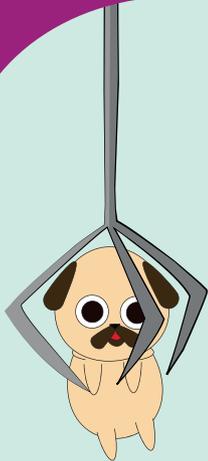


Carlos Eduardo Daza Orozco
Antonio Míguez Santa Cruz
Analia Lorena Meo

Narrativas Visuales

Perspectivas y análisis desde Iberoamérica



Fundación Universitaria
SAN MATEO

Editorial

Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica

Carlos Eduardo Daza Orozco

Antonio Míguez Santa Cruz

Analia Lorena Meo



CONSEJO SUPERIOR UNIVERSITARIO

Miembros fundadores

Rodrigo Ferreira Pinzón
Andrea Meza Ferreira
Carlos Sebastián Ferreira Osorio
Julián Orlando Ferreira Rondón
Luis Rodrigo Ferreira Díaz
María Janeth Díaz
Vivian Janeth Ferreira Díaz

Presidente

Carlos Orlando Ferreira Pinzón

Rector

Juan Carlos Cadavid Botero

Secretaria General

Melba Rosa Ferreira de Meza

AUTORIDADES ACADÉMICAS

Vicerrectora Académica

María Luisa Acosta Triviño

Decana Facultad Administración

Elizabeth Araque Elaica

Decana Facultad Ingenierías

Gloria Andrea Avelino

Director de Investigación

Ricardo Acosta Triviño

Director programa académico de Diseño gráfico

Camilo Andrés Soto Yepes

Coordinador de Investigación programa académico de Diseño Gráfico

Yubar Deibi Portilla Benítez

EQUIPO EDITORIAL

Coordinación de publicaciones

Carlos Eduardo Daza Orozco

Corrección de estilo

Raúl Antonio Cera Ochoa

Diagramación

Luis Alberto Mora

Nicolás Alejandro Jiménez Daza

Ilustración

Tatiana Karolayn Vaca Garzón

Retoque digital

Luisa María Plazas Gómez

CRÉDITOS

Investigadores principales

Carlos Eduardo Daza Orozco
Antonio Míguez Santa Cruz
Analia Lorena Meo

Co-Investigadores

Federico Álvarez Gandolfi
Mayara Araújo
Julio Emmanuel Banega Peyrot
Mario Javier Bogarín Quintana
Andrés Camacho López
Raúl Cera Ochoa
Marcos Rafael Cañas Pelayo
Víctor Cerdán Martínez
Tania Lucía Cobos
Omar Alonso García Martínez
Martín Ariel Gendler
María del Valle Guerra
Gerardo Ariel Del Vigo
Paula Alejandra Fernández
Elena Gil Escudier
Antonio Horno López
Diego Labra
Eliasid Mercado Mercado
Jonathan Emanuel Muñoz
Diego Hernán Rosain
Roberto Jesús Sayar
Krystal Urbano
Daniel Villa Gracia

Avales académicos

Universidad de Córdoba - UCO
Sociedad Colombiana de
Investigación e Innovación
Formativa – SCOIF

Apoyo interinstitucional

Cool Japan, España *Red
Iberoamericana de Investigadores
en Anime y Manga* - RIIAM

Grupo de investigación



DESIGNIO
Estudios de la imagen

Daza Orozco Carlos Eduardo
Míguez Santa Cruz Antonio
Meo Analia Lorena

Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde
iberoamérica

Bogotá D.C.; Fundación Universitaria San Mateo,
2018.

545 p.; 21 X 21 cm.

Palabras clave: Ciencias sociales y humanas, cultura,
arte, sociología, estudios de la imagen.

Registro ISBN No. 978-958-56900-1-1

© Fundación Universitaria San Mateo

*Este libro es resultado de un proceso de investigación; y, ha sido evaluado
por pares ciegos.*

© Todos los derechos reservados.

*No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorpora-
ción a sistemas informáticos, ni su tratamiento en cualquier forma o medio
existentes o por existir, sin el permiso previo y por escrito de la Coordina-
ción de publicaciones de la Fundación Universitaria San Mateo.*

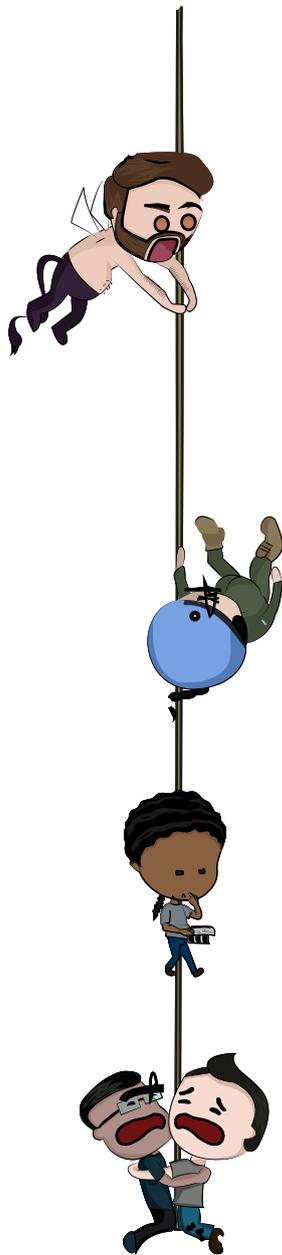
CONTENIDO



PRESENTACIÓN	13
La afortunada odisea de la narratividad y la visualidad en Iberoamérica	13
Yubar Deibi Portilla Benítez	13
SECCIÓN I	23
PERSPECTIVAS PARA ENTENDER LAS NARRATIVAS VISUALES	23
¿Qué anima el <i>anime</i> ?	25
Julio Emmanuel Banega Peyrot	25
Lo que anima el <i>anime</i>	30
El <i>anime</i> construye un objeto desde la fantasía	35
Lo que trasmite el <i>anime</i>	38
El <i>anime</i> es del orden del jeroglífico	40
La estética <i>anime</i>: un estilo especial a ojos del público	45
Antonio Horno López	45
Simetría en el canon del personaje <i>anime</i>	47
Expresiones faciales y simbología	53
El color como elemento estético y narrativo	56
La diversidad temática y su asimilación en Occidente	61
Conclusiones	66
Representación del movimiento en el manga y el anime	69
Daniel Villa Gracia	69
Manga, <i>Anime</i> y percepción del movimiento	70
Plasmación del movimiento en el manga	72
Movimiento en la instantánea: el instante esencial	87
Movimiento en el <i>anime</i> : animación completa y animación limitada	90
Características de la animación limitada	94
Desarrollo del movimiento en la animación limitada	96



La tecnología digital en <i>anime</i>	100
Conclusiones	104
En mis tiempos se llamaba Bobby: evoluciones e involuciones del doblaje del <i>anime</i> en Latinoamérica	109
Diego Hernán Rosain	109
Roberto Jesús Sayar	109
Nombres que no lo son tanto: <i>Detective Conan</i>	112
Adaptaciones selectivas: Los Caballeros del Zodíaco	118
Aprendiendo de los errores: <i>Dragon Ball</i>	125
Conclusiones	132
Aishite iru Nihon: aproximaciones al estado de la cuestión sobre el <i>anime</i> y manga en Iberoamérica	137
Analia Lorena Meo	137
Materiales académicos	140
Mirada iberoamericana sobre el <i>manganime</i>	141
Red Iberoamericana de Investigadores en <i>Anime</i> y Manga	148
A modo de cierre	150
La identidad del <i>manhua</i>, un proceso de reconocimiento	157
María del Valle Guerra	157
El <i>manhua</i> en la actualidad	158
Características que hacen único al <i>manhua</i>	160
El uso de la tecnología, motor de <i>manhua</i>	166
Conclusiones	169
Del <i>manhwa</i> al <i>webtoon</i>: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur	173
Paula Alejandra Fernández	173
Desarrollo del <i>manhwa</i> en Corea	174
Internet, políticas, censura y consumos: preparando el terreno para los <i>webtoons</i>	179
La era del <i>webtoon</i>	184
Conclusiones	189



SECCIÓN II	195
ELEMENTOS REPRESENTACIONALES EN LAS NARRATIVAS VISUALES	195
Del Manga, el <i>Anime</i> y sus demonios: sexo, ultraviolencia y monstruosidad en <i>Devilman</i> de Gô Nagai.	197
Antonio Míguez Santa Cruz	197
El <i>anime</i> universal de Netflix	198
Gô Nagai, el padre del <i>anime</i> moderno	200
<i>Devilman</i> , un manga hito	204
Miedo al Holocausto nuclear	207
Tecnificación exacerbada	209
Fin del sistema familiar (Ie)	210
Ecologismo	211
Reacciones respecto a Occidente	213
<i>Crybaby</i>	218
Coda, cerrando el Pentágono	221
<i>Moeismo</i> reaccionario: Nacionalismo, Militarismo y Memoria Histórica en el <i>Anime</i>	223
Jonathan Emanuel Muñoz	223
El manga, <i>anime</i> y guerra	224
La guerra es indeseable	228
La guerra es heroica	229
<i>Joker Game</i> : entre el efecto de veracidad y el rechazo a la guerra	232
La guerra es <i>kawaii</i>	235
<i>Moeismo</i> reaccionario: hacia un concepto	240
La representación de la toma y la retoma del Palacio de Justicia en el diario “El Espacio”	247
Omar Alonso García Martínez	247
El contexto	248
La caricatura	258
Conclusión	267
La representación de las infancias en el cine de animación latinoamericano	271
Carlos Eduardo Daza Orozco	271



Raúl Antonio Cera Ochoa	271
Infancia(s) negadas	273
Un recorrido conceptual	275
Selección metodológica	276
La preocupación por la(s) infancia(s) en el cine de animación	277
Inocentes y guerreros	278
Hombre(citos) y mujer(citas)	283
Héroes y aventureros	284
Conclusiones	287

SECCIÓN III 291

MIRADAS TEMÁTICAS A LAS NARRATIVAS VISUALES 291

Las oscuras chicas mágicas: una mirada a Puella Magi Madoka Magica	293
Tania Lucía Cobos	293
Eliasid Mercado Mercado	293
<i>Las mahō shōjo, magical girls</i> o chicas mágicas	294
La sociología de producción de mensajes	298
<i>Puella Magi Madoka Magica</i>	300
Metodología	301
Entre lo tradicional del <i>mahō shōjo</i> y la divergencia de Madoka Magica	302
Madoka Magica, las nuevas oscuras chicas mágicas	310
La influencia del anime en occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan	315
Elena Gil Escudier	315
De la producción nacional al mercado internacional	316
Animación nipona: calidad y referente para la industria americana	318
Satoshi Kon y su influencia en Christopher Nolan	331
Análisis comparativo de <i>Paprika</i> y <i>Origen</i>	334
Conclusiones	341
La violencia en el lenguaje fílmico de la serie de tv: Paranoia agent	345



Víctor Cerdán Martínez	345
Secuencia 1: Ataque a Hirukawa.	349
Secuencia 2: Ataque a Kawazu.	355
Discusión	360

Rurouni Kenshin: historias sobre la unificación del samurai a través de la muerte voluntaria en el Japón moderno 365

Andrés Camacho López	365
De la acción a la contemplación: breve introducción al <i>bakufu Tokugawa</i>	369
Contemplación: bocetos sobre el <i>samurai</i> de la cultura popular	372
De la contemplación a la acción: Rurouni Kenshin y el <i>bakumatsu</i>	376
De la acción a la unificación: interpretaciones sobre la muerte propia en la era Meiji	379
La última unificación	385

De Vietnam al Watergate: la andadura de Steve Englehart en el Capitán América 391

Marcos Rafael Cañas Pelayo	391
Breve presentación: un héroe para tiempos difíciles	392
Re-incorporación del mito al universo <i>Marvel</i>	395
El objetor de conciencia y las dos Américas	397
El espectro de Vietnam	401
El Imperio Secreto	404
El epílogo del nómada	410
Conclusiones: el legado de un período	413

SECCIÓN IV 418
CULTURAS Y NUEVOS CONSUMOS A PARTIR DE NARRATIVAS VISUALES 418

Entrecruces y perspectivas sobre la animación japonesa: ciencia Ficción, Tecnologías Digitales, Poder, Otakismo y Waifuismo	420
Federico Álvarez Gandolfi	420



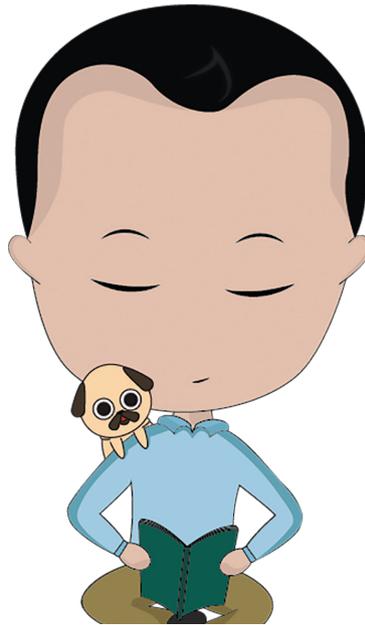
Gerardo Ariel Del Vigo	420
Martín Ariel Gendler	420
Configuraciones socio-técnicas	422
Psycho Pass: la medición tecnológica del estrés como motor de la configuración socio-técnica	424
Ghost in the Shell: el alma como parámetro	429
Del análisis textual a las prácticas <i>fan</i> . O, cómo el <i>otakismo</i> atraviesa el consumo de <i>anime</i>	433
Sobre el <i>waifuismo</i> e Internet: el espacio seguro para el amor platónico, el amor <i>fan</i> , el amor real	444
Mercado, deseo, frustración	447
Nueva carne, nueva sexualidad, nuevo porno	450
Para pensar a futuro...s	453
El <i>otaku</i>: un intento de descripción mediada por el consumo global de manga/<i>anime</i>	459
Mario Javier Bogarín Quintana	459
El origen	460
El <i>otaku</i>	468
La estética de un gusto	473
La manipulación de colecciones	478
¿“McDonalización”, “hibridación” o “transculturalismo crítico”? Un debate teórico en torno a la circulación global e impacto del manganime.	489
Diego Labra	489
Un estado de la cuestión sobre el problema de la globalización cultural	491
¿“McDonalización”, “hibridación” o “transculturalismo”?	494
¿Dónde reside el atractivo del <i>manganime</i> para los consumidores globalizados?	507
A modo de conclusión, o un fenómeno global que debe ser comprendido	510
Además de la Televisión Occidental: una radiografía del circuito de los dramas de TV en <i>Netflix</i> Brasil	516
Krystal Urbano	516
Mayara Araujo	516
Los dramas de TV como formato: de los orígenes a las	

características generales	519
Dramas de TV y su circulación en <i>Brasil</i>	523
Un panorama de los dramas de TV en el catálogo de <i>Netflix</i> BR	527
Consideraciones finales	532
SECCIÓN V	537
Acerca de los autores	537

PRESENTACIÓN

La afortunada odisea de la narratividad y la visualidad en Iberoamérica

Yubar Deibi Portilla Benítez



"Las ideas proceden de la curiosidad"

Walt Disney

Creaciones provenientes de Argentina, Brasil, México, España y Colombia han conformado esta interesante obra titulada: *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*; que reúne importantes experiencias y reflexiones de investigación entorno a diversas temáticas que conforman el campo de estudios sobre las imágenes animadas y su relación con dispositivos de la cultura: como el cine, la televisión o las publicaciones seriadas (prensa, libros, revistas); a partir del análisis de personajes, objetos y/o elementos procedentes de Asia Oriental; Norteamérica y Suramérica.

