno de los dos siente placer. Esta situación es incómoda para ambos y no derivan ningún tipo de satisfacción de tener a su amigo de la infancia apuntar un arma a su cabeza mientras se dicen lo hipócritas que han sido. Ambos se mueven desde el egoísmo, pues quieren saldar cuentas y por esto no cumplen con las condiciones aristotélicas.

Final – Code Geass R2, capítulos 23-25

Figura 29.

Modelo actancial del beat Final en Code Geass R2, capítulos 23-25



Nota. Este beat se compone de cinco *beats* más pequeños. En esta figura se incluyen los puntos clave de lo que conforma el *beat* en general.
Fuente: creación propia, 2021.

Schneizel aparece y dice que él parará a Lelouch con ayuda de la FLEIJA. Lelouch reúne a todas sus fuerzas para ir a enfrentarlo —reunir al equipo—; inicio del capítulo 23. Ambos se enfrentan en una batalla aérea que antes de pasar a los disparos es tratado como un juego de ajedrez —ejecutar el plan—, pues lo que buscan es generar una entrada antes de atacar. Están a medio encuentro cuando es revelado que Nunnally está viva y Lelouch tiene una confrontación cara a cara con ella —la sorpresa de la torre—; capítulo 24. Lelouch utiliza su Geass en Nunnally para que le entregue el interruptor que activa la FLEIJA—buscar en el fondo, capítulo 25— y dice que puede proceder sin remordimiento ahora que sabe que Nunnally tiene la misma idea que él. El *Zero Requiem* está en marcha y

se revela que todo lo que ha hecho Lelouch hasta ahora es para unir al mundo en odio hacia él y así darle un enemigo en común. Suzaku vestido de Zero asesina al emperador — Lelouch— frente a los medios y se celebra su muerte.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues él es la cara del *Zero Requiem* y su imagen la que quieren se convierta en centro de odio —objeto—. Después de tener su confrontación con Nunnally, lo que Lelouch siente es paz de poder actuar sin reservas —destinador— y poder dar al mundo —destinatario— la oportunidad de empezar una nueva era de tranquilidad y reconciliación. Su opositor es el mundo, pues todos lo odian. Sus ayudantes son C.C. y Suzaku quienes saben de su plan.

Eje del deseo

El objetivo de Lelouch y Suzaku es unir al mundo en odio hacia Lelouch para así darle un enemigo en común y así facilitar un diálogo que abra las puertas para un futuro mejor. Suzaku se enfrenta a Kallen en combate durante el enfrentamiento contra Schneizel. Kallen logra destruir el Lancelot con Suzaku dentro lo cual significa —aparentemente— que Lelouch pierde a unos de sus ayudantes. Sin embargo, este último no repara en ello, pues tiene problemas más grandes como el enfrentarse a su hermana. Se hace aparente que sus razones siguen siendo en línea con su autosatisfacción, aunque no deja que su egoísmo nuble su visión de lo que tiene que hacer. Está a punto de usar su Geass cuando Nunnally le dice que lo que ella quiere al disparar la FLEIJA es juntar el odio del mundo en sí misma. Lelouch se da cuenta que su plan es igual y a partir de eso puede proceder sin reserva alguna. Ella le reclama que, si actúa por ella, entonces que se ha convertido en un monstruo porque lo único que ella quería era permanecer a su lado.

Lelouch le dice que no es por ella, es porque él quiere poder. Le miente para que no haya posibilidad de que su designio salga a la luz. Usa su Geass para que le entregue la FLEIJA y mentalmente se despide de ella. Después de derrotar a Schneizel —a quien ha puesto al servicio de Zero usando el Geass— tiene un desfile de los prisioneros de guerra que van a ser ejecutados. Entonces aparece Zero —quien es revelado es Suzaku— que corre a asesinar al emperador. Mientras tanto, se muestra una analepsis de todo el plan entre Suzaku y Lelouch.

Lelouch sonrío, ya que logra destruir Britannia, pues lo que ha dejado no es la nación de antes, sino una nueva que puede ser reestructurada por Zero, Nunnally y cualquier otro que forme parte de ella. Suzaku también es otorgado su deseo inicial, ya que Suzaku Kururugi fue declarado muerto después de la pelea contra Schneizel. Lelouch le da la oportunidad de poder redimir su culpa al darle la tarea de ayudar a crear un nuevo mundo; hacer realidad el cambio desde adentro que había deseado desde un inicio. Las personas celebran la muerte del rey demonio —apodo que le dan a Lelouch— y Lelouch logra cumplir su promesa y dar significado a toda la sangre que derramó: la oportunidad de un nuevo orden. Paz y tranquilidad es lo único que siente, pues sabe que su meta ha sido completada.

Eje del saber

Lelouch logra por fin superar sus reservas y convertirse en un utilitarista verdadero. Lleva a cabo sus acciones de forma sincera por el bien del mundo, pues sabe que, aunque ha cometido muchos crímenes en nombre de su hermana, lo que hace ahora es lo correcto y mejor para todos. La felicidad y paz mundial son lo más importante y no importa quién se ponga en su camino. Si no se mueven, él los moverá. Sabe que nadie le agradecerá lo que

está haciendo y que si lo supieran le dirían que debería buscar otra forma o que solo debería dejar de tratar de hacer las cosas a su manera, pero él sabe lo que debe hacer. En su mente no hay otro curso de acción que pueda tener como resultado el bien común de la forma tan completa que el plan que está llevando a cabo lo está haciendo. Al final, el colectivo pesa más que el individuo y no le importa que lo culpen por todo, es más, hasta lo recibe sin queja, pues ya estaba dentro de sus consideraciones. Nunnally se vuelve —hasta este punto— una beneficiaria más en vez de la única al salir de la lista de motivadores de Lelouch. Además, aunque se muestra que Suzaku llora por tener que matar a su mejor amigo y la única persona que sabe quién es, no se retracta porque entiende que es lo correcto y mejor para todos. Al igual que Lelouch, él no cree que haya otra forma.

Eje del poder

El enemigo de Lelouch y Suzaku es el mundo. Todos los quieren muertos, pues los ven como el símbolo del extremo de la tiranía *britannica*. Así como Zero es esperanza y libertad, el emperador Lelouch es muerte y opresión. Que Zero mate al emperador es la única forma de asegurar que las personas acepten lo que suceda sin cuestionarlo, pues ya Zero había dicho antes que cuando la injusticia reina, su renacimiento llegará. C.C. también es ayudante, pues apoya todas las decisiones de Lelouch y ayuda con los preparativos para el *Requiem*. Suzaku es ayudante, ya que él sabe todo lo que está pasando y está de acuerdo; desea por fin actuar de forma correcta. Quiere redimirse, no porque crea que lo merece, sino porque es necesario que lo haga para que funcione su plan, aunque nadie lo sepa; se vuelve beneficiario secundario y servidor de las masas, esto último siendo también lo que siempre quiso. Lelouch, por su parte, no quiere redención, solo cumplir con lo que prometió. Quiere saldar su deuda, no por sí mismo, sino porque las personas que han

muerto merecen que —aunque probablemente nadie los recuerde— sus muertes hayan tenido un significado más allá de solo haber sido accidentes o sacrificios. Los medios de comunicación son clave, pues hacen que todas las acciones inhumanas que Lelouch comete lleguen a tiempo real a todas partes del mundo y que lo odien más y más, así como también la noticia de su asesinato que incita júbilo mundial; es una herramienta de manipulación y cumple su tarea como aparato ideológico del Estado hasta el último segundo.

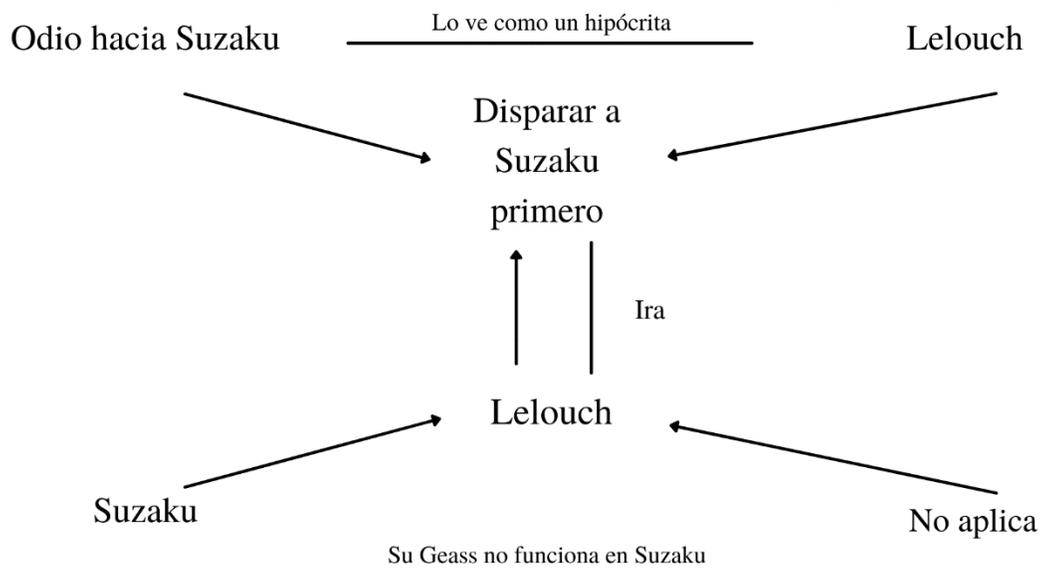
Cumplimiento nicomáqueo

Tanto Lelouch como Suzaku son conscientes de lo que sus acciones implican y lo hacen de forma voluntaria al creer que lo que hacen es lo correcto. No hay otra forma de proceder que pueda ser tan efectiva como esta. La determinación para llevar a cabo algo en lo que confían completamente es consistente con quienes son como personajes y esta vez sí les causa placer. Ambos saben que esta es la única manera y reciben con brazos abiertos las consecuencias de sus actos. No les importa morir —de forma literal en el caso de Lelouch y metafórica en el de Suzaku—, pues hacen lo que han querido desde el inicio de una manera u otra. El cumplimiento nicomáqueo está completo pues hay un balance entre sus mentes, palabras, actos y sentimientos. Llevar a cabo el *Zero Requiem* es lo más fácil para ellos, pues parten del desinterés personal y la búsqueda del bienestar de la comunidad.

Imagen final – Code Geass R1, capítulos 24-25

Figura 30.