Los autores convocados en la obra contribuyen a la conformación de miradas entorno a las narrativas visuales; con gran pertinencia en múltiples escenarios de la vida cotidiana. En especial, al uso de análisis, técnicas y recursos que afectan a la imagen, en su capacidad de transmitir información del entorno creativo y a su eficacia en tal propósito. De esta manera, el concepto de narrativas visuales es el resultado de la construcción colectiva y subjetiva que ha sido concebida como una estrategia de investigación colaborativa internacional e interinstitucional en el programa académico de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria San Mateo bajo el respaldo metodológico del grupo de investigación Designio: Estudios de la Imagen.

A ello, es necesario hacer una mención a la iniciativa e inquietud de investigadores como Carlos Eduardo Daza Orozco, quien propicio la adhesión y la participación de los colegas Antonio Míguez Santa Cruz de la Universidad de Córdoba - UCO (España) y Analia Lorena Meo de la Universidad de Buenos Aires (Argentina); para dar vida a un grupo de textos que justifican la necesidad de adentrarse en la articulación de elementos para la construcción de historias, a través de un discurso visual.

La obra está dividida en cuatro segmentos o ejes, que operan a través de diferentes lentes para explorar la existencia de un mundo en una constante interacción entre textos, imágenes y objetos. El primero de ellos, *Perspectivas para entender las narrativas visuales*, ofrece un núcleo de resultados de investigación y reflexión de Julio Emmanuel Banega Peyrot, Antonio Horno López, Daniel Villa Gracia, Analia Lorena Meo, María del Valle Guerra, Paula Alejandra Fernández, y una colaboración en coautoría de Diego Hernán Rosain y Roberto Jesús Sayar. La colaboración titulada *¿Qué anima el anime?* se aproxima mediante el psicoanálisis a una indagación de un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional, el *anime* como obra de arte animada intentando terciarizar la posición psicoanálisis aplicado/psicoanálisis teórico; reescribiendo la importancia del ocio y abriendo una vertiente por fuera de lo necesariamente traumático: el *anime* como objeto. En, *La estética "anime", un estilo especial a ojos del público*; se describen las características estéticas del estilo del dibujo *anime* y muestra que a pesar de la presencia de algunos elementos faciales y corporales ligeramente simplificados o modificados, el diseño estándar en el personaje del modelo japonés conserva siempre las proporciones reales en su disposición y la armonía entre sus partes; logrando una figura lo suficientemente apropiada como para mantener la convicción de realidad en el espectador sin perder en ningún momento la magia ilusoria y el atractivo de la animación.

La representación del movimiento en el manga y el anime japonés indaga en las distintas formas de generar movimiento en el manga, la equivalencia que encuentra en el *anime*, y las propias características de la animación japonesa, pretende analizar cómo un medio influye sobre el otro. Para ello tiene en cuenta los distintos tipos de animación (completa y limitada) a la hora de trasladar el movimiento de un personaje dibujado a uno animado, ya que el ritmo de producción y presupuesto de los diferentes tipos de animación son determinantes el nivel de precisión que se puede otorgar al movimiento.

La identidad del manhwa, un proceso de reconocimiento, explora los pasos agigantados de las industrias culturales en China. La muestra de ello es que los cómics o *manhwa* no han quedado librados al azar y se han nutrido de las producciones de los países vecinos. De esta manera, el *manhwa* (oriundo de Corea) o bien el manga (procedente de Japón) han sido asimilados y readaptados como propios. Acorde a la importancia cultural y a la preservación de valores que promulgaran desde el propio gobierno en 2017, hay un corpus que se cumple sin excepciones.

Paralelo con la propuesta anterior, *Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur*, presenta el crecimiento que han tenido las industrias culturales coreanas (cine, televisión y música pop) desde el año 2000. Sin embargo, la oleada coreana o *hallyu* ha ido expandiendo su enfoque sumando incentivos a otros sectores como la animación, los videojuegos y los *webtoons*. Para estos últimos, la aparentemente exitosa transición del *manhwa* (cómic sobre papel) al *webtoon* (cómic online) en Corea reviste un especial interés por su estrecha relación con el desarrollo tecnológico del país y los cambios en las dinámicas de creación y consumo, entre otros factores. Así, el artículo describe los orígenes del *manhwa* para abordar dicha transición, en pos de comprender mejor el fenómeno *webtoon* actual que ya ha traspasado fronteras coreanas y se asienta en mercados extranjeros.

Así, *En mis tiempos se llamaba Bobby: evoluciones e involuciones del doblaje del anime en latinoamérica*, recrea el contexto de la región a partir de los cambios que ha sufrido el *anime*, sobre todo en lo que respecta a sus políticas de traducción. En este sentido, se reconoce la pretendida adaptación de lo considerado “incomprensible”, hasta una literalidad extrema en lo que respecta a terminología específica. Variación que se debe a su popularidad creciente generando poco a poco un público especializado susceptible a estos cambios. De este modo, se adoptan ciertos parámetros que implicaron una toma de conciencia respecto a los límites y posibilidades de la traducción. Los pasos para recorrer este largo camino fueron peculiarmente conflictivos. Particularmente a principios de

los años 90 las productoras propiciaron la adecuación de toda terminología extraña a la lengua de llegada, ya sea por razones de comodidad lingüística e incluso de marketing.

El segundo segmento o eje, *Elementos representacionales en las narrativas visuales* corresponde a investigaciones y reflexiones de Antonio Míguez Santa Cruz, quien contrasta el éxito que ha tenido la serie *Devilman Crybaby* con las críticas negativas recibidas por su altísimo grado de violencia, sexo y subversión. El autor aprovecha el revuelo mediático de la obra original de Gô Nagai, quien fue pionero en explotar dichas temáticas influyentes para el *manganime* actual; debido al ambiente social y cultural de la posguerra japonés. Con base en la serie *Devilman*, desarrolla ideas sobre la monstruosidad. Aquí es importante el miedo a las deformaciones fruto de la radiación, el cambio de paradigma tecnológico o incluso la relación que tradicionalmente ha existido en Japón entre lo extranjero y lo demoníaco. Hecho que permite entender por qué *Devilman* y el *manganime* posterior transita tan cómodamente por temáticas radicales.

En este eje, Jonathan Emanuel Muñoz explica las tendencias historiográficas y discursivas que muestran como la guerra es representada en dos tendencias, los mensajes que dejan y a su vez, la visión positiva sobre la guerra a través del uso de los fetiches del *moe*. Para dar cierre al primer apartado, Analia Lorena Meo realiza un breve estado de la cuestión acerca de las investigaciones académicas iberoamericanas focalizadas en el análisis del *manganime*.

La representación de la toma y la retoma del palacio de justicia en el diario "El Espacio", de Omar Alonso García Martínez examina una mirada discordante, ya que contradice su habitual narrativa de tono amarillista y explícito, al recurrir a la caricatura como elemento discursivo y propiciador de reflexión sobre el hecho. Asimismo, plantea que la caricatura como dispositivo cultural de significado transita entre el imaginario colombiano de la memoria transitoria y las representaciones tradicionales de la diosa Themis (encargada de la justicia en la tradición griega), convirtiéndola así,

en un elemento secular dentro del campo de lo visual, lo social y lo histórico. *La representación de la(s) infancia(s) en el cine de animación latinoamericano*; es el resultado de la experiencia investigativa adelantada por Carlos Eduardo Daza Orozco y Raúl Antonio Cera Ochoa; que describe las formas y mecanismos en que la niñez contemporánea emerge en las narrativas e imágenes animadas tejiendo imaginarios, estereotipos y tradiciones culturales en la región.

En el eje *Miradas temáticas a las narrativas visuales*, Tania Lucía Cobos y Eliasid Mercado Mercado presentan *Las oscuras chicas mágicas: una mirada a Puella Magi Madoka Magica*, que determinan los puntos de subversión en los elementos que caracterizan al *mahō shōjo* que permiten hablar de una nueva categoría dentro de este género.

Elena Gil Escudier, asume como objeto de reflexión *La influencia del anime en occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan*, que plantea un antes y un después de la animación japonesa en el circuito cinematográfico mundial. Elena, indica que desde las primeras apariciones en festivales hasta su llegada a los hogares de todo el mundo, el *anime* ha supuesto una revolución en lo que a la industria de la animación se refiere, llegando a ser un gran referente para directores consagrados en la historia del cine.

La violencia en el lenguaje fílmico de la serie de tv: Paranoia Agent de Víctor Cerdán Martínez, propone analizar los recursos narrativos que emplea el director de la serie Satoshi Kon (今敏): tipos de planos, los encuadres, el movimiento de cámara, las acciones de los personajes, la dirección artística, y el montaje con la intención de dejar al descubierto los trucos visuales que emplea su director para generar emociones relacionadas con la violencia.

Andrés Camacho López presenta *Rurouni Kenshin: historias sobre la unificación del "samurái" a través de la muerte voluntaria en el Japón moderno*. Una participación que surge del análisis de la imagen del samurái, a través de la muerte voluntaria, en el espíritu mismo del Japón, y de la literatura y en particular el más famoso espadachín de la cultura popular del Japón, "*Rurouni Kenshin*," el cual se ha

encargado, de reproducir y reformular los ideales que este dejó rondando en la historia como un fantasma que perseguirá siempre el pasado y presente del Japón.

De Vietnam al Watergate: la andadura de Steve Englehart en el Capitán América, de Marcos Rafael Cañas Pelayo analiza y describe la historia de los cómics del Capitán América plagada de avances y retrocesos. El texto retoma algunos de los aspectos más controvertidos de la sociedad estadounidense: el conflicto del Vietnam, el escándalo *Watergate*, la Guerra Fría, la corrupción política y el engaño de los medios de comunicación. Para el autor, la andadura de Englehart con el Capitán América ejemplifica las diversas dimensiones (política, activista, ética, entre otras) que pueden acompañar a los cómics de superhéroes. El cuarto eje o segmento se enmarca en las áreas temáticas de *culturas visuales y nuevos consumos a partir de narrativas visuales; con el artículo entrecruces y perspectivas sobre la animación japonesa: ciencia ficción, tecnologías digitales, poder, otakismo y waifuisimo*, Federico Álvarez Gandolfi, Gerardo Ariel del Vigo y Martín Ariel Gendler realizan un acercamiento exploratorio y comparativo al cruce entre configuraciones sociotécnicas, vínculos afectivos y prácticos de producción reconstruibles a partir de los *anime(s)* de ciencia ficción *Psyco-Pass* y *Ghost in the Shell*, ambos referentes en su género. De la misma manera en que se analiza la producción, también se revisan los efectos inesperados y productivos de la recepción, particularmente en lo que refiere a los grupos mayormente consumidores de estas obras, los *otaku(s)*.

Mario Javier Bogarín Quintana propone en el *otaku: un intento mediada por el consumo global de manga/anime*, un repaso por el origen de la figura del *otaku* desde su concepción sociocultural en la historia japonesa y su vinculación con las transformaciones culturales desde el enfoque de la apreciación que los mismos japoneses han adoptado ante el concepto y las diferentes cargas positiva y negativa que este ha recibido. Asimismo,

plantea un análisis de los componentes de esta carga simbólica, rastreando su constitución a través de diversos acontecimientos significativos para la sociedad japonesa contemporánea tendientes a la conformación del *otaku* como una tribu urbana.

Bajo el título: *¿“McDonalización”, “hibridación” o “transculturalismo crítico”? un debate teórico en torno a la circulación global e impacto del manganime*, Diego Labra involucra el fenómeno global de las producciones culturales japonesas, en particular el *manganime*, que no ha sido estudiado aún con debido énfasis en la bibliografía en español; con dos aproximaciones a su estudio; por una parte, la aproximación a la cuestión de la circulación global de bienes culturales, reconstruyendo las discusiones actuales en la bibliografía anglosajona; y por otra, con la problematización del lugar dominante del que goza en el mundo el *manganime* entre los bienes de consumo cultural, influyendo profundamente mercados culturales como el iberoamericano y otros que hasta ahora se podían caracterizar autosuficientes como el norteamericano.

Además de la televisión occidental: una radiografía del circuito de los dramas de TV en Netflix Brasil, de Krystal Urbano y Mayara Araújo; reconstruye el panorama de la producción audiovisual oriental disponible a través de la plataforma de broadcasting más reconocida en el mundo; a partir del estudio de casos de los dramas de TV, buscando abrir la discusión frente a los nuevos modelos de distribución de ese formato regional y del estudio de las implicaciones en el licenciamiento de formatos propios para una mayor expansión y visibilidad global del contenido audiovisual producido en el contexto de las industrias televisivas de los países del Lejano Oriente. Al cierre de este acápite, los participantes en esta obra extendemos nuestros más sinceros sentimientos de agradecimiento a las labores de quienes han colaborado en la composición de este libro: A la alta dirección de la Fundación Universitaria San Mateo en cabeza del PhD Rodrigo Ferreira Pinzón por permitir el adecuado desarrollo de esta iniciativa; a Ricardo Acosta Triviño, Director de Investigación Institucional por promover prácticas colaborativas y creer en los alcances de esta iniciativa científica

en el campo de las artes; al personal de la Editorial; y al equipo científico de evaluadores internacionales que verificaron las condiciones de calidad de los escritos.

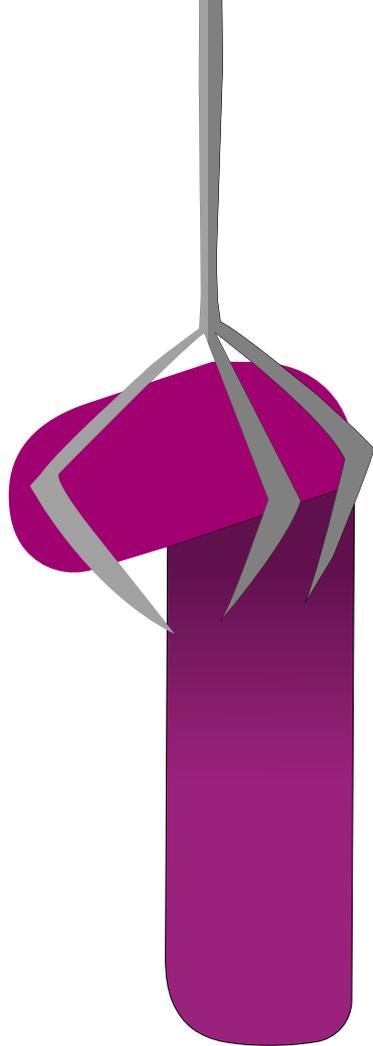
A los honorables miembros de Asamblea General de la Sociedad Colombiana de Investigación e Innovación Formativa – SCOIF; y; al Doctor Alberto Domingo Bazán, Director del Gabinete de Administración y Comunicación de la Universidad de Córdoba - UCO (España); por los respaldos académicos.

A los miembros de la Red Iberoamericana de Investigadores en *Anime* y Manga -RIIAM y Juan Carlos Pérez Izquierdo, Director de *CoolJapan*. Es por el apoyo interinstitucional en la difusión y circulación de la obra.

A los investigadores y coinvestigadores partícipes del proceso de investigación y publicación por sus invaluable aportes académicos.

A Luis Alberto Mora y Tatiana Karolayn Vaca Garzón, diseñadores gráficos egresados de la Fundación Universitaria San Mateo quienes en calidad de ayudantes de investigación aportaron a la construcción temática y visual de la presente obra.