Modelo actancial del beat Imagen final en Code Geass R1, capítulos 24-25



Fuente: creación propia, 2021.

Enfrentamiento entre Lelouch y Suzaku. Cada uno ha señalado las faltas en el otro y ahora se apuntan con una pistola. Se escucha un disparo y luego la pantalla se vuelve negra.

Análisis actancial

Esta escena es el final de la escena del *beat* anterior de esta temporada, por lo que Lelouch sigue siendo el sujeto al haber iniciado la conversación y acercarse a Suzaku primero. Su objetivo es dispararle a Suzaku para evitar ser capturado o asesinado. Lo mueve su odio hacia Suzaku y todo lo que él representa —destinador—. Ambos se ven como hipócritas y el salir vivo de allí solo beneficia a Lelouch —destinatario—. El único oponente real de Lelouch es Suzaku, mientras que no hay ayudantes. Están solos hasta que Kallen sigue a Lelouch y ve cómo Suzaku revela su identidad, pero en vez de ayudarlo, se queda paralizada.

Eje del deseo

Lelouch se mueve por la ira que siente hacia Suzaku por negarse a ayudarlo a buscar a Nunnally. Es una situación de o tú o yo, pero ambos dudan al todavía conservar cierto nivel de aprecio por el otro aun cuando están a un movimiento de matarse el uno al otro. Lelouch quiere seguir con vida para encontrar a Nunnally, Suzaku para continuar con su plan de cambiar a Britannia desde adentro. La ira los impulsa a hacer amenazas.

Eje del saber

Lo único que pasa por sus cabezas en estos momentos es eliminar al otro. A Lelouch lo mueve el odio que siente hacia Suzaku por negarse a ayudarlo y a Suzaku el odio hacia Lelouch por haber matado a Euphie. Ambos ven al otro como un hipócrita. No hay ideología presente, pues los únicos beneficiarios de sus acciones serían ellos mismos. Suzaku ha botado su deontologismo kantiano performativo y Lelouch solo tiene en mente el bienestar de Nunnally que lo pone en oposición con su ideología utilitarista.

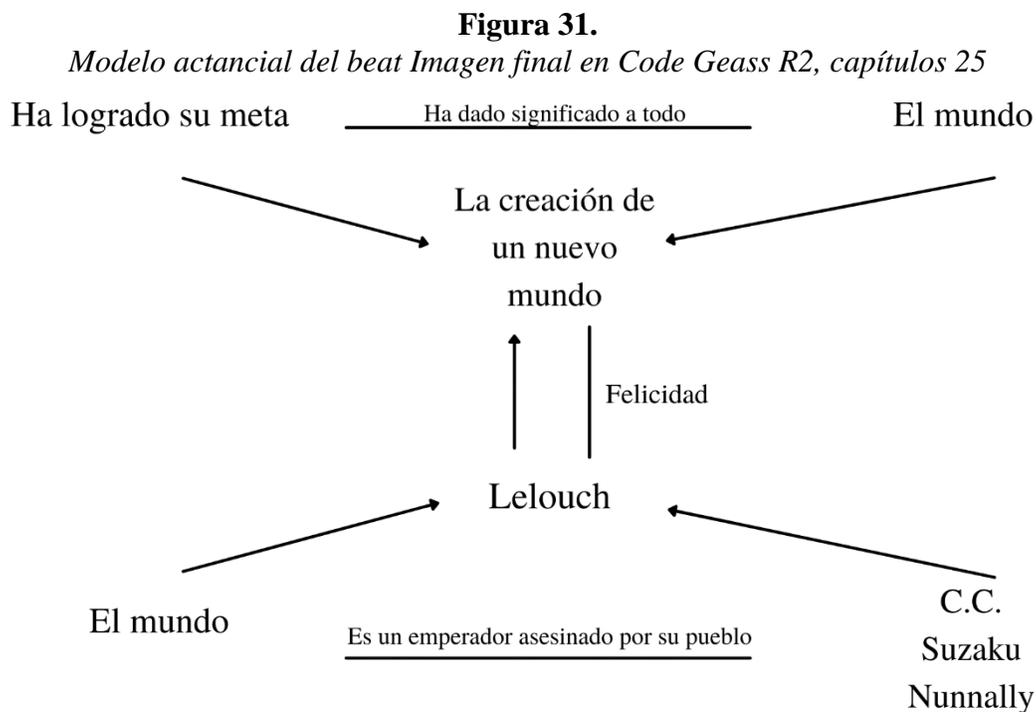
Eje del poder

El oponente de Lelouch es Suzaku. El oponente de Suzaku es Lelouch. El Geass de Lelouch no funciona en Suzaku, pues ya lo ha usado antes en él. Se crea una imagen de alto contraste con el *beat* de Imagen inicial, pues en esta última se ve a dos niños ayudándose, mientras que en la presente escena los niños son adultos que ahora se apuntan con armas con la intención de tirar a matar. El viaje y las experiencias de cada uno los han llevado a representar los extremos de sus respectivas ideologías y a cometer actos que nunca pensaron serían capaces de llevar a cabo, así como los ha tornado el uno contra el otro.

Cumplimiento nicomáqueo

Primero, ambos son conscientes de lo que están haciendo. Segundo, no creen que sea lo correcto, solo es algo que deben hacer por el odio mutuo que sienten. Tercero, ambos se dejan llevar por sus emociones, esto es común en Suzaku, pero no en Lelouch. Sin embargo, es normal en cuanto a que es algo que tiene que ver con Nunnally, pues Lelouch pierde su compostura cuando es algo que la involucra a ella. Cuarto, ambos están llenos de sentimientos negativos. No derivan ningún tipo de placer de la acción de estar parados el uno frente al otro con la intención de matar al otro. No cumplen con las máximas aristotélicas debido a que parten del enojo y el resentimiento, además que es una situación en la que ninguno se siente cómodo o hubiese querido llegar a.

Imagen final – Code Geass R2, capítulos 25



Fuente: creación propia, 2021.

Lelouch muere mientras el mundo celebra. Se felicita por haber destruido el orden anterior. Nunnally toca su mano y ve todo lo que hizo. Suzaku, C.C. y Nunnally son los únicos que lo lloran.

Análisis actancial

Lelouch es el sujeto, pues es por él que todos celebran. Su objetivo ha sido alcanzado, ya que el mundo se divide ahora en antes y después del emperador demonio y se une en alegría por su muerte. Él ha logrado su meta —destinador— y el mundo —destinatario— puede proceder a un futuro mejor. Su oponente era el mundo que ahora podrá reconstruirse y sus ayudantes son C.C, Suzaku y Nunnally, pues es gracias a ellos que puede completar su objetivo y son los únicos que saben lo que hizo. Termina como un emperador asesinado por su pueblo, alguien que recibió lo que merecía.

Eje del deseo

Lelouch solo siente felicidad en sus últimos momentos. Le ha dado a todos una nueva oportunidad de vida y eso es lo único que quería. Puede morir tranquilo, pues todos los cabos sueltos han sido atados. Suzaku también puede descansar, pues ya no lleva el peso que su nombre implicaba. Ambos han hecho lo que dijeron que iban a hacer, solo no de la forma que pensaron o esperaban.

Eje del saber

Han cumplido con su vena utilitarista. El mundo es feliz y está unido en la idea de reconstrucción que los aleje lo más posible de lo que fue el reinado de Lelouch. No se dan cuenta que fueron él junto a Suzaku los que construyeron los cimientos para una nueva realidad. Sin embargo, no importa, pues han dado significado a todo el horror y muerte

previos, aunque solo lo sepan ellos dos, C.C. y Nunnally. El mundo tiene la posibilidad de mejorar y eso es lo fundamental. El bien colectivo triunfa al verse como beneficiario primario y estar por sobre la consideración individual.

Eje del poder

El mundo era su oponente. Lelouch es visto como el emperador asesinado por el pueblo y su recuerdo será uno odiado hasta el fin de la historia; esto es lo que quería. C.C. es su ayudante más fiel, pues estuvo allí desde el inicio. Suzaku reclama su posición como ayudante al ser él quien concreta el plan de Lelouch. Hay un contraste muy grande, pues Lelouch inicia la temporada como un adolescente normal aburrido de su cotidianidad y la termina como un monarca odiado universalmente. Suzaku al inicio es mostrado como un soldado fiel al imperio y termina como Zero y el nombre Suzaku Kururugi bañado en sangre y desprecio. Nunnally es la ayudante que puede quedar de lado, pero es de las más importantes, pues ella le da el último empujón que Lelouch necesita para proceder sin culpa ni duda.

Cumplimiento nicomáqueo

Tanto Lelouch como Suzaku toman y ejecutan cada acción de forma consciente. Lo hacen porque no creen que exista otra solución posible o más viable. Esta es la única opción correcta. De nuevo, el compromiso con sus planes es una característica constante de ambos. El poder llevar a cabo el *Zero Requiem* y ver el inicio de un nuevo mundo les causa placer, esto es lo único que han querido desde el inicio. Las condiciones aristotélicas se cumplen en su totalidad y por eso es que logran completar su objetivo.

Habiendo culminado el análisis de la obra en sí, a continuación, una breve síntesis de este a manera de unir los diferentes modelos estudiados. Para iniciar, se hace claro que se puede apreciar cómo es que tanto Lelouch como Suzaku cambian a lo largo de estas dos temporadas. Durante la R1, Lelouch inicia juzgando a otros desde una línea más acorde al pensamiento deontológico kantiano, pues piensa que la acción hecha desde la intención de aparentar no tiene valor. Sin embargo, esto cambia de forma casi inmediata y radical al momento de obtener el Geass. Su única duda reside en si logrará destruir a Britannia, pues sabe que una persona no puede hacer caer a un imperio. A raíz de esto, crea a TBK y su eje del deseo se ve permeado —por casi todo lo que resta de la temporada— por la determinación de llegar hasta las últimas consecuencias. Sin embargo, cae en hipocresía al eje del saber delatar que siempre es él mismo el destinatario de sus acciones; la comunidad queda relegada a un benefactor secundario, pues no piensa más allá de la concreción de su venganza. Además, se escuda detrás de la excusa de hacer lo que hace por Nunnally, cuando ella nunca le ha pedido que haga algo más que no sea estar a su lado. Como resultado, Lelouch pierde la batalla final —antepone al individuo, su hermana, por sobre sus aliados— ya que toma decisiones con base en motivaciones egoístas que entran en conflicto con su compás utilitarista.