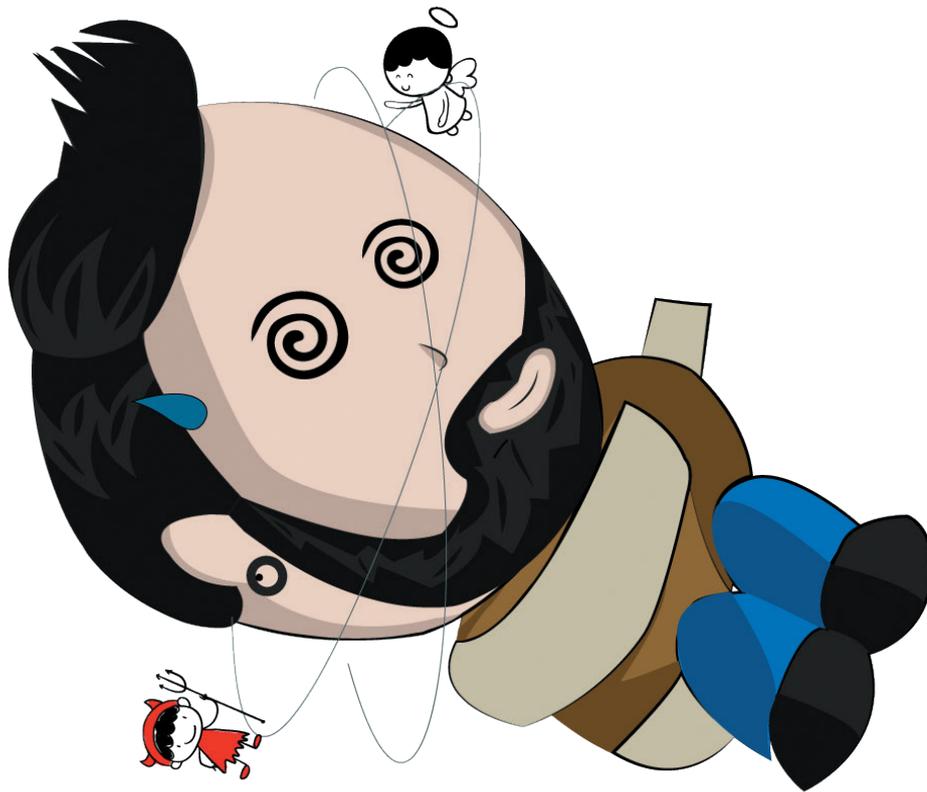
Finalmente, hacemos particular énfasis en el apoyo brindado por los autores y sus múltiples ámbitos de aplicación, uso y vínculo que pueda generar este material investigativo para aportar al conocimiento de los estudios visuales; así como en el uso didáctico que pueda tener en las aulas de clases de futuros investigadores del campo.



**Perspectivas para entender
las narrativas visuales**

¿Qué anima el *anime*?

Julio Emmanuel Banega Peyrot
(Paco Banega)



1. Narrador de *El cuento de la serpiente blanca de Taiji Yabusjita y Kasuhiko Okabe*. 1958
2. Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://rae.es/rae.html>.
3. *Ibíd.*
4. *Diccionario Enciclopédico ilustrado Sapiens. Enciclopedia ilustrada de la lengua castellana*. Editorial Sopena Argentina S.A. Buenos Aires.
5. Vladimir Propp. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 10 de mayo de 2018 de: http://es.m.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Propp.

“Hace mucho, mucho tiempo un terrible huracán, como no se había visto jamás, desde hacía siglos, azotó la provincia de Hsi Hu. ¿Me creería usted si le dijera que ése huracán era de origen sobrenatural? A decir verdad, es una historia muy extraña. Pero también es una historia muy bonita”¹.

De alguna forma las historias, los cuentos, las palabras y las cosas nos son relatadas, contadas por otros, contadas como números, como sumas, como restas vibrantes de colores, de aromas, de condimentos de otras tierras, de otros sueños, de otras personas, empapadas de diversas nostalgias, de extraños deseos de combate, de venganza, apasionados, pujantes o tristes, quién sabe. Hablo de contar a la manera en la cual también se cifra algo, se trasmite. Las historias se cuentan. Etimológicamente hablando, la Real Academia Española define el verbo narrar (del lat. *narrare*) como “contar, referir lo ocurrido, o un hecho o una historia ficticios”² en su vuelta adjetiva está definido como “habilidad o destreza en narrar o referir los sucesos”³. Pero un poco más interesante es la forma sustantiva del concepto, por narración (del lat. *narratio*, -onis) “acción y efecto de narrar o una de las partes en las que se suele considerar dividido el discurso retórico, es decir, aquella en la que se cuentan sucesos para esclarecer el tema de que se trata y para facilitar la consecución de los fines del orador”⁴. En ella encontramos las esporas de algo que se quiere decir, algo que insiste. En este caso, una historia. Dichas historias pueden provocar efectos.

En la medida en que una historia es dicha, pronunciada, contada, relatada y escuchada provoca efectos, pero si a su vez agregamos la consolidación de una referencia como lo es la imagen, el objeto se vuelve fascinantemente cautivador, penetrante, imaginario. La narración implica una función ineludiblemente humana: ¿Cuáles pueden ser sus estructuras? ¿De qué tratan?

En la línea de los cuentos infantiles en un principio, podemos dar cuenta a la manera de Propp y sus “31 funciones” recurrentes (que creaban una estructura constante)⁵ como también yendo más profundo la implicación

de los mitos en las fantasías humanas, podemos empezar a sospechar qué sucede en el *anime*, qué se nos escapa, qué nos aloja a verlo, a desarrollar este “placer visual”, este placer nombrado por Freud como “el mirar mismo como fuente de placer”⁶. La inhospitalidad del terreno del *anime* me ha permitido definir por lo menos un grupo de preguntas que disparen interrogantes, dudas, movimientos:

¿Cómo consideramos al *anime*? ¿Obra artística? ¿Qué es analizable de un *anime*? ¿Cuál es la materialidad para trabajar, hablar, traducir de él? ¿Se puede considerar que algo puede ser traducido? ¿Cuál es la posición subjetiva de una persona que opta por acudir repetidas veces a ver un *anime*? también yendo más profundo la implicación de los mitos en las fantasías humanas, podemos empezar a sospechar qué sucede en el *anime*, qué se nos escapa, qué nos aloja a verlo, a desarrollar este “placer visual”, este placer nombrado por Freud como “el mirar mismo como fuente de placer”⁶. La inhospitalidad del terreno del *anime* me ha permitido definir por lo menos un grupo de preguntas que disparen interrogantes, dudas, movimientos:

Repregunto: ¿Qué es lo que anima un *anime*? ¿Cómo diferenciamos la ficción de la realidad cuando existen personajes y representaciones de la transmisión de un determinado *anime* que se objetivizan en el espectador y se introducen en la vida del mismo? ¿Por qué un *otaku*⁷ no-japonés sueña con *Hatake Kakashi*⁸, por ejemplo ¿Por qué una *otaku* no-japonesa toma como esquema de vida un género determinado de manga-*anime*? ¿Por qué un deportista (segundos antes de competir) repite imaginariamente una escena crucial de un *anime* guerrero llamado Berserk?

¿Son el *anime* junto con las industrias-artes del cine y las series las nuevas Bellas Artes de la Posmodernidad? ¿Es el *anime* literatura audiovisual infantil-adolescente?

Por último: ¿Se lee cuando se mira *anime*? ¿Se lee, se escucha o se mira?

Inicialmente establecer la consistencia del contrato con la ficción.

6. Freud, Sigmund. *Obras completas. Tres Ensayos*. Buenos Aires, Amorrortu Ediciones, 1976.

7. *Otaku: Concepto empleado popularmente en Japón y se ha adquirido en otros países como sinónimo de persona de “aficiones apasionadas al anime y al manga”* (“¿Qué es un Otaku?” Honey’s Anime Blog. 30 de octubre de 2015) El uso contemporáneo de este término se originó en un ensayo de 1983 por Akio Nakamori para la revista *Manga Burikko*. La subcultura se convirtió en un grupo tras el boom del anime, particularmente con *Mobile Suit Gundam*. La industria otaku ha sido estimada aproximadamente en dos billones de yenes (Ryall, 2005) (*Web-japan.org*. 30/08/05).

8. *Hatake Kakashi: Es un personaje ficticio del manga y anime Naruto, creado por Masashi Kishimoto.*

9. *Fantasma: (en inglés fantasy, pero escrito phantasy en la Standard Edition) es central en la obra de Freud. Tras el "abandono de la teoría de la seducción" (1897, Freud desgrana la idea de que los recuerdos de seducción son a veces producto del fantasma y no huellas de un abuso sexual real), implica que la realidad sea un dato no problemático que solo se percibe de un modo único objetivamente correcto; para el psicoanálisis la realidad en sí misma es construida discursivamente. Por lo tanto, el cambio de ideas de Freud en 1897 no significa negar la veracidad de todos los recuerdos de un abuso sexual, sino el descubrimiento de la naturaleza fundamentalmente discursiva e imaginativa de la memoria; todos los recuerdos de acontecimientos pasados reciben continuamente nuevas formas de concordancia con los deseos inconscientes, al punto de que los síntomas no se originan en supuestos "hechos objetivos" sino en una dialéctica compleja en la cual el fantasma desempeña un papel vital. El término "fantasma" designa una escena que se presenta a la imaginación y que dramatiza un deseo inconsciente. El sujeto invariablemente desempeña un papel en esta escena,*

Contrato en tanto la ficción es una simulación artística de la realidad representando un mundo imaginario al receptor, contrato que todo receptor debe entender tácitamente al acercarse a tal. Dicho contrato tácito e invisible permite en el retorno de la experiencia del receptor, muchas veces, escuchar aquella posición subjetiva. Teóricos de la ficción diferencian entre aquellas ficciones que agitan una implicancia emocional, psicológica, catártica de la obra y otros en los cuales la implicancia esté direccionada hacia el desarrollo de una posición crítica, objetiva o racional de una acción ficcional; entre las muchas direcciones ubicamos con honestidad la ineludible implicancia del espectador (mediante las formas más singulares posibles) frente a un espectáculo.

Para zambullirnos sobre el *anime* y su legitimidad de análisis ubico por lo menos, dos realidades: la realidad literaria del *anime* como la realidad psíquica del mismo. En términos de realidad literaria del *anime*, qué la diferencia de la realidad (¿por qué el ser humano ha necesitado de la realidad ficcional?) Ficción y fantasía conviven en las narrativas y de allí la importancia de estas, su radical importancia subjetiva. Estos guiones parecen expresar algo íntimo de la obra del autor que se les escapa, pero a su vez, reciben la toma, la mirada, la posesión identificacional de un público, de un otro. "Así como la escritura marca el comienzo de la historia, a través de los distintos géneros literarios se busca confirmar, modificar o terminar de armar una estructura subjetiva que siempre vacila: en el caso del mito apuntando al fantasma⁹ de los orígenes, en el del cuento o la novela, al fantasma individual [...]"¹⁰, de estas historias y de aquellos cuentos que se cuentan o que nos contaron y que nosotros contaremos, se transmiten cumpliendo funciones: atar con palabras lo que no-se-puede-predecir, ni imaginar. "[...] frente al poder de la Naturaleza, el hombre arma una historia para lograr ubicarse, evitar la angustia, desplegar sus tácticas; desarrolla entonces conjeturas acerca de por qué suceden las cosas y qué tiene que hacer para adaptarse o cambiar las circunstancias que lo determinan. Con sus terrores, aventuras y el "final feliz" o el infeliz, de lo que se trata en los argumentos literarios, en los guiones teatrales o fílmicos, es de

buscar inserción en una historia, dibujar un mapa señalado por deseos y prohibiciones, amigos y enemigos”¹¹. La realidad literaria del *anime* también trae una muy nutrida experiencia narrativa, esta experiencia compartida, leída y estructurada se transforma en herramienta, en recurso que habilita una instancia interna, Sahovaler de Litvinoff comenta: “La literatura es un recurso, donde la producción simbólica del narrador intenta cerrar la brecha abierta por el trauma de lo irrepresentable, ayuda a poner palabras a una inquietud que no tiene nombre, llamar al objeto perdido del objeto, designar al sujeto, al otro, cerrar la ventana de lo real para abrirla a los sueños [...]”¹².

En aquel lugar donde el narrador al convertirse en orador, al contarnos una historia, un relato deja caer algo de sí, una estela de palabras que se transforman en estelas personalizadas; la realidad psíquica del *anime* parece estar atravesada por dos cuestiones claves: identificación y ficcionalización. Aquella ficcionalización siempre más íntima, íntima necesidad humana de dar un relato sustituto a algo que no tiene una única interpretación, la Naturaleza, la muerte, la sexualidad, el amor, el deseo, la traición, las pasiones. Dar relato, poner palabras, imaginar o suponer. El *anime* en sus diversos géneros ha logrado re-transmitir viejas costumbres, valores y representaciones japonesas (a su vez, humanas) y que han tenido una gran penetración en las costumbres actuales de esta tribu por fuera del país insular. Este maravilloso recurso parece dejar marca, si deja marca por lo menos existe algo del orden de la escritura, y encima, pictórica. Esta escritura pictórica que es el *anime*, posee un relato: ¿El *anime* hace interpretaciones o es analizante?

Los orígenes del psicoanálisis enfrentan las resistencias de las que Freud designó: “una actitud de oposición a sus descubrimientos, por cuanto estos revelaban los deseos inconscientes e infringían al hombre una vejación psicológica”¹³, interiormente se denomina resistencia a “todo aquello que en actos o palabras del analizado, se opone al acceso de este a su inconsciente”¹⁴; de forma inversa, el impacto de una imagen o una frase ejecutada con sensibilidad permite un efecto de momentáneo descargo

incluso cuando esto no sea evidente. La escena fantasmaticada puede ser consciente o inconsciente (Freud, 1919). Lacan a su vez introduce la importancia del fantasma acerca de su cualidad visual como guión que escenifica el deseo, él pone énfasis en la función protectora del mismo. Comparando la escena fantasmaticada con la imagen detenida sobre una pantalla cinematográfica; así como es posible detener la película en un cierto punto para evitar una escena traumática que viene a continuación, también la escena fantasmaticada es una defensa que vela la castración (Seminario 4, 119-120). El fantasma se caracteriza por su cualidad fija e inmóvil. (Evans, Dylan. Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano. Buenos Aires, Paidós, 1998).

10. Sahovaler de Litvinoff, Diana. *El sujeto escondido en la realidad virtual. De la represión del deseo a la pornografía del goce.* Buenos Aires, Letra Viva, 2009.

11. *Ibid.*

12. *Ibid.*

13. Laplanche, Jean, Pontalis, Jean-Bertrand. *Diccionario de psicoanálisis.* Paidós, Buenos Aires, 1996.

14. *Ibid.*

15. *Catarsis*: (del griego *kátharsis*, purificación) palabra descrita en la definición de tragedia en la *Poética* de Aristóteles como purificación emocional, corporal, mental y espiritual. Mediante la experiencia de la piedad y el temor (*eleos* y *phobos*). Los espectadores de la tragedia experimentarían la purificación del alma de esas pasiones. (Aristóteles, *Poética*, 1449b).

16. En la "Poética" de Aristóteles, considerado el primer tratado de teoría literaria, siendo un estudio de la tragedia entendida como un conjunto de texto y espectáculo.

de tensión. Aristóteles escribió su concepción del concepto de "catarsis"¹⁵, entendida como "purgación de ciertas afecciones" (afecto psicológico de la tragedia)¹⁶. Una de estas implicaciones y sus activos efectos se puede rastrear en el uso que el *anime* ha hecho de los demonios, especialmente cuando estas obras pisaban los ojos de los espectadores en el extremo Occidente (particularmente marcado por la tradición moral y simbólica judeo-cristiana): Desde la irrisoria reversión de la peligrosidad de Satanás en *Dragon Ball* con Mr. Satan a la domesticación de los demonios mediante poderes con la Sacerdotisa Anna en *Shaman King*, pasando por las curiosidades de aquellos demonios exorcistas y resilientes que vuelcan su historia al reverso de su deber-ser resolviendo su novela familiar (por ejemplo, *Ao no Exorcist*), de aquellos demonios torpes o simpáticos o incluso de aquellas dimensiones narrativas donde la universalidad del guion se desarrolla en el infierno y cada demonio es singular en sus caracteres, expresiones, no exclusivamente perversos o malignos en el sentido más fóbico del concepto; dicha colisión representacional permite jugar, desmitificar, donar otras palabras a miedos como estos, pero sin saberlo. Gran característica del arte gráfico, lo que acontece no siempre se sabe. Reír en la infancia de las torpezas del Mr. Satán de *Dragon Ball*, anclado como sujeto occidental determinado por un pavor al afamado demonio permitía gestar en el interior la paradoja, la contradicción, la alternativa exogámica de que el discurso de la tierra-materna no era (es) total. Existen otras formas de pensar, de contar y de imaginar.