Suzaku —por su parte— inicia con los pies firmemente plantados en el deontologismo kantiano, aun así, la subyacente hipocresía se hace aparente rápidamente al formar parte del aparato represivo de Estado más brutal: el ejército. Continúa la temporada con un eje del deseo nublado —la mayoría del tiempo— por la duda y el autocuestionamiento de sus acciones. Él reconoce la contradicción entre estas y sus palabras —pues dice estar en contra de la violencia—, pero sabe que la única forma de

lograr lo que quiere —un cambio interno estructural estatal— es sometiendo a la voluntad *britannica*. Ve su avance dentro de la organización como necesaria —lo que lo convierte en utilitarista—, pero continúa la prédica sobre la importancia de la intención. Esto lo que genera es una amalgama de ideologías que viven en constante contradicción al presentarse como lados opuestos de la balanza moral. El Estado juega el papel de aliado y oponente para él al poner a prueba sus límites, mientras que cementa su posición como enemigo de Lelouch. El eje del poder de ambos pasa de verse obstruido por la frustración del estancamiento provocado por sus estados de civiles comunes que los relega a la pasividad a líderes de facciones opuestas. Hay un incumplimiento constante de las máximas aristotélicas al ellos actuar o de forma inconsciente o porque no les importa si es lo correcto o porque sufren al hacerlo.

Por otro lado, durante la R2 se ve una transformación de ambos personajes. Lelouch está más decidido que nunca a no dejar que nada ni nadie se interponga en su camino, ni siquiera su hermana. Es todavía más insistente en el uso de fuerza y en el ideal de que el fin justifica los medios, pero todo en función de cómo eso lo ayuda a él a concretar su sed de retribución. No es hasta que está a punto de volver su objetivo inicial una realidad —matar a su padre—, que se da cuenta que esto no resuelve el problema de las injusticias cometidas, ni tampoco asegura el futuro de nadie. Es allí cuando cambian sus motivaciones y el bienestar del colectivo se vuelve su incentivo principal, aun a costa del personal. Logra convencer a Suzaku de que la única forma de que todos los sacrificios que han hecho hasta el momento signifiquen algo es destruir el orden establecido y entregar un mundo nuevo sobre el cual construir. El obstáculo final es cuando se enfrenta a Nunnally y esta lo acusa de ser un monstruo, pero está dispuesto a ignorarlo cuando ella revela —sin saberlo— que

quiere lo mismo que él. Esto es el último empujón que Lelouch necesitaba para proceder sin reservas.

Suzaku, en cambio, comienza esta temporada con la declaración de ver el valor de desechar la visión de que un fin obtenido por medios amorales no tiene mérito —hace a un lado el deontologismo kantiano—. Sin embargo, continúa su papel de juez sobre el actuar de otros con base en estos principios. Esto resulta en una creciente ola de resentimiento de otros hacia él y la creación de enemigos tanto del lado de la oposición como de las fuerzas oficiales. De igual forma, es cuando es confrontado por Lelouch acerca de la inutilidad de la motivación de ambos que admite su hipocresía y decide unir fuerzas con este. Obtiene su deseo de redención por el asesinato de su padre, así como de morir, aunque sea de forma metafórica. Toma el manto de Zero —lo cual le permitirá liderar la reconstrucción interna que anhelaba— y junto a Lelouch acuerpa su vena utilitarista en su totalidad. Sus ejes del saber tienen como destinatario al mundo —que se vuelve oponente de ambos también—, sus ejes del deseo coinciden en el sentimiento de paz que impulsa sus acciones y, por lo mismo, sus ejes del poder los vuelven aliados. Es cuando encuentran el alineamiento de sus ejes que logran su meta, pues actúan en línea con su ideología sin caer en ningún tipo de contradicción al someterlos a la evaluación de las condiciones nicomáqueas de Aristóteles.

IV. CONCLUSIONES

Code Geass: Lelouch of the Rebellion es un anime que presenta el conflicto ideológico como central para el desarrollo de su historia. Mediante el uso de la crítica literaria y la semiótica se logró un análisis profundo de los personajes principales y sus motivaciones. La teoría marxista se utilizó para evidenciar el papel que los aparatos ideológicos del Estado cumplen en la obra y el dilema moral que inducen en sus protagonistas; por otro lado, también se valió de las propuestas éticas de Mill y Kant para el análisis de estos y sus acciones en los diferentes *beats* de las dos temporadas analizadas. Con esto claro, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

1. Cada producto cultural acuerpa características de su lugar de origen que lo dejan acoplarse a su medio. Al momento de entrar a un contexto global, son estas características distintivas las que pueden hacerlos parecer superficiales en estructura y desenvolvimiento temático. Sin embargo, es al aplicar una mirada crítica que se vuelve aparente que las diferencias no son tantas y que es en esa disparidad de tratamiento de contenido que existe el fondo necesario para el análisis minucioso. Por ejemplo, la obra *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* toma la muerte, amistad, el amor y odio y los implementa a una trama común de venganza. Al ejemplificar y contraponer dos posturas ideológicas —el utilitarismo de Mill y el deontologismo kantiano— y mezclar el resultante conflicto con los tópicos anteriores, logra sobresalir al utilizarlos como punto focal del desarrollo de su historia.
2. A nivel específico, tanto Lelouch como Suzaku son personajes que se mueven, durante casi toda la trama, por la autosatisfacción que pueden derivar de sus acciones. Se escudan detrás de terceros —en el caso de Lelouch— o la moralidad

—en el de Suzaku— para justificar sus acciones como correctas o necesarias. Sin embargo, es mediante el análisis del eje del saber —acorde al modelo greimassiano— que se vuelve aparente que su motivador principal son ellos mismos. En consecuencia, se encuentran en un estado constante de contradicción y contrariedad que es solucionado hasta el final de la obra.

3. Lelouch y Suzaku son personajes altamente emocionales y es la intensidad con la que sienten odio y dolor junto a su control —o falta de este— sobre estos lo que les permite o previene avanzar. Por lo general, ambos exponen clara y concisamente sus metas. Sin embargo, hay momentos en los cuales pierden todo esbozo de compostura, ya que aquello que consideran más importante se ve amenazado. El eje del deseo evidencia cómo —de manera prominente— sus sentimientos negativos distorsionan su balanza de prioridades lo que causa choques con otros personajes al evidenciarse su egoísmo y narcisismo subyacente. La resolución llega cuando se proponen que el mundo sea el verdadero destinatario del fruto de sus acciones, lo que reconcilia a estas últimas con su proceder.
4. La interacción tanto con Britannia como con sus aparatos ideológicos y represivos pone en evidencia cómo el encontrarse relegados a la pasividad los empuja al extremo, los vuelve oponentes y —en última instancia— aliados. Lelouch desespera por su impotencia al presenciar injusticias, mientras que Suzaku descubre su insignificancia ante una organización a la que no le importa. El primero se vuelve un asesino y el segundo, un títere del Imperio, lo cual provoca que su lazo de amistad se tuerza y corrompa con resentimiento. La salvación de ambos llega cuando sus ejes del poder se alinean al darse cuenta que al ser actantes con

posibilidad de movimiento, su objetivo —la reestructuración estatal— es posible si unen fuerzas.

5. Lelouch es un personaje que transgrede su línea de pensamiento utilitarista al ver a la comunidad como beneficiaria secundaria en vez de como motor principal de acción. Se jacta de hacer todo por su hermana, pero en verdad actúa para satisfacer su sed de venganza y retribución. El tener su satisfacción por sobre el bien común general lo convierte en hipócrita y transforma sus dudas en un obstáculo al vivir en constante cuestionamiento de sus motivaciones. Supera esta barrera cuando empieza a moverse por el colectivo de forma sincera, pues se da cuenta que el cambio que busca nunca llegará si se aferra a algo tan pequeño como lo es un individuo.
6. A pesar de —en un inicio— Suzaku presentarse como un seguidor del deontologismo kantiano, a medida que la historia avanza se hace aparente que es un utilitarista. Su culpa lo lleva a tratar de enmascarar su ideología genuina, pero lo único que esto logra es volverlo un blanco de críticas —internas y externas— por su aparente hipocresía. Es hasta que acepta y se compromete con su vena utilitarista, que logra salir de su estancamiento emocional y avanzar de manera real hacia el cambio que dice quiere crear.

Por consiguiente, se hace aparente que entre más Lelouch y Suzaku incumplen las máximas nicomáqueas, más se alejan de sus respectivos objetivos. La desconexión entre la ideología que dicen seguir y sus procederlos los lleva a incurrir en mojigatería, decisiones apresuradas y culpa continua. La libertad de su marco mental ideológico se da hasta que son honestos consigo mismos acerca de sus intenciones, lo que permite un balance interno.

Esto último es la llave a la independencia de su actuar —pues dejan de lado las máscaras—, lo que les abre la puerta a conducirse de forma sinceramente desinteresada para y por el bienestar de terceros. Es así que se acepta la tesis propuesta al inicio de este ensayo que es que, cuando Leouch y Suzaku sincronizan sus mentes, motivaciones, acciones y sentimientos al acuerpar verdaderamente sus ideologías, logran moverse de manera libre en su entorno y concretar sus metas.

Ahora bien, este trabajo se encuentra limitado por el uso exclusivo de las dos temporadas del anime de *Code Geass* como objeto de estudio. Esto se debe a que las OVA —*Original Video Animation*, por sus siglas en inglés—, películas, manga, videojuegos, etc. no fueron tomados en cuenta. Además, la traducción al inglés fue la seleccionada debido a la barrera lingüística que existe con su idioma original —japonés—; esto podría representar cambios ligeros en el diálogo analizado en el presente ensayo. Por consiguiente, se recomienda que en futuras investigaciones —de ser posible— se trabaje con el audio original o asegurarse de utilizar una traducción oficial.

Asimismo, se podría complementar con los demás productos que conforman esta franquicia para ofrecer una imagen más completa de cómo la ideología juega un papel central en el desarrollo de personaje. Por otro lado, el estudio realizado es de carácter descriptivo y exploratorio, lo que deja la puerta abierta para uno de índole comparativo no solo con los mismos personajes de *Code Geass*, sino con —o desde— otros dentro del mismo género. *Tengen Toppa Gurren Lagann* (2007) y las películas de *Evangelion* (2007) —con ánimos de mantener la misma línea temporal de estreno— podrían ser candidatos para esto último.