Lo que anima el *anime*

"Había una vez" rezaban los tradicionales cuentos de hadas de antaño, un algo, que existió y que de alguna u otra forma es importante que escuchemos sobre aquello. "Muchas historias de hadas empiezan con la muerte de la madre o del padre; en estos cuentos la muerte del progenitor crea los más angustiantes problemas, tal como ocurre (o se teme que ocurra) en la vida real. Otras historias hablan de un anciano

padre que decide que ha llegado el momento de que la nueva generación se encargue de tomar las riendas”¹⁷. En aquellas lejanas “veces” en las cuales “algo hubo” parece transmitirse un saber cifrado, amalgamado en historias con rumiantes saberes fantasmásticos muy antiguos y coronados con una moraleja destinada a pasar de mano en mano, de boca en boca, de oído en oído, de fantasma en fantasma: ¿Qué nos demuestra la redención genealógica de Pikkoro¹⁸ tras heredar la cruel historia de su padre villano para entrenar/criar finalmente al hijo del legendario Gokū? ¿Qué apreciamos de la insistencia resiliente y afectiva de Usagi en *Sailor Moon* a pesar de sus miles de contratiempos y llantos?

El desarrollo de Lacan del estadio del espejo nos introduce en la importancia de la imagen en la vida psíquica y anímica del sujeto, introduciéndonos en la óptica para fundamentar su desarrollo y destacando la teoría matemática presenta en la misma: “Entre espacio real y espacio imaginario encontramos el soporte simbólico en la manifestación de un fenómeno. La subjetividad está completamente comprometida”¹⁹. El viejo relato de Frankenstein y su monstruo nos permite imaginar la fantasía del hechizo prohibido de dar-brindar vida a algo. La vida, el movimiento y seguramente su ilusión, permiten ubicarnos frente al otro con la posibilidad de poder parafrasear o escribir de alguna u otra forma, algo de aquello que movilice nuestro deseo. “Es lo mismo que se produce cuando se mira a un espejo: la imagen que se ve allí en el espejo, no está allí en realidad. Cuando el ojo se cruza en el punto exacto donde los rayos convergen, se forma la imagen. Mientras más lejos se esté, mayor será la ilusión”²⁰; este ejemplo de la óptica para Lacan nos demuestra: “El resultado de esta estrecha intrincación del mundo imaginario y del mundo real en la economía psíquica”²¹ e insisto en la radicalidad de lo visual en el manga/*anime* ya que ellas portan una estética determinada, proveniente de un lugar determinado: los tradicionales ojos gigantes brillantados y expresivos, la exageración de las musculaturas masculinas o el largo de las piernas femeninas, las gesticulaciones, la modalidad gráfica de construir un rostro, las narices casi inexistentes, las bocas pequeñas,

17. Betterlheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Drakontos. Crítica, Grijalbo Mondadori, Barcelona, 1994.

18. Pikkoro: Personaje ficticio de la serie de manga y anime *Dragon Ball*. Su padre, Pikkoro Daimao, el cual marca un antes y después narrativo en *Dragon Ball*, perdiendo la serie su tono humorístico y ganando en un tono combativo y dramático. Pikkoro Padre se caracterizará por su extrema crueldad. Tras la batalla final contra el protagonista, este lo atraviesa juntando sus últimas fuerzas. Antes de morir, Pikkoro Daimao lanza un huevo de su boca hacia lo lejos, del que nacerá su hijo.

19. Lacan, Jacques. *El seminario de Jacques Lacan. Seminario I: Los escritos técnicos de Freud. Capítulo VII*. Buenos Aires, Paidós, 2009.

20. *Ibid.*

21. *Ibid.*

rostros angulados, la depuración de las pieles morenas o de otras etnias, la necesidad de una piel blanca pálida, la enorme diversidad de tonalidades y colores de cabellos en una población caracterizada genéticamente por el cabello negro, las historias con dramas muy duros o los inesperados desenlaces sobre “poderes” mágicos, giros sorprendidos y liberadores en una cultura silenciada en el molino del trabajo gerontocrático. Aquellas singulares historietas permitían sobrellevar el viaje en tren camino a los trabajos y entretener la dureza de la posguerra y el desarme. Mayor será la ilusión²⁰; este ejemplo de la óptica para Lacan nos demuestra: “El resultado de esta estrecha intrincación del mundo imaginario y del mundo real en la economía psíquica²¹ e insisto en la radicalidad de lo visual en el manga/*anime* ya que ellas portan una estética determinada, proveniente de un lugar determinado: los tradicionales ojos gigantes brillantes y expresivos, la exageración de las musculaturas masculinas o el largo de las piernas femeninas, las gesticulaciones, la modalidad gráfica de construir un rostro, las narices casi inexistentes, las bocas pequeñas, rostros angulados, la depuración de las pieles morenas o de otras etnias, la necesidad de una piel blanca pálida, la enorme diversidad de tonalidades y colores de cabellos en una población caracterizada genéticamente por el cabello negro, las historias con dramas muy duros o los inesperados desenlaces sobre “poderes” mágicos, giros sorprendidos y liberadores en una cultura silenciada en el molino del trabajo gerontocrático. Aquellas singulares historietas permitían sobrellevar el viaje en tren camino a los trabajos y entretener la dureza de la posguerra y el desarme. Algunas de aquellas blanquinegras historias, manga, se desprendieron y dieron luz, movimiento y desarrollaron un estilo, un ADN propio, Osamu Tezuka mediante. Intentar tomar por las astas el ancho toro Aldebarán del *anime* imposibilita sentirse diestro o por lo menos seguro. Insistiré un tramo más.

La tecnologización de la vida cotidiana amplifica un pavor romántico a la rotura de un lazo social mediante la ausencia del cara a cara, pero dicha pesadilla no solo se diluye en la representación de la cara sino dispara imaginar la cara del otro. No existen rostros en la realidad, pero existen perfiles en

lo virtual, con esto parece sobrar; sobrar en tanto en la era de la imagen, la agresividad está a flor de piel y la realidad se transforma en lago, se transforma en espejo y nos arroja a luchar entre nosotros con toda la furia agresiva, con toda la pasión de fantasía neurótica de posesión-fusión con el otro, con todo el goce que sea posible. “La constitución del yo por identificación por algo que está fuera del sujeto (e incluso contra él), es lo que estructura a un sujeto como rival de sí mismo”²² y de los otros.

No existe noción del impacto a la subjetividad de la revolución digital (hito histórico de la comunicación, solo comparable a la imprenta como medio de transmisión según Nicholas Negroponte en 1995) y el desprendimiento de la imagen durante los últimos años, un sinfín de consecuencias y efectos sin precedentes a la manera en la cual existe un más-allá-del-sueño, en términos en los cuales solo el cine había podido encender la naturaleza onírica (vale decir, alucinatoria) del sueño en tanto “(el sueño) piensa en predominantemente en imágenes visuales”²³ y que mediante todo tipo de herramientas tecnológicas (recordemos el desarrollo de las consolas y los cines en 4D) se han arrimado. El Cuarteto Amazonas en *Sailor Moon* cuestiona a sus rivales y se hacen presentes con un interesante intercambio profilosófico. Sirviendo a la oscura Reina Neherenia (que encerrada solitariamente en un espejo busca encontrar al Pegaso y al cristal dorado para tomar control del mundo; esta temporada estará plagada de referencias oníricas y narcisistas) cruzan a las protagonistas en una sala de videojuegos, las cuales comparten sus fantasías sobre el futuro de la adultez, una de las integrantes del Cuarteto Amazonas expresa que “lo que menos quiere un niño es convertirse en adulto” generando una situación de tensión entre los personajes. Mientras las protagonistas intercambiaban ideales personales e íntimos sobre el futuro, aquellas integrantes de aquel Cuarteto, representaban la resistencia de lo regresivo, del síntoma. De allí la tensión. Mientras las protagonistas apostaban su libido a la incertidumbre del futuro guiando sus deseos mediante sus fantasías diurnas y profesionales, el cuarteto de niñas resiste e incluso interpelan: “Dejen de engañarse, no mientan: lo que menos quiere un

22. Lacan, Jacques: *Escritos II. Ed. Siglo XXI, 1985.* 23. Freud, Sigmund. *Obras Completas. La Interpretación de los Sueños.* Buenos Aires, Amorrortu, 1978.

23. Freud, Sigmund. *Obras Completas. La Interpretación de los Sueños.* Buenos Aires, Amorrortu, 1978.

24. Episodio 150 del anime.

25. Ki: Es la procedencia de la fuerza de energía usada por los personajes de Dragon Ball (Z/ GT/Super) de Akira Toriyama. Esta fuerza posee tendencias de algunas artes marciales de la vida real como el kung-fu o el tai chi.

26. Mahō shōjo: (en japonés, literalmente "chica mágica"), Subgénero del anime y manga de fantasía que tiene como tema principal a niñas o adolescentes poseedoras de algún objeto mágico o poder especial las cuales deben proteger el mundo, una sociedad determinada o algún objeto especial y mágico, lidiando con aquellas vicisitudes de las infancias/adolescencias femeninas.

niño es convertirse en adulto". Finalmente, parten de la escena repitiendo: "Los sueños se pueden volver pesadillas"²⁴. La enorme significación de estos parlamentos imprime momentos en nosotros e invitan a repensar lo visto, lo dicho y lo escuchado.

Si ya en su momento la posibilidad de contar marcando alguna superficie, la posibilidad de dibujar, de escribir y leer un libro e imaginar su contenido fueron determinantes, actualmente nos encontramos con una gran diversidad de operaciones digitales y audiovisuales que permiten "recordar, repetir y reelaborar" aquellas escenas que deseemos, a la manera del fantasma.

En mi experiencia laboral en orfanatos conservo sensibles viñetas de niños que expresaban mediante sus recursos simbólicos, la posibilidad de identificarse con alguno de estos heroicos personajes y poder atravesar sus propias sagas. Recuerdo la viñeta de un niño que frente a mi invitación a tomar fotografías encuentra la pared vieja del orfanato, toma una piedra y pinta sobre ella el efecto del ki²⁵ cuando se enciende en Dragon Ball. Se quita su remera, se ubica dentro y gesticula estar gritando como lo hacían los personajes. El efecto está muy bien logrado. El grito que toma de aquella escena es de batalla. De heroísmo. Toma la fotografía y a la manera del fantasma, detiene el momento para siempre. Ése mismo creativo niño me dirá una vez: "Quiero poder". El poder ha sido uno de los ejes centrales en los relatos del *anime*, en tanto "el-poder" es aquel elemento que transforma mágicamente su realidad, es lo que determina el inicio de una impronta, de una saga. De una mitología.

"El-poder" en su versión *anime* (el género maho-shojo²⁶ posee todo un universo de báculos, varas, prendedores, bastones u "objetos mágicos" que les concederían poderes especiales) como un falo gráfico, alternativa máscara de la amenaza de castración.

La proximidad del psicoanálisis a la cientificidad está vinculada a Freud con el rechazo a las "concepciones del mundo". Una "concepción del mundo" (Weltanschauung) es una "construcción intelectual que resuelve

en forma homogénea todos los problemas de nuestra existencia, que rige la totalidad; en ella por consiguiente, ningún problema queda abierto y todo aquello por lo cual nos interesamos encuentra su lugar determinado”²⁷, Assoun nos recuerda que en Freud y su adhesión a la ciencia se expresa “el carácter a la vez imperativo y mínimo de la adhesión a la ciencia: a falta de ciencia, es preciso crear una concepción del mundo, cosa que el psicoanálisis no puede, ni quiere”²⁸; en la actualidad existe la ilusión de una conexión total con el resto del mundo, de esta forma el psicoanálisis empuja y “no promete ningún acceso al Todo. La ciencia es incluso la institución racional del adiós a la totalidad”²⁹. *Dragon Ball* llegó hasta aquel niño y tomó un lugar en particular, solo para él. Lo dotó imaginariamente de brillo y simbólicamente de poder, de un poder-hacer-algo.

El *anime* construye un objeto desde la fantasía

La animación japonesa data desde 1917 mientras que el estilo contemporáneo surge en la década de 1960 con el gran Osamu Tezuka, extendiéndose de manera internacional a finales del siglo XX. Siendo una forma de arte diverso, cuyos métodos de producción son distintivos representa una industria con más de 430 estudios de producción, incluyendo los destacados. De acuerdo con la Association of Japanese Animation, la industria del *anime* ha tenido un crecimiento en el mercado internacional del 171% (equivalente a 767 millones de yenes) durante el período 2017³⁰. ¿Por qué esta industria se mantiene tan saludable? ¿Quiénes la abonan? ¿Qué une a las personas entre sí?

“La masa está coaccionada por Eros y este enlace se produce por la desviación del impulso sexual y por la identificacioznes”³¹ explica Savid, mientras deducimos el impacto de tamaña producción audiovisual por año del manga/*anime* alrededor del mundo, alrededor de cada caso en particular.

27. Freud, Sigmund. *Nuevas conferencias de introducción al psicoanálisis. Conferencias XV*. 170.

28. Assoun, Paul-Laurent. *Fundamentos del Psicoanálisis*. 1ra edición. Buenos Aires, Prometeo Libros, 2005.

29. *Ibid.*

30. Fuente: Anime news Network. “Anime industry report shows continued growth in overseas market”. Karen Ressler y Crystalyn Hodgkins. Posteadó: 30/04/2018.

31. Savid, Cristina. *Construcción de la subjetividad y sus tropezos*. Rosario, UNR Editora, Universidad Nacional de Rosario, 2005.

Otra interesante viñeta nos refleja una posición de diversidad sexual en un niño en un orfanato que, frente al juego con otro, toma una toalla de baño y la usa como vestido y se mece como una bailarina hawaiana. Este acto generará un levantamiento de resistencias en la institución en relación a una posición de identidad sexual disidente. En una entrevista con el niño, este menciona: *“¡Yo no me quería vestir de mujer, yo estaba usando el ataque de tipo normal “seducción” de Pokémon!”* Allí las resistencias activadas por la institución se fueron momentáneamente al fundamento, quedando impávidos, mudos. Existía entre ellos y las nuevas generaciones una mitología nueva que los distanciaba. Solo los jóvenes empleados de la institución podían entender el relato. *“¿¡Pokémon?! ¿¡Qué es eso?!”* la posición disidente de este niño frente a la sexualidad hegemónica hacía sospechar a las autoridades y personal sobre la veracidad de esta anécdota. Siempre se sospecha de un placer ajeno.

Posiblemente, el ataque de tipo normal “seducción” de Pokémon haya tenido más que un sentido para este niño, un sentido profundamente liberador.

Recuerdo a una amable Directora de otra institución que frente al pedido de un grupo de niños por “ver Naruto” tras las actividades escolares se equivoca y no entendiendo la demanda de ellos, repite: *“Bueno, después de hacer la tarea pueden ver Caputo”* generando un estallido de risa del grupo de niños, un desenlace que provoca una carcajada, ganancia de placer del humor: en este caso el *anime* es un código en común. Aquellos niños que tanto peleaban entre ellos, se unían en una carcajada momentánea y sorpresiva. Más allá de todo incrédulo optimismo, algo del orden del símbolo estaba funcionando.