V. REFERENCIAS

Althusser, L. (2003). Ideología y aparatos ideológicos del Estado. En *Ideología y aparatos ideológicos del Estado: Freud y Lacan* (1ª ed., pp. 9–58). Nueva Visión.

AniDB. (s.f.). *Anime starting in Winter 2019/2020*.

<https://anidb.net/anime/season/?do=calendar&do.last.anime=Show&h=1&last.anime.month=13&last.anime.year=2020>

Annas, J. (2008). The phenomenology of virtue. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 7(1), 21–34. <https://doi.org/10.1007/s11097-007-9068-9>

Arendt, H. (1998). *Los orígenes del totalitarismo*. Alfaguara, S.A.

https://issuu.com/josesanchez13/docs/arendt_hannah_-_los_origenes_del_to

Aristóteles. (1985). *ÉTICA NICOMACUEA - ÉTICA EUDEMIA*. EDITORIAL GREDOS.

http://www.posgrado.unam.mx/filosofia/pdfs/Aristoteles_Etica-a-Nicomaco-Etica-Eudemia-Gredos.pdf

Ávila-Fuenmayor, F. (2006). El concepto de poder en Michel Foucault. *Telos*, 8(2), 215–234. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318557005.pdf>

Barder, O. (21 de octubre de 2020). *The Global Resurgence Of The Mecha Genre And The Futile Battle To Control It*. Forbes.

<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2020/10/21/the-global-resurgence-of-the-mecha-genre-and-the-futile-battle-to-control-it/?sh=17e081e330d0>

Box Office Mojo IMDbPro. (s.f.). *Code Geass: Lelouch of the Re;Surrection*. Box Office Mojo. https://www.boxofficemojo.com/title/tt6344664/?ref_=bo_se_r_1

Carothers, R. (18 de noviembre de 2008). *Hai Fidelity - Code Geass R2*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/hai-fidelity/2008-11-18>

- Cobos, T. L. (2010). ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA. *Razón y Palabra*, 72.
- http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Draper, J. M. (mayo de 2015). *THE COOL JAPAN PROJECT AND THE GLOBALIZATION OF ANIME AND MANGA IN THE UNITED STATES*. Appalachian State University.
- <https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Draper,%20Joshua%20Spring%202015.pdf>
- Fiske, J. (1992). BRITISH CULTURAL STUDIES AND TELEVISION [E-book]. En *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism, 2nd Edition* (2nd ed., pp. 214–241). The University of North Carolina Press.
- Frater, P. (23 de octubre de 2020). *Netflix Expands Anime Supply Through Quartet of Deals in Japan and Korea*. Variety. <https://variety.com/2020/streaming/asia/netflix-expands-anime-supply-deals-in-japan-and-korea-1234814016/>
- García Aranda, O. (2018). *Representaciones de Europa en el anime japonés* (Tesis). Universidad de Barcelona.
- http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/126160/1/TFG_Garc%C3%ADa_Aranda_Oscar.pdf
- Gendler, T. [YaleCourses]. (5 de abril de 2012a). 9. *Virtue and Habit I* [Video]. YouTube.
- <https://www.youtube.com/watch?v=reZA81S0zFI&list=PL3F6BC200B2930084&index=9>
- Gendler, T. [YaleCourses]. (5 de abril de 2012b). 10. *Virtue and Habit II* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=C8yNxXAm7F4&list=PL3F6BC200B2930084
&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=C8yNxXAm7F4&list=PL3F6BC200B2930084&index=10)

Gendler, T. [YaleCourses]. (5 de abril de 2012c). *12. Utilitarianism and its Critiques* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=K60AdYPVNWk&list=PL3F6BC200B2930084
&index=12](https://www.youtube.com/watch?v=K60AdYPVNWk&list=PL3F6BC200B2930084&index=12)

Gendler, T. [YaleCourses]. (5 de abril de 2012d). *13. Deontology* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=rc-
vSvT0YuE&list=PL3F6BC200B2930084&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=rc-vSvT0YuE&list=PL3F6BC200B2930084&index=13)

González, J. (1996). *Didáctica y teoría del teatro: Signo y método*. Astugraf, S. L.

Grand View Research. (agosto de 2021). *Anime Market Size & Share | Industry Report, 2021–2028*. <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market>

Greimas, A. J. (1987). *SEMÁNTICA ESTRUCTURAL* (3ª ed.) [E-book]. EDITORIAL GREDOS, S. A.

Hiroyuki, Y. (Productor ejecutivo). (2006). *Code Geass: Lelouch of the Rebellion R1* (Serie de TV). Sunrise.

Hiroyuki, Y. (Productor ejecutivo). (2008). *Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2* (Serie de TV). Sunrise.

Jenkins, H. (16 de junio de 2010). *John Fiske: Now and The Future*. Henry Jenkins.

http://henryjenkins.org/blog/2010/06/john_fiske_now_and_the_future.html

Kant, I. (1995). *Fundamentación de la metafísica de las costumbres. Crítica de la razón práctica. La paz perpetua*. Porrúa.