Lacan nutre la posición respecto de la identificación haciendo hincapié en el papel de la imagen y define a la identificación como “transformación que se produce en el sujeto cuando asume una imagen”, en tanto asumir es reconocerse en ella y apropiarse de la imagen (parcial o total) como si fuera uno-mismo: el arte del tatuaje ha permitido inscribir con fuerza de

letra de sangre estos símbolos en nuestros cuerpos, a la manera en la cual portar un Eva de Evangelion o un círculo de transmutación alquímica de *Fullmetal Alchemist* en un brazo implica ir más de la naturaleza del cuerpo y llevarlo (asumiendo ése rasgo) de por vida. Un joven tatuador (que de niño pasó todo tipo de necesidades e incluso atravesó instituciones carcelarias) me muestra orgulloso un Gokū fase 3 en su espalda hecho de manera casera, muy rudimentaria. “¿Por qué te lo hiciste?” le pregunto, “porque es un genio” responde sin dudar.: ¿Un genio? ¿Un genio que concede deseos? ¿Un genio que lo sabe todo o mucho? Posiblemente un protector. Los cuentos infantiles han escrito los pasados míticos de las generaciones pasadas (El cuento de los Tres Chanchitos, Caperucita Roja y el lobo, Blancanieves y los siete enanitos, entre otros)³², lo hacen con las presentes y lo harán con las venideras, por añadidura el *anime* es prima-hermana del cuento y con sus ilusiones audiovisuales hermana-adoptiva del sueño, del sueño vívido. El que absorbe.

“Tal vez sea abusivo pensar que la magia está en las imágenes de la pantalla, el deseo propio proyectado en las imágenes (es) lo que les da significación y las convierte en otro que las contempla, [...]”³³ : tanto ciberespacio como las artes del ocio (cine, *anime*, manga, historietas, series) posibilitan y prestan al sujeto la posibilidad de activar mediante la propia mirada una fantasía, deseos; a diferencia de otras realidades virtuales (como la de los videojuegos online) donde la técnica virtual llevó a propiciar una ensoñación lúdica con dirección de la voluntad del jugador, permitiendo la ilusión de una posición activa frente al juego (que siempre es juego, aunque no lo parezca). Juegos y ficción no siempre son experimentados de forma magra por los otros. Mientras que en el *anime* uno observa pasivamente la historia, en un videojuego (online), uno atraviesa activamente (de una forma ambivalente) el terreno virtual. Las vivencias en la realidad virtual o en el relato de un *anime* pueden ser de un tiempo muy corto, pero eso no implica que no genere historias, recuerdos o absorba la subjetividad del usuario de una forma que lo sensibilice, le genere piedad, lo frustre o lo haga enfurecer. En la era de las pantallas, algo se desprende de ellas y no es solo luz.

32. *Pero sin omitir sus orígenes europeo-centristas, medievales, occidentales, blancos y clericales.*

33. *Sahovaler de Litvinoff, Diana. El sujeto escondido en la realidad virtual. De la represión del deseo a la pornografía del goce. Buenos Aires, Letra Viva, 2009.*

Lo que trasmite el *anime*

Las experiencias con lo real para el sujeto han sido necesariamente desbordantes, inquietantes, muchas veces tristes, otras eufóricas, traumáticas. Jugar a ubicar un origen de cómo surge el primer relato, del primero ser parlante que atravesó el primer momento donde se originó un-algo que transmitir hasta ahora, es mítico. Freud habló sobre la importancia del primer poeta épico. ¿Por qué encontramos las historias que encontramos en los manga y *anime*? ¿Qué desean transmitir las *CLAMP* con la aventura fantástica bisexual y edulcorada de *Sakura Card Captors* o los creadores de *One Piece* o la misma *Princesa Mononoke* con sus precisos y complejos sistemas polítoculturales organizados allí, y la importancia e hidalguía de sus interpelantes protagonistas? ¿Son acaso las sagas de *Digimon*, *Corrector Yui* o *SAO* una metáfora de lo que se adelantaba desde Akihabara en los '90? De aquella posibilidad humana de poder narrar una historia surge lo que se transmite.

El *anime* posee una potencia cultural y subjetiva inconmensurable, una alternativa discursiva e identificacional exogámica de segundo orden e incluso, muchas veces puede transformarse como un recurso simbólico que consolide un lazo social desfigurado, herido o desubjetivizado. En una institución para adolescentes un grupo de jóvenes que debían lidiar no solo con sus historias personales de violencia, sino también con los agentes de intervención legal y miembros de la institución, habían desarrollado la costumbre de analizar de qué tipo de *Pókemon* sería cada uno de los miembros de la institución. El duro director era inicialmente "tipo acero" porque era severo, pero de tipo secundario "tipo fuego" "por inestable". Esta modalidad de reunión entre ellos les permitía jugar discursivamente sin agonizar frente a los misterios del otro, frente a lo que nos aterra de los demás, sus respuestas, sus demandas o (en este caso) sus sospechas institucionales.

La transmisión se caracteriza por permitir la distinción entre aquellos que transmiten lo que hacen o lo que saben, la diferencia generacional, distingue predecesores de sucesores, confronta con las experiencias de finitud, del acercamiento a lo real, modalidades de otros destinos posibles para la pulsión sexual, cotos al goce.

De las experiencias traumáticas de un antiquísimo país insular como lo es Japón, cuna del manga y del *anime*. “El pika-don puso en juego un objeto con múltiples formas, fue voz (estallido) y mirada (fogonazo), con lo cual una referencia de Freud en “Duelo y melancolía” (1917) señala nuevamente un asunto a resolver del trauma y del fantasma: “la ambivalencia constitucional pertenece en sí a lo reprimido, mientras que las vivencias traumáticas con el objeto puede haber activado otro (material), reprimido”, explorar cuál es ése otro material reprimido que la experiencia traumática con el objeto activa es lo que de manera inicial puede entenderse como la sombra del objeto, ese lado oscuro que se proyecta pero se ignora y propone revisar otro cruce entre el objeto en el psicoanálisis, la pintura y el *anime*”³⁴ nos comparte mi querido amigo David Parada Morales, abriendo sabiamente la bahía que permite desembarcar en nueva posición de análisis de este objeto.

En lo personal considero que aquella potencia de la cual somos testigos gráficos del *anime* se metaforizan mediante el juego del fort-da puesto bajo la muñeca de la pulsión de apoderamiento en el niño. El manga y el *anime*, como cualquier otra arte gráfica describe un “gran logro cultural”³⁵ demostrándonos la gran renuncia pulsional, sin protestar por la partida materna, siendo totalmente imposible que aquella partida le resulta por lo menos, indiferente. El niño escenificaba mediante el juguete la partida de su madre y su posible retorno. Dice Freud: “El niño convirtió esta vivencia en otra cosa”³⁶ : sufría pasivamente la partida de la madre y en el juego se dispone activamente al suceso, pese a ser enteramente displacentero. Pero, desarrollaremos una diferencia: Freud da cuenta de que, en el juego infantil, el principio de placer trabaja en pos del mismo, mientras que, en el adulto artista, tiene de objeto al espectador. De allí la importancia de la mirada y

34. Parada Morales, David. Proyecto de investigación: “Aproximación psicoanalítica a la sombra del objeto en la animación japonesa”. Director: Mario Bernardo Figueroa. Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, Facultad de Ciencias Humanas, Bogotá, Colombia. 2014

35. Freud, Sigmund. Más allá del Principio del Placer (1920). Obras Completas, Amorrortu. 1978.

36. *Ibid*

37. En referencia a la expresión de Freud en "La interpretación de los sueños" (1900) donde sostiene: "el sueño es un jeroglífico".

38. Lacan, Jacques. *Lo simbólico, lo imaginario y lo real. Conferencia pronunciada en el Anfiteatro del hospital psiquiátrico de Sainte-Anne, París, 8 de julio de 1953.*

del fantasma. La intensa obra de Hideaki Anno con Evangelion nos permite ubicar su dramática posición frente a la madre preedípica, a las posiciones melancolizantes y las fantasías de dislocación del cuerpo empujándonos a identificarnos a su vez con las fantasías neuróticas de fusión en el acto de amor con el otro. Utilizando recursos tales como un océano de líquido amniótico disfrazado de combustible entre Eva-Piloto, una sociedad post-apocalíptica caracterizada por la extrañeza en tanto habitan la nostálgica estética de principio de los '90 con megaconstrucciones de genialidad arquitectónica, la estudiada (por no decir masturbatoria) extensión sensoria de las texturas corporales venosas/tripofóbicas o la misma personificación activa y tácita de los íconos de la tradición religiosa judeocristiana que, bajando al mundo como dioses griegos, caprichosamente decidan terminar con lo que sucede aquí: ¿Cómo sentirse indiferente frente a una narrativa visual?

El *anime* es del orden del jeroglífico ³⁷

Dicho objeto (el juguete en la escena del fort-da) nos recuerda en materia de potencia al automatismo de repetición, Lacan comparte por Freud: "el niño cuyo juguete es abolido por la desaparición. Esta repetición primitiva, esta escansión temporal que hace que la identidad del objeto esté mantenida: en la presencia y en la ausencia, tenemos ahí muy exactamente el alcance, la significación del símbolo"³⁸ : ¿Por qué escribimos? ¿Por qué hablamos? ¿Por qué miramos *anime*? ¿Cómo aquel simpático niño "disléxico" de un orfanato pudo entender completamente la entera saga de Naruto y Naruto Shippuden estando a punto de repetir de año escolar, sin que ningún agente de su institución educativa supiera al respecto, sin que nadie supiera que él podía transmitir ésa enorme, extensa y superpoblada historia?

Las historias, los personajes del manga y del *anime* de alguna u otra forma se inmiscuyen para que el sujeto pueda hacer otra-cosa frente

al encuentro con lo real, frente a la decepción del mundo real, frente a la tristeza por el límite de lo que todos llaman “realidad”, aquel principio severo: “La decepción es la vuelta del mundo mágico en uno llamado “real”; se dice que es el mismo, pero para uno nunca será el mismo, excepto de que se elija la locura como lenguaje definitivo, y esto sería demasiado triste. Decepcionar al otro, amante, esposa, hijo, amigo, es incumplir una espera para después intentar redimirse, esperar que el lazo haya permanecido intacto. Aquel que decepciona querría redimirse, ser perdonado por una falta que no existe, puesto que descansaba en una promesa. A menos que la promesa sea más real que lo real mismo. Decepcionar es pasar por encima del sueño del otro para alojar allí una minúscula bomba de tiempo, y esperar que nos siga queriendo después de la deflagración; como si el olvido de la palabra fuera posible, así como cualquier recomienzo”³⁹, como así también el despertar. Frente a un terrible diagnóstico de cáncer de su única hermana, un hermano se incendia del coraje de Edward Elrich en *Full Metal Alchemist Brotherhood* (justamente hermandad) cuando en la trama el cuerpo de su hermano Alphonse queda atrapado en el mundo del conocimiento (tras intentar transmutar y revivir el cuerpo de su fallecida madre y en aquel juego de leyes de alquimia, el primogénito logra atar como último recurso, el alma del menor al elemento más cercano en ése momento: una armadura) y tras una incesante búsqueda, Ed (apodo de Edward) logra mediante la alquimia llegar hasta “La Puerta del Saber” donde lo esperaba el cuerpo famélico y sucio de su hermano menor. Tras años de búsqueda, esfuerzos e intentos por revertir esta situación, Edward llega hasta el plano espiritual, pero los espíritus y las fuerzas del universo (que tienen la forma de espíritus antropomórficos que aún no han nacido) toman con fuerza a Edward para que vuelva al mundo material donde pertenece, gritando envuelto en llanto a su hermano, agarrándose con desesperante tenacidad al gran portón que dividía aquel mundo del otro: “¡Te juro que volveré, te juro que volveré!” Esta dramática y sensible escena cobra de valor a un hermano realmente herido en la realidad que busca de aquella forma, revertir o encontrar una alternativa frente a la decepción sucedida por la crudeza de la primera ley de la alquimia “La Equivalencia

39. Dufourmantelle, Anne. *Elogio del riesgo*. Paradiso editores, México, 2015.

40. *Primera Ley de la Alquimia en Full Metal Alchemist, manga y anime creado por Hiro-mu Arakawa.*
41. Savid, Cristina. *Construcción de la subjetividad y sus tropiezos.* Rosario, UNR Editora, Universidad Nacional de Rosario, 2005.
42. Martín Serrano, Manuel (1992). "El colonialismo cultural se analiza investigando las relaciones entre acción y comunicación" extraído de "las relaciones macrosociológicas entre acción y comunicación".

de Intercambio": "El hombre no puede obtener nada sin antes dar algo a cambio, para crear, algo de igual valor debe perderse"⁴⁰. Fantasías animadas de ayer y hoy.

Escribir en imágenes y fantasear con ellas implica un orden de pasaje, pertenecer a un orden simbólico y ése nombrar siempre es tartamudo, perplejo, siempre desconcertante, faltante; el psicoanálisis nos habilita a decir que estuvimos perplejos, que escribimos y hablamos sobre *anime* porque no lo entendemos, porque no podemos descifrarlo, porque nos cautiva y nos emociona: "Entre satisfacción y cultura, la cuña es el grupo. El lazo social conlleva el sacrificio de la sexualidad y de los componentes agresivos. El grupo identifica, colectiviza, pone límites al goce, pero esta renuncia se paga, digo, que por no ser natural siempre va a retornar desde el exterior"⁴¹; de la correntada filosófica de Heráclito de Éfeso a la aguda noción de liquidez de Zygmunt Bauman en los tiempos de la actualidad, la baranda otaku permite no ahogarnos en la centrífuga realidad y no desubjetivarnos en el intento; abrazados a la timidez de un pueblo que explora con sus ojos la nostalgia romántica de las cosas, cuna del sintoísmo y del budismo zen, de los samuráis, el té y otros austeros placeres que forman nuestra vida cotidiana y nuestras fantasías más peculiares o también perversas. En la temporada donde las instituciones están en crisis, el *anime* transmite modalidades de lazo (sustitutivos) que muchas veces contribuyen (en sus íntimas formas) a la inhibición, a la angustia o al síntoma, como recurso narrativo. La acción comunicativa del *anime*, del Cool Japan, como en el decir de Manuel Martín Serrano, ha transformado valores y transmite costumbres tras las crisis de las instituciones productivas, familiares y políticas de una sociedad⁴². Siempre recordando la importancia de la ubicación: hemos podido disfrutar el *anime* con tanta impunidad simbólica porque somos extranjeros (recordemos la "negativa"/despectiva visión o construcción de rasgos japoneses que recaen sobre el sujeto-otaku, en tanto no participaba fantasmásticamente en el pasado a ensanchar las arcas del Estado, a sostener el país con trabajo, a levantar el país tras la certera

amputación del imperio tras la posguerra). Allí, la exogamia poniendo su cola de Diablo y rescatándonos, sobre el juego, sobre la apuesta tsunadiana de que en la vida algunos quedaron de un lado y otros, de otros: ¿occidentalizar oriente y orientalizar occidente? Tal vez el disfrute del mismo objeto radique en su intraducibilidad.

El *anime* suele despertar placer, resulta de una práctica ociosa y sobre ella caen los mismos inquisidores del placer que al resto. La cultura alguna que otra vez criminaliza los placeres o los ocios: necesita de su energía para mantenerse. La gratificación otaku despierta sospechas y una puja entre el placer y la realidad se da rienda suelta: es una ubicación de camino correcto, es una ruta humana promedio. Alternativas sublimatorias a pasiones intestinales. Pero también da rienda suelta a la imaginación, a la internalización de pensamientos, a la reflexión, a la inspiración: punto de reunión entre personas.

Tal vez la resistencia del *anime* resida en que es un jeroglífico. Un nuevo sueño.

Referencias

- Assoun, P. (2005) Fundamentos del Psicanálisis. 1ra edición. Buenos Aires, Prometeo Libros.
- Bettelheim, B (1994) Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Drakontos. Crítica, Grjalbo Mondadori, Barcelona,
- Dufourmantelle, A. (2015) Elogio del riesgo. Paradiso editores, México.
- Evans, D. (1998) Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano. Buenos Aires, Paidós.
- Freud, S (1976) Obras completas. Tres Ensayos. Buenos Aires, Amorrortu Ediciones.
- Freud, S. (1978). Obras Completas. La Interpretación de los Sueños. Buenos Aires, Amorrortu.
- Lacan, J (1985) "Escritos II". Ed. Siglo XXI.

- Lacan, J. (2009) El seminario de Jacques Lacan. Seminario I: Los escritos técnicos de Freud. Capítulo VII. Buenos Aires, Paidós..
- Laplanche, J, Pontalis, JB (1996). Diccionario de psicoanálisis. Paidós, Buenos Aires.
- Martín Serrano, M (1992). "El colonialismo cultural se analiza investigando las relaciones entre acción y comunicación" extraído de "las relaciones macrosociológicas entre acción y comunicación".
- Parada, D. (2014). Aproximación psicoanalítica a la sombra del objeto en la animación japonesa. Universidad Nacional de Colombia.
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Consultado en <http://rae.es/rae.html>.
- Sahovaler de Litvinoff, D (2009). El sujeto escondido en la realidad virtual. De la represión del deseo a la pornografía del goce. Buenos Aires, Letra Viva.
- Savid, C. (2005) Construcción de la subjetividad y sus tropiezos. Rosario, UNR Editora, Universidad Nacional de Rosario.
- Yabusjita, T; Okabe, K. (1958). El cuento de la serpiente blanca".

La estética *anime*: un estilo especial a ojos del público

Antonio Horno López



La animación es la imagen artificial por excelencia —“el arte de lo imposible” como establece Paul Wells (2007: 19)— capaz de abarcar todos los grados de iconicidad posibles, desde la abstracción más exagerada hasta el más logrado realismo (Lorenzo, 2005: 352).

En el caso de la animación japonesa, conocida generalmente como *anime* (Drazen, 2002), el diseño de los dibujos puede aparecer en diferentes grados o niveles de realismo, dependiendo del estilo, del género de la historia o simplemente de las preferencias de los dibujantes. Personajes tan caricaturescos como los que aparecen en las series Shin-chan (1992) y Oruchuban Ebichu (1999), con un diseño extremadamente exagerado de cuerpos deformados y maltrechos, huyendo prácticamente de la figuración, y acompañados por disparatas historias, buscan la risa fácil de un público medianamente adulto. También, los cuerpos aniñados y completamente exagerados de las versiones “chibi” o “super deformed” son utilizados, generalmente, para satirizar o parodiar cualquier tipo de historia. Es lo que ocurre, por ejemplo, en la tercera OVA de *Fullmetal Alchemist* (2006) o en la versión cómica de *Ataque a los Titanes* (2015), donde se presenta un tipo de diseño que dulcifica la apariencia del peor de los villanos o del más impasible personaje y que es capaz de cautivar, con sus encantadores rostros de enormes ojos, a cualquier tipo de espectador.

Pero exceptuando estos estilos particulares de dibujo de personajes completamente caricaturizados, los modelos de las figuras que aparecen habitualmente en el *anime* solo exageran, o estilizan, algunos rasgos faciales y logran mantener el equilibrio entre lo animado y lo real. Basta solo con observar el razonable parecido de algunos personajes de *anime* creados a partir de personas célebres, fácilmente reconocibles para el espectador por su aproximación al modelo real, para comprobar las similitudes entre la figura real y los personajes animados sacados de una producción japonesa. Es lo que ocurre, por ejemplo, en las múltiples referencias al polifacético artista marcial Bruce Lee realizadas en las series *Digimon Universe: Appli Monsters* (2016), *Magical Shopping Arcade Abenobashi* (2002) o *Dragon Ball* (1986-1989). En esta última, curiosamente, aparecen

algunos personajes secundarios en homenaje a personalidades tan conocidas como el cantante Freddie Mercury o el luchador Hulk Hogan.

En este trabajo se muestran las características estéticas del modelo de figura anime estándar, un particular estilo de dibujo con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida y colores llamativos. Un modelo de animación que ha terminado sorprendiendo por sus características gráficas y originalidad temática, hasta el punto que las producciones anime ya no se realizan solo en Japón; y en la actualidad los estudios occidentales están tomando de modelo las animaciones niponas, tanto estética como técnicamente, para desarrollar sus propias creaciones.

Simetría en el canon del personaje *anime*

A partir de la adaptación a la pantalla del famoso cómic-manga de Osamu Tezuka, *Astroboy* en 1963, el estilo de dibujo japonés adquiere unas características estéticas concretas que se rige por un canon cuyos elementos faciales y corporales aparecen ligeramente simplificados o modificados, pero que mantiene siempre las proporciones reales en su disposición y la armonía entre sus partes.

Para conocer las diferencias y similitudes que configuran los modelos de personajes *anime* con respecto a las proporciones reales, tomaremos como patrón las medidas establecidas en el famoso canon de ocho cabezas —instaurado por el escultor griego Praxíteles en el siglo IV a.C. —, que divide la figura en ocho partes iguales a partir del tamaño de la cabeza (Stratz, 1926: 16), y definido como canon para la figura ideal.

En la representación de los modelos masculino y femenino creados a partir del canon de ocho cabezas, la totalidad de la figura queda dividida proporcionalmente en ocho partes iguales al tomar como unidad de medida el tamaño de la cabeza. De esta forma, la segunda cabeza ocupa

la parte de los pectorales y los hombros; la tercera coincide con la altura del ombligo y los codos; la cuarta abarca la zona del pubis y las muñecas; la quinta recoge toda la mano extendida y la zona superior de la pierna, el muslo; la sexta coincide con la zona de las rodillas; la séptima abarca desde el final de la rodilla hasta poco más de la mitad de lo que se conoce como canilla; y finalmente, la octava cabeza que corresponde a todo el pie, incluido el tobillo.

Si se toma como referencia este canon de figura ideal y se encaja en el mismo las figuras masculina y femenina que normalmente aparecen en el *anime*, es fácil de apreciar que el pecho del personaje *anime* masculino es más pequeño y menos ancho que el de la figura real. También la mitad superior de su cuerpo —cabeza y tronco— tiene un tamaño equivalente a tres cabezas hasta la cintura, en vez del normal de cuatro cabezas. Esto hace que las piernas, desde las caderas a la base de los pies, se dibujen ocupando una longitud de cuatro cabezas y medias, de modo que la parte inferior es ligeramente más alargada que la zona superior del cuerpo.

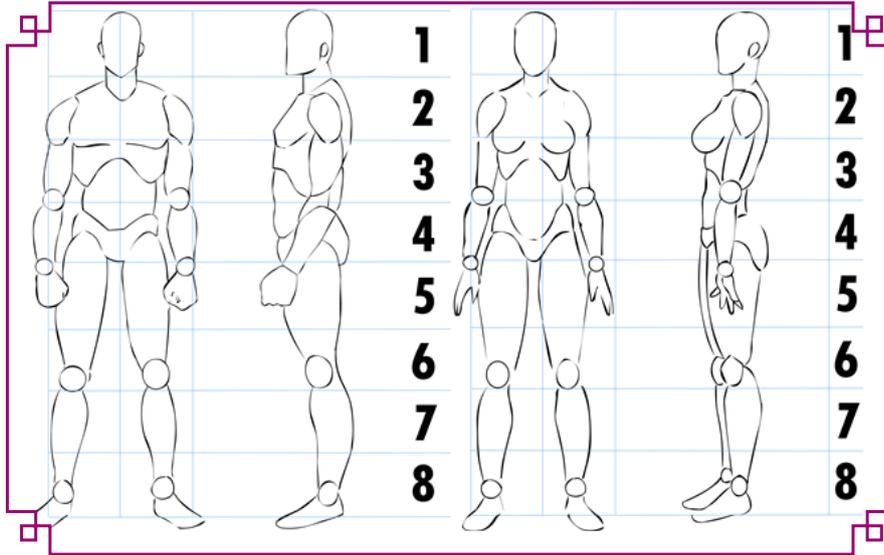


Imagen 1 Canon de ocho cabezas, modelos masculino y femenino.

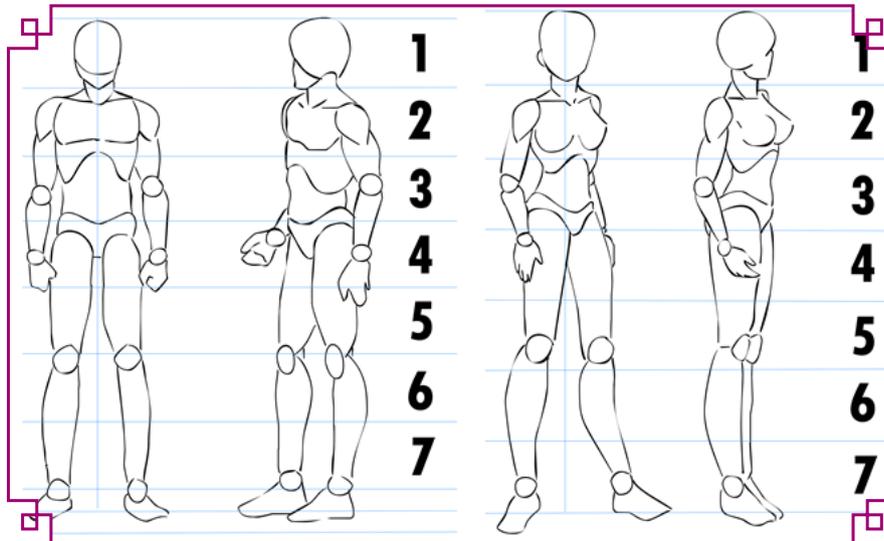


Imagen 2 Proporciones de modelos estándar masculino y femenino en el anime.

Respecto al diseño de la figura femenina, por regla general los personajes femeninos *anime* son algo más pequeños en altura, de ahí que su canon pase a ser de siete cabezas. La distancia entre la caja torácica y el pubis es menor que en una mujer real, lo que resalta las proporciones de otros elementos como los senos y la cadera. También la longitud de las piernas, desde las caderas hasta la planta de los pies, es notablemente superior a los demás cánones: unas cuatro cabezas y media.

En el caso de los modelos de personajes adolescentes, es frecuente utilizar un canon de unas seis cabezas, o seis cabezas y media, aumentando de nuevo la longitud de las extremidades inferiores. Este patrón es el más utilizado en series cuyos protagonistas tienen una edad comprendida entre los 12 y 17 años, como ocurre en *Ranman 1/2* (1989-1992), *Marmalade Boy* (1994-1995), *Lovely Complex* (2007) o algunos personajes de *Fullmetal Alchemist* (2003-2004), entre otras.

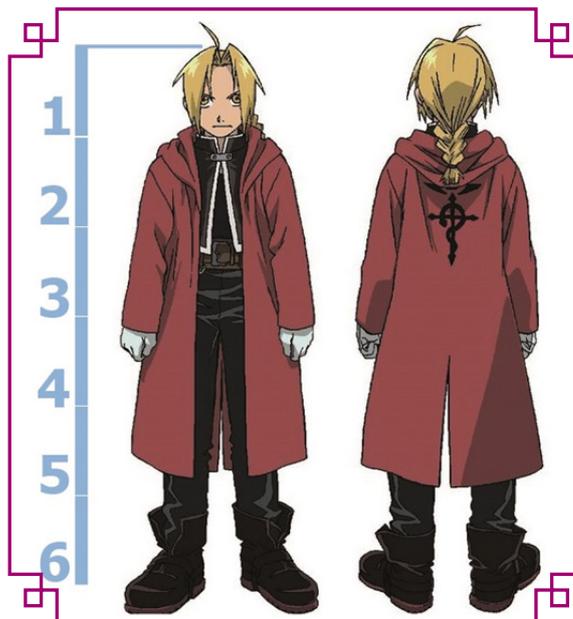


Imagen 3 Modelo adolescente correspondiente al personaje Edward Elric de la serie *Fullmetal Alchemist*.

Esta simple comparación permite establecer que la tendencia en el dibujo de los personajes en la animación japonesa televisiva es la de estilizar algunos rasgos de la figura, estrechando los cuerpos y alargando levemente las piernas con respecto a la figura ideal. Esta contracción del tronco y extensión de las extremidades inferiores, hace que en el modelo animado japonés determinadas partes del cuerpo, como la cabeza o los senos, se perciban de mayor tamaño.

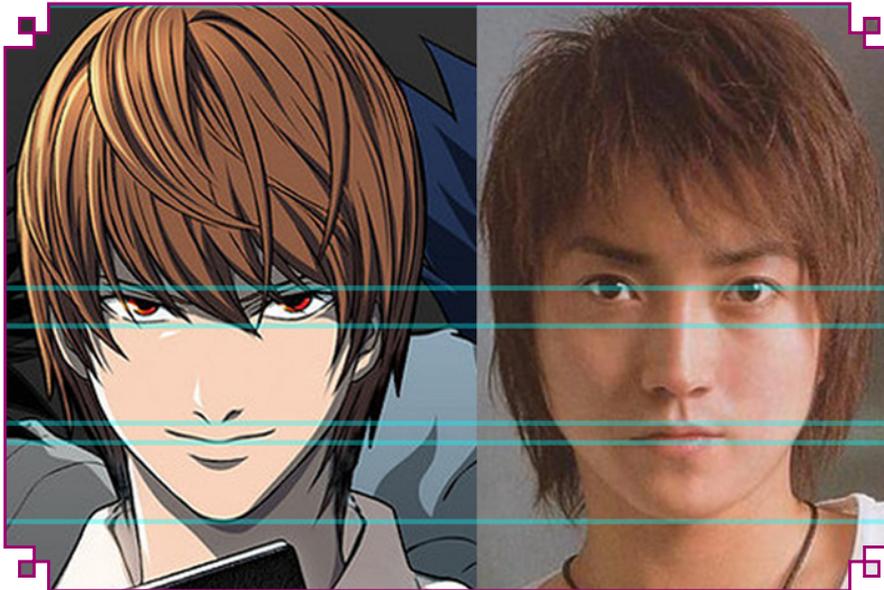


Imagen 4 Comparativa de proporciones del rostro del personaje Light Yagami con el actor Tatsuya Fujiwara, el cuál interpretó a dicho personaje en la película de imagen real Death Note (2006), dirigida por Shusuke Kaneko.

En cuanto al diseño del aspecto y forma del rostro, la diferencia más evidente que se observa con un modelo real es que en la cara *anime* las facciones suelen ser más estrechas y con una forma triangular, en comparación con el encaje de una cara real que sería algo más ovalada. También la barbilla es más puntiaguda que la de un modelo humano, donde el mentón no es tan exagerado y más redondeado.

Pero a pesar de lo que comúnmente suele pensarse al ver los personajes *anime*, la cabeza tiene un tamaño aproximado al de la figura ideal. Esta aparente ilusión en sus dimensiones es consecuencia de la exagerada delgadez del cuello en el modelo japonés y del desplazamiento de los ojos, nariz y boca, de modo que aumenta el espacio de la frente y con ello la sensación visual de una cabeza de mayor tamaño al normal.

Aunque todos los elementos de la cara siguen el mismo patrón proporcional que en la figura ideal, los ojos de los personajes *anime* tienen un tamaño mucho mayor de lo normal, con forma redondeada y carente de detalles reales, como el conducto lagrimal. Un diseño que, si bien en sus orígenes podría corresponder a la simple transposición del modelo norteamericano, a fin de adaptar, imitar, o simplemente copiar los enormes ojos del popular personaje de dibujos animados Mickey Mouse (Bendazzi, 2003: 415), también se podría afirmar que podría estar relacionado con un intento de “humanizar” algo tan artificial como la imagen dibujada. Y los ojos son, sin duda, el medio idóneo para expresar visualmente el estado de ánimo, los sentimientos o incluso el carácter de las personas (Halas y Manvell, 1980: 66).

El diseño de la nariz suele ser muy simple y, salvo en casos excepcionales en los que el personaje aparece con una nariz peculiar para remarcar su personalidad, tal y como hacía el maestro Tezuka en sus diseños, por lo general la nariz *anime* aparece mínimamente indicada mediante una línea que define su contorno junto con un tenue sombreado para proporcionar cierto volumen. También suele representarse únicamente con los orificios de las fosas nasales, o incluso, en los casos más extremos, simplemente apareciendo como un imperceptible punto en el centro del rostro.

Esta simplificación también es palpable en el diseño de la boca, que se realiza a partir de la comisura de los labios y con una leve expresión de su grosor a través de algunas líneas de contorno y sombreado.

Pero esta simplificación en el nivel de detalles del dibujo o la representación de los personajes con un rostro comprensiblemente sencillo, no tiene por qué hacer menos realista el dibujo *anime*. Prueba de ello son las múltiples adaptaciones cinematográficas de imagen real que encontramos de distintas series, como la excéntrica *Assassination classroom* estrenada en marzo de 2015, las dos partes del largometraje *Shingeki no Kyojin* (Ataque a los Titanes) (2015), protagonizada por Miura Haruma, o la trilogía basada en la popular serie *Death Note* (2006), en la que el actor Ken'ichi Matsuyama interpreta al ingenioso L.

Expresiones faciales y simbología

Llegados a este punto en la descripción de la figura *anime*, es necesario destacar la importancia de las expresiones faciales a la hora de comunicar al público las emociones y así lograr ese objetivo principal de toda animación de mantener la convicción de realidad en los dibujos. Por ello, uno de los mayores retos al que se enfrenta el animador es, sin duda, transmitir esas actitudes a través de los dibujos y procurar que sean reconocidas por el espectador.

Gracias a las nuevas tecnologías, en la actualidad los estudios de animación pueden ayudarse de un sinnúmero de recursos digitales y herramientas específicas para la creación de expresiones faciales y así poder representar, de la manera más certera posible, las emociones de cada uno de los personajes. Sin embargo, la idea de representar las emociones en cualquier trabajo de animación no se limita exclusivamente a las expresiones faciales ya que, como medio audiovisual, la animación dispone de multitud de métodos para poder contar debidamente el argumento a través de los diálogos, la iluminación, el lenguaje corporal, la música, el color, el movimiento y cualquier otro elemento de la escena que pueda contribuir a la interpretación de una emoción específica.

Esta cualidad de poder acentuar el dramatismo de una escena ayudándose de otros elementos, es una de las grandes diferencias entre la

ficción y la realidad. Las personas somos capaces de utilizar las expresiones faciales de forma intencionada, como si se tratara de una máscara de nuestras emociones reales, al contrario de lo que se pretende conseguir generalmente en animación. Para lograrlo, los animadores disponen de su propio conjunto de reglas o recursos respecto al cómo se ha de mostrar ciertos sentimientos y qué elementos incorporar para resaltar una emoción concreta.

A lo largo de la historia han sido muchos los estudios sobre la universalidad del lenguaje de los gestos y su importancia en la comunicación implícita de las emociones (Ekman, Friesen y Hager, 1978; Frijda y Tcherkassof, 1997: 78-102). Unas investigaciones en el campo de las emociones e interacción social que demuestran que las expresiones faciales siguen un patrón establecido mucho antes de que el hombre desarrollara una "conciencia reflexiva" (Jung, 1995: 64-65) y con las que se consigue diferenciar tres respuestas comunes que el espectador genera de forma inconsciente: expresión de miedo, enojo y la respuesta empática a los sentimientos. Unos estudios que, como es lógico, supusieron una gran ayuda a la animación en su objetivo final de comunicar al público las actitudes o emociones a través de la imagen artificial.

Los primeros dibujos animados mudos ya pusieron de manifiesto que la mera representación de una amplia sonrisa era suficiente para transmitir un sentimiento de felicidad. Con el paso de los años, en la animación tradicional se ha consolidado una serie de ideas y modelos canónicos en los que el lenguaje de los gestos y símbolos tiene un especial significado: la característica gota de sudor como icono del estado de tensión, preocupación o vergüenza; la enorme y exagerada vena para transmitir ira o frustración; y las famosas “líneas gloom” de color púrpuras y situadas por encima o detrás del personaje, como una representación de malestar, fatiga o terror. Un lenguaje visual que en el caso del *anime* se ha visto reforzado por los particulares diseños de las expresiones faciales de sus modelos y que el espectador interpreta fácilmente gracias al habitual uso de esos iconos en el cómic manga.



Imagen 5 Fotograma de la serie Rosario + Vampire (2008), producida por estudio Gonzo y dirigida por Takayuki Inagaki. La imagen muestra una gran gota de sudor como elemento representativo del rubor del personaje.

El color como elemento estético y narrativo

Sin embargo, el elemento visual de referencia en el ámbito artístico es el color. Un elemento plástico colmado de significado simbólico y estético y que en el *anime* llega a resultar un modo de lenguaje visual independiente capaz de actuar tanto como modelador de la figura o como medio narrativo de la propia animación.

A diferencia de lo que ocurre con la mayoría de las series occidentales de animación, los personajes que aparecen en los *anime* están completados con tintas planas establecidas por una amplia gama de tonos de sombreados y brillos que proporcionar cierto volumen a las figuras.

Asimismo, la línea de contorno se caracteriza por ser muy delgada y de color negro, aunque en las series más actuales se aprovecha la rapidez del dibujo digital para colorear la línea y proporcionarle distinto nivel de grosor a fin de diferenciar los elementos que componen al personaje —cabello, piel, ropa, etc.—. Aunque este coloreado del trazo no es un proceso estandarizado, habitualmente se suele pintar solo la línea de los cabellos o de la ropa a objeto de proporcionar un aspecto más delicado y brillante a elementos que normalmente suelen estar rellenos con colores claros. Sería el caso de personajes como la elfa Tuka Luna Marceau en *Gate* (2015) o Edward Eric de *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (2009-2010), cuyos diseños contienen ingeniosamente unas imperceptibles líneas de color ocre que repasan sus cabezas, aportando luminosidad y suavizando el contorno.



Imagen 6 Tuka Luna Marceau en Gate (2015), producida por los estudios A-1 Pictures y dirigida por Takahiko Kyōgoku.

La fascinación en el *anime* por el color tiene una de sus manifestaciones más clara en la conocida serie *Naruto* (2002-2009). En este *anime* el juego y la jerarquía de los colores se hace evidente de inmediato en la gama de tonos cálidos utilizada para el diseño de la familia del protagonista: amarillo en el padre —conocido como “rayo amarillo”—, rojo en la madre —“torbellino rojo” — y naranja para el propio *Naruto*, un color que refleja tanto la vinculación familiar, como la personalidad enérgica, alegre y creativa de su personaje. También en el diseño de los personajes principales en la serie —*Naruto*, *Sasuke* y *Sakura*— se aprecia que ninguno de los colores está puesto por casualidad, sino que existe una curiosa analogía cromática con un alto nivel connotativo y simbólico.

A través de las figuras geométricas utilizadas por Paul Klee para el análisis del movimiento cromático (Klee, 1974), en concreto el triángulo equilátero generado al unir los tres puntos correspondientes a los colores primarios, es fácil comprobar la relación entre los colores identificativos

de los personajes principales de la saga Naruto y el papel que desempeña cada uno de ellos en la historia narrada en este *anime*. Así, si en el círculo cromático de la siguiente imagen, se toma como referencia la línea que une los colores amarillo y azul de los personajes Naruto y Sasuke, en la línea situada entre ambos aparece la franja perteneciente al color rojo representativo de Sakura. Una disposición que no solo hace referencia al papel que desempeña cada uno de los personajes principales, sino también un modo simbólico de mostrar el continuo enfrentamiento entre dos polos opuestos: Naruto y Sasuke; y entre ambos guerreros aparece la figura de Sakura y el conflicto que en ella genera su amistad con Naruto y la atracción que siente por el propio Sasuke.

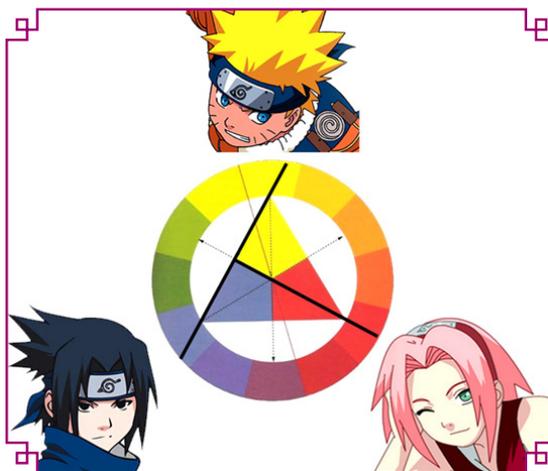


Imagen 7 Analogía cromática de los personajes principales de la serie *Naruto* (2002-2009).

Debido a que la intensidad que generan los colores primarios — amarillo, rojo y azul— en su forma más pura puede resultar algo incómoda en la pantalla, la incorporación de estos tonos elementales en las creaciones *anime* tiene en general un determinado propósito. Así, por ejemplo, en la figura 8 se muestra una escena del tercer episodio de la serie *Bakemonogatari* (2009-2010) donde se suceden varios planos generales en los que los personajes, sumergidos

en una prolongada conversación y prácticamente inmóviles, aparecen rodeados de un fondo de tonalidad neutra ornamentado con columpios diseñados en cel shading y coloreados con los colores elementales. El objetivo de esta estética no es otro que conseguir que el espectador participe activamente en la escena, centrando su curiosidad en toda la imagen y no únicamente en unos personajes de movimientos reducidos.

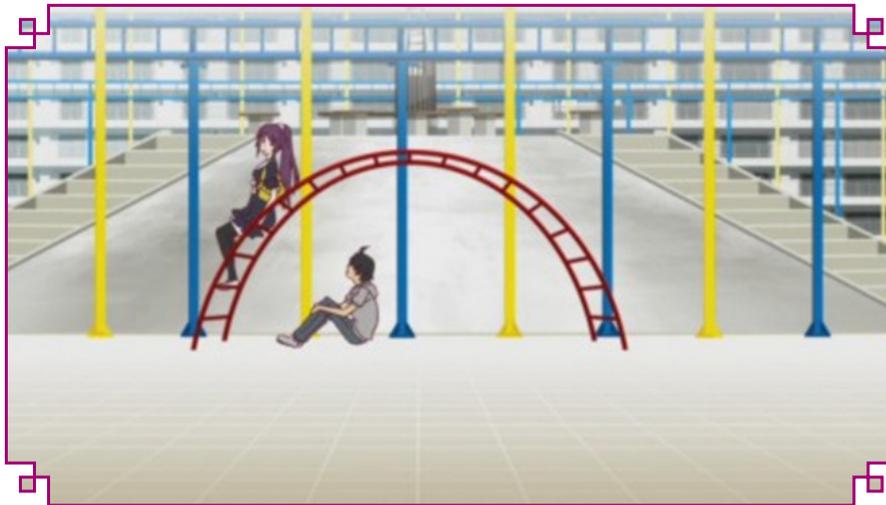


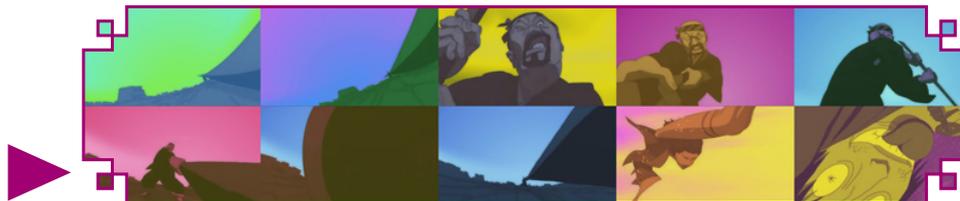
Imagen 8 Fotograma de la serie Bakemonogatari (2009-2010), producida por Atsuhiko Iwakami y dirigida por Akiyu Shinbo.

A pesar de que la producción de animación japonesa es en general seriada y como medio dinámico no invita precisamente al estudio de sus elementos estáticos, hay que destacar que en algunas series la composición de los dibujos, en términos de movimientos de formas y colores, se realiza en la mayoría de las ocasiones con un determinado propósito. Es lo que en animación se conoce como uso “dinámico del color”: variaciones en los colores con independencia del movimiento de los personajes (Halas y Manvell 1980: 87).

Quizás el caso más evidente de este uso dinámico del color en el *anime* sea el fragmento que se muestra en la figura 9 correspondiente al episodio noveno de la serie *Samurai Champloo* (2004-2005) y realizado por Masaaki Yuasa —director y animador fuertemente influenciado por obras audiovisuales como *Yellow Submarine* de George Dunning y conocido mundialmente por tener un estilo salvaje y libre.

Este particular fragmento de animación creado en su totalidad por el maestro Yuasa, podría definirse como una escena de efecto psicodélico conseguida, en gran medida, gracias al dinamismo producido por los bruscos cambios cromáticos de la escena. Recordemos que la secuencia describe el momento en que el protagonista —Mugen— entabla una lucha con un monje guerrero, en una plantación de marihuana donde se ha iniciado un incendio, por lo que los contrincantes comienzan a inhalar los vapores tóxicos de las plantas en llamas, dando lugar a imágenes de calidad lisérgica.

Imagen 9 Fotogramas de la secuencia realizada por Masaaki Yuasa en Samurai Champloo (2004-2005), producida por los estudios Manglobe y dirigida por Shinichiro Watanabe.



Con una animación de carácter experimental, el autor juega con la flexibilidad y la elasticidad de las figuras de los personajes, deformándolos y caricaturizándolos. La cámara se desplaza disparatadamente y de forma vertiginosa, girando 360° alrededor de las figuras, produciendo vistas imposibles y exageradas perspectivas, a la vez que los colores de la imagen varían casi al son de una luz estroboscópica. La escena y las figuras cambian de color, al ritmo de la música y los movimientos, cada vez que el bastón que sujeta el personaje del monje pasa frente a la pantalla.

Esta escena, compuesta por la cantidad de 320 fotogramas completamente diferentes —tanto en dibujo como en color—, a pesar de la aparente sencillez de las formas y los colores; los juegos de perspectivas, las continuas deformaciones y múltiples cambios cromáticos producen una magnífica secuencia donde todo elemento visual está en continuo movimiento.

Aunque el estudio del color ha de tratarse de forma individual en cada animación, conociendo el contexto de la serie, los personajes y, por supuesto, los conocimientos artísticos del animador, cabe destacar que la animación japonesa ha sabido recoger la amplia experiencia de la dinámica cromática y las teorías del color acumulada a lo largo de la historia de la pintura y convertir un medio como el *anime* televisivo, cuya finalidad es simplemente el entretenimiento, en un soporte donde también tiene cabida la experimentación y la creatividad.

La diversidad temática y su asimilación en Occidente

Si bien existen numerosas series infantiles, la gran mayoría de las historias narradas en el *anime* están basadas en algún manga y dirigidas a un público adulto o adolescente. Compuestas por multitud de géneros, suelen ser obras con grandes efectos dramáticos y psicológicos en las que sus creadores procuran siempre plasmar su punto de vista con respecto a la sociedad en la que viven. Sin embargo, su amplitud temática no es un mero intento de querer llegar a todo el público, sino más bien algo que surge de una forma natural dada la cultura y manera de pensar de los propios japoneses, para los que cualquier tema es adecuado para ser tratado en el *anime*.

Los temas narrados en el *anime* suelen ser ricos en fuentes históricas. Las leyendas tradicionales están presentes en la animación japonesa desde sus orígenes, a principios del siglo XX, con personajes, cuentos y épocas populares capaces de atraer el interés del espectador nipón

(Horno, 2017: 52), tomando elementos propios del folklore japonés, como sería el caso de las referencias clásicas utilizadas para el diseño de algunos de los pequeños monstruitos de la serie Pokémon (1998-2016), o ambientándolas en apasionantes y conflictivas épocas tal y como ocurre en Rurouni Kenshin (1996-1998) o Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto (2006-2007).

Igualmente, la complejidad de algunas de las historias mostradas en la animación japonesa hace que el papel desempeñado por los propios personajes resulte impreciso. Protagonistas bondadosos y ejemplares que, de forma imprevista, se vuelven malvados; o terribles villanos que pasan a ser héroes. Esta peculiaridad destacó enormemente en la década de los '90, captando la atención de una juventud ansiosa de sensaciones fuertes, ya que estas series de animación proporcionaban una línea narrativa impropia de los dibujos animados emitidos hasta entonces.

A diferencia de lo que se piensa comúnmente, la mayoría de las series de animación producidas en Japón constan de un número más o menos reducido de capítulos, rondando unos 20 o 50 episodios por serie. Sin embargo, no ocurre lo mismo con los *anime* televisivos exportados y emitidos en las cadenas de todo el mundo, que por estrategia de mercado generalmente lo configuran un gran número de capítulos. Esto facilita, además de conquistar y mantener al público con extensas aventuras, que los personajes puedan evolucionar con el paso del tiempo, cambiando y envejeciendo, en algunos casos incluso de forma paralela al propio espectador.

El caso más conocido en España es, sin duda, la famosa serie Bola de Dragón (Dragon Ball, 1986-1989; *Dragon Ball Z*, 1989-1996; *Dragon Ball GT*, 1996-1997; y *Dragon Ball Super*, 2015), la cual comienza con el personaje principal, Gokū, siendo aún un bebé. Durante el trascurso de la historia, los personajes van cambiando física y psicológicamente, hasta el punto de que, en la última etapa de la serie, tras más de 500 episodios, producen una OVA (*Gokū Gaiden! Yūki no akashi wa Sī Xīngqíú*, 1997, también

conocida como *Dragon Ball GT: 100 años después*) en la que aparecen, casi por sorpresa, una nueva generación de personajes cuanto menos curioso, como Gokū Jr. y Vegeta Jr. los inconfundibles tataranietos de Gokū y Vegeta (Figura 10).



Imagen 10 Fotogramas de
Dragon Ball GT: 100 años después (1997),
producida por Toei
Animation y dirigida
por Osamu Kasai.

A pesar de ser considerada una de las series más largas emitidas en España, Bola de Dragón no es ni mucho menos el *anime* con mayor número de capítulos (508 episodios entre *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT*, sin contar los nuevos episodios de *Dragon Ball Super*). En realidad, existen otras series con un recorrido aún más amplio en televisión, como es el caso de la interminable *Sazae-san*. Esta es una serie realizada completamente de forma tradicional, sin uso alguno de ordenadores en la creación de sus fotogramas. Es original de un manga creado por Machiko Hasegawa en 1946, y se viene emitiendo ininterrumpidamente y con bastante éxito en Japón desde el año 1969. Supera hasta la fecha, alrededor de 7500 capítulos, lo que le otorga el primer puesto dentro de la clasificación de las series de animación japonesa más extensas de la historia, por delante de eternos clásicos como *Nintama Rantarō*, con 1813 episodios desde su primera emisión en 1993, o nuestro simpático “gato cósmico”

Doraemon, el cual lleva desde 1973, y durante aproximadamente 2700 capítulos, solucionando los problemas del holgazán de Nobita.

Estas cualidades visuales y narrativas representan, básicamente, las características identificativas de una forma de animación que junto a su temática lo distingue y lo hace especial a ojos del público, hasta el punto que las producciones *anime* ya no se realizan solo en Japón. Prueba de ello la tenemos en las recientes, y cada vez más frecuentes, colaboraciones entre estudios de animación occidentales y japoneses, como la participación del director y animador Yuasa en el séptimo capítulo de la sexta temporada de la disparatada Hora de aventuras (2010); o la impactante escena de lucha creada por el estudio japonés Studio 4°C para un episodio de El increíble mundo de Gumball (2011). Una unión de estilos de animación que incluso ha ido un paso más allá con la creación de un híbrido en los dibujos animados actuales, una combinación estética y técnica de los modelos de animación japonesa y norteamericana conocida como *animetoon* (Hang Li, Patmore y Scott-Baron, 2006: 11).

Un buen ejemplo de la estética *animetoon* es The Boondocks (2005), creada por el escritor Reginald Hudlin y el dibujante de cómic norteamericano Aaron MacGruder. El parecido de esta serie con los particulares diseños que aparecen en la animación japonesa se debe, primordialmente, a que McGruder es un reconocido entusiasta del *anime*. Como el propio autor llega a reconocer en una entrevista realizada a The A.V. Club, su objetivo al crear la animación con tan peculiar estética fue la de tratar de conseguir que, algún día, el cómic se pudiera versionar en animación de la misma manera a como lo hace el manga con el *anime* (Phipps, 1999).



*Imagen 11 imagen de la serie
The Boondocks (2005),
producida por Aaron
MacGrude.*

Del mismo modo, la animación *Avatar: La leyenda de Aang* (2005-2008) es otra muestra confirmada de producción norteamericana con influencias niponas. Sus creadores Bryan Konietzko y Michael Dante DiMartino, además de ser grandes admiradores del maestro Hayao Miyazaki, reconocieron estar influenciados por el estilo y las historias de las producciones *anime* en las que existen gran cantidad de secuencias que combinan acción con humor, una cualidad que pretendían ver plasmadas de la misma forma en su obra *Avatar* (Mag, 2006: 6).

Igualmente, producciones francocanadienses como *Totally Spies* (2010-2011) o *Redakai: Conquer the Kairu* (2011-2014), muestran una indudable imitación del modelo japonés. Ambas animaciones toman para sus personajes el diseño de unos grandes ojos ovalados, acentuados por una línea de contorno de mayor grosor que el resto de la figura; o utilizan, al igual que ocurre en el *anime*, una franja de color horizontal para crear un efecto de brillo en los cabellos.

Más próximo aún tenemos el ejemplo de la película de animación española *Gisaku* (2005), dirigida por Baltasar Pedrosa Clavero como iniciativa a un concurso que perseguía el acercamiento de la cultura española a la sociedad japonesa. De esta forma *Gisaku* se convertiría en la primera animación europea en incorporar el estilo y la apariencia del *anime* a sus dibujos.

Conclusiones

Este trabajo ha descrito las características estéticas del modelo *anime* estándar, un diseño de dibujo con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, figura estilizada y un particular uso del color. Unas cualidades visuales que junto a su temática representan, básicamente, las características identificativas de una forma de animación que ha cautivado a toda una generación de jóvenes, algunos de los cuales atraídos por el diseño de los personajes y las fantásticas historias de series como *Mazinger Z*, *Bola de Dragón*, *Oliver y Benji*, *Caballeros del Zodiaco*, *Candy Candy*, *Heidi* o *Pokémon*, llegaron a trabajar en el mundo de la animación, como el dibujante Aaron Vincent McGruder con *The Boondocks* (2005), o los hermanos Emilio y Jesús Gallego con *Shukiren School* (2006), cuyas obras ratifican la influencia y, en ocasiones, admiración por la estética y temática del *anime*, adoptando este lenguaje visual para crear sus propias series televisivas.

Referencias

- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- Drazen, P. (2002). *Anime Explosion!: The What?*, Berkeley: Stone Bridge Press.
- Ekman, P., Friesen, W.C. y Hager, J.C. (1978). *Facial Action Coding System (FACS): A Technique for the measurement of facial action*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.
- Frijda, N. H. y Tcherkassof, A. (1997). *Facial Expressions as modes of Action Readiness*. US: Cambridge University Press.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.
- Hang Li, C. - Patmore, C. - Scott-Baron, H. (2006). *Anime Techniques*, Quarto Publishing, Londres.
- Halas, J. and Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.
- Horno, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Jung, C. G. (1976). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Ed. Luis de Caralt.
- Klee, P. (1974). *Bosquejos Pedagógicos*, Caracas-Venezuela: Monte Ávala Editores S.A.
- Lorenzo, M. (2005). *El doble sentido de la imagen en animación*. Facultad de Bellas Artes. Tesis Doctoral de la Universidad Politécnica de Valencia.
- Mag, N. (2006). In *Their Elements*, en la revista *Presents*. Disponible en: http://www.musogato.com/avatar/magazine/avatarmag1_scan08.jpg. (Consultado el 02/04/2018).
- Phipps, K. (1999). Aaron McGruder. Disponible en: <http://www.avclub.com/articles/aaron-mcgruder,13622/> (Consultado el 02/04/2018).
- Stratz, C.H. (1926). *La figura humana en el arte*. Barcelona: Salvat Editores, S.A.
- Wells, P. (2007). *Understanding Animation*. UK: Routledge.

Representación del movimiento en el manga y el *anime*

Daniel Villa Gracia



Manga, *Anime* y percepción del movimiento

El manga y el anime han mantenido siempre una estrecha relación. La serie *Astroboy* (1963), estrenada dos años después de la primera emisión televisiva de animación japonesa, se basa en un manga que Osamu Tezuka, también productor y director de la serie, había comenzado a publicar once años antes. Algunos autores (Kelts, 2006, Napier, 2001, Cerdán, 2011, Steinberg, 2006) consideran *Astroboy* como el prototipo de serie anime que ha marcado la producción de este formato japonés hasta la actualidad. Desde entonces, las editoriales, estudios y cadenas de televisión han visto en los manga de mayor popularidad una fuente para crear películas y series anime.

En la mayoría de casos, la versión animada del manga se efectúa mediante la “adaptación por medio del ajuste basado en la imposición o celebración” (Leitch, 2007), aquella en la que se trata de respetar todo lo posible la obra original dada su notoriedad o popularidad entre el público al que, por consiguiente, se dirige el anime. Esto explica por qué la historia, personajes, situaciones, estilo visual y elementos más representativos de un manga aparezcan fielmente reflejados en el anime.

Por otro lado, existen muchas otras diferencias entre ambos. La gran mayoría de manga se publican en blanco y negro (con algunas páginas ocasionales a color en los tomos recopilatorios) y con una periodicidad que puede ser (a grandes rasgos) mensual, quincenal o semanal, en una revista junto a otros títulos. Las series anime son, en prácticamente la mayoría de los casos, a color, y se emiten semanalmente. Las características del cómic determinan que todos los elementos narrativos deban representarse de forma gráfica: información, diálogos, sonidos y mimesis (mediante las onomatopeyas). El anime puede recurrir a los dobladores, efectos de sonido y música para representarlos auditivamente. Pero, quizás, la diferencia más evidente sea la representación del movimiento. Este último aspecto es el objeto de estudio de este artículo.

En el caso del *anime*, la sucesiva proyección o reproducción de fotogramas posibilita a la animación recrear la sensación de movimiento en los elementos de la imagen. Esta ilusión perceptiva no es posible en un medio gráfico, como demuestra la representación de una acción en sucesivas fases de movimiento. El manga ha de simbolizar ese desplazamiento mediante artificios y convenciones. El movimiento del *anime* respecto al del manga no implica la oposición de un movimiento real frente a otro simulado. Según Deleuze, el cine nos da un “automovimiento de la imagen” (Deleuze, 1999, 96). Sin embargo la mecánica perceptiva en la que se basa el medio audiovisual “nos presenta, pues, un falso movimiento, es el ejemplo típico del falso movimiento” (Deleuze, 1984, 14). En un sentido material, la película es una serie de instantáneas, del mismo modo que las viñetas de un cómic. Pero es la proyección la que anula esas instantáneas y lo transforma en una imagen única, en movimiento: “El cine es, por su mismo dispositivo, una negación de la técnica de la instantánea, del instante representativo” (Aumont, 1992: 247). El cine no genera una imagen a la que posteriormente aporta el movimiento, sino que “nos da inmediatamente una imagen-movimiento. Nos da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil + movimiento abstracto” (Deleuze, 1984: 15).

El paso de un instante móvil a otro no puede producir la sensación de un movimiento real. Los fotogramas, las instantáneas, son los “cortes inmóviles”. El movimiento continuo del cine presenta, en cambio, “cortes móviles”. La imagen equivale así al movimiento. La cinematográfica genera, según Deleuze, una “imagen-movimiento” fruto de instantes equidistantes, pero la animación rompe esta equidad a favor de la selección significativa de los mismos, ya que son los animadores los que deciden los instantes que se van a representar. Esta selección tiene más que ver con el cómic, donde en cada viñeta el dibujante decide el instante fundamental que va a plasmar, y no la cámara que capta con su tasa determinada de fotogramas por segundo todo lo que sucede ante ella. Esto crea un tipo particular de movimiento a partir de su temporalidad específica. Norman McClaren llega a afirmar que: “[...] lo que ocurre entre cada fotograma es mucho

más importante que lo que existe en el fotograma; la animación es el arte de manipular los intersticios que hay entre los fotogramas” (en Furniss, 1988: 5). Anime y manga recurren de este modo a formas específicas, pero relacionadas, de creación del movimiento.

Plasmación del movimiento en el manga

Podemos entender el movimiento como una acción producida a través de un determinado espacio, que implica un lapso temporal entre el inicio, desarrollo y final del recorrido. Las imágenes estáticas de los cómics no pueden reproducir el movimiento como tal. La dinámica de su narrativa se basa en la continuidad de las imágenes secuenciales, “pero dentro de cada imagen o pictograma sus fisuras están condenadas al estatismo. Sin embargo, muy pronto los dibujantes inventaron artificios gráficos (movilgramas) para simbolizar la movilidad de los personajes y los objetos” (Gubern y Gasca, 1988: 194).

La fotografía supuso un elemento determinante para el lenguaje del cómic. A medida que el cine y la fotografía iban alcanzando popularidad, algunos pintores emprendieron la labor de representar el movimiento mediante una sola imagen. Artistas como Marcel Duchamp o los futuristas italianos investigaron la descomposición sistemática de imágenes móviles sobre medios gráficos estáticos. Es en estos años donde el cómic comienza a desarrollarse en Europa y Estados Unidos. Se produce así un trasvase artístico entre ambos medios que facilitó el desarrollo de nuevas técnicas que plasmaran la consecución del desplazamiento de objetos y personajes. Entre las primeras técnicas se encuentran la introducción del sonido en las viñetas como representante del acontecimiento. Si una onomatopeya va ligada a una acción, esta permite deducir su momento anterior y posterior y, por lo tanto, el movimiento necesario para que se produzca.

Otra de las formas primigenias en las que el cómic indicaba el movimiento era al representar “[...] un intervalo de tiempo gracias a dibujos sucesivos” (McCloud, 1995: 110). El movimiento necesita un espacio que marque su recorrido durante un tiempo, indeterminado pero presumible. En el caso del *anime*, basta con animar los movimientos y la trayectoria para obtener mediante los sucesivos fotogramas su recreación. Sin embargo, la representación del movimiento en el manga requiere de lo que denominaremos signos o marcas cinéticas. Román Gubern (1972) las define como:

Una convención gráfica específica de los cómics, que expresa