- Loo, E. (27 de septiembre de 2007). *Ghibli's Takahata, Paprika, Geass Win Anime Kobe Awards*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-09-27/ghibli's-takahata-paprika-geass-win-anime-kobe-awards>
- Loo, E. (23 de agosto de 2008a). *Bandai Visual Ships 100,000+ Geass R2 #1 Discs*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2008-08-23/bandai-visual-ships-100000+geass-r2-no.1-discs>
- Loo, E. (24 de septiembre de 2008b). *Dennō Coil's Iso, Eva, Geass R2 Win Anime Kobe Awards*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2008-09-24/denno-coil-iso-eva-geass-r2-win-anime-kobe-awards>
- Loo, E. (19 de febrero de 2009). *Ponyo Wins Tokyo Anime Fair's Animation of the Year*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-02-19/ponyo-wins-tokyo-anime-fair-animation-of-the-year>
- MacLeod, C. (25 de agosto de 2016). *John Stuart Mill (Stanford Encyclopedia of Philosophy)*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/mill/>
- Malishev, M. (2014). Kant: ética del imperativo categórico. *La Colmena*, 84, 9–21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5492993>
- McKie, S. (agosto de 2014). *Screenwriting 2.0 What are the possibilities of screenplay 'datafication'? How the screenplay as data can impact creating and managing, presenting and sharing, analyzing and visualizing textual screenplay content*. Royal Holloway College, London. https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/files/23158759/phd_submission_02.pdf

Miller, E. (19 de marzo de 2007). *Results of 6th Annual Tokyo Anime Awards Announced*.

Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-03-19/results-anime-awards>

Ministerio de Educación del Gobierno de España. (s.f.). *MEDIA - Inicio > Cine > 1 Historia del cine > 1.2 Nacimiento del cine*. Recursos Del Ministerio de Educación Del Gobierno de España.

<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/pag2.html>

MyAnimeList. (s.f.). *Code Geass: Hangyaku no Lelouch*. MyAnimeList.Net.

https://myanimelist.net/anime/1575/Code_Geass_Hangyaku_no_Lelouch?q=code%20geass&cat=anime

Orsini, L. (31 de mayo de 2018). *MyAnimeList Passes Third Day Of Unexpected*

Downtime. Forbes.

<https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2018/05/30/myanimelist-passes-third-day-of-unexpected-downtime/?sh=3c9cc3d27e9e>

Patel, S. (24 de marzo de 2020). *While other niche streaming services falter, Crunchyroll*

crosses 2 million subscribers. Digiday. [https://digiday.com/future-of-tv/crunchyroll-crosses-2-million-](https://digiday.com/future-of-tv/crunchyroll-crosses-2-million-subscribers/#:%7E:text=In%20addition%20to%202%20million,of%2045%20minutes%20per%20day)

[subscribers/#:%7E:text=In%20addition%20to%202%20million,of%2045%20minutes%20per%20day](https://digiday.com/future-of-tv/crunchyroll-crosses-2-million-subscribers/#:%7E:text=In%20addition%20to%202%20million,of%2045%20minutes%20per%20day).

Pink, D. H. (22 de octubre de 2007). *Japan, Ink: Inside the Manga Industrial Complex*.

Wired. <https://www.wired.com/2007/10/ff-manga/?currentPage=4>

Pintar, J. (5 de agosto de 2021). *The Limits of Political Reform in Code Geass*. The Après

Garde. <https://theapresgarde.com/the-limits-of-political-reform-in-code-geass/>

Saniz, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero*, 13(16), 91–97.

<https://www.redalyc.org/pdf/4218/421839608011.pdf>

Save the cat!. (s.f.). *WHAT IS SAVE THE CAT? SAVE THE CAT! The Language of Storytelling*. <https://savethecat.com/get-started>

Shelton, S., Greenberg, R., & Brooks, O. (27 de octubre de 2021). *Best Streaming Services of 2021*. US News. <https://www.usnews.com/360-reviews/streaming-services>

Simon, S. (11 de mayo de 2021). *What's behind the rise in popularity of anime, manga and cosplay?* Spectrum News NY1. <https://www.ny1.com/nyc/all-boroughs/news/2021/05/11/what-s-behind-the-rise-in-popularity-of-anime--manga-and-cosplay->

Snyder, B. (2005). *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*.

Michael Wiese Productions.

Sony Pictures. (9 de agosto de 2021). *Sony's Funimation Global Group Completes Acquisition of Crunchyroll from AT&T*.

https://www.sonypictures.com/corp/press_releases/2021/0809/sonysfunimationglobalgroupcompletesacquisitionofcrunchyrollfromatt

Sunrise. (s.f.). *List of Works // SUNRISE International Information*. https://www.sunrise-inc.co.jp/international/works/list_year.php

The University of Texas at Austin [McCombs School of Business]. (18 de diciembre de 2018). *Consequentialism / Ethics Defined* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=51DZteag74A&t=14s>

Truby, J. (2007). *Anatomy of Story* (Primera edición). Farrar, Straus and Giroux.

William, L. (13 de febrero de 2018). *Louis Althusser* (*Stanford Encyclopedia of Philosophy*). The Stanford Encyclopedia of Philosophy.

<https://plato.stanford.edu/entries/althusser/>

Yasuo, Y. (30 de mayo de 2020). *The Evolution of the Japanese Anime Industry*.

Nippon.Com. <https://www.nippon.com/en/features/h00043/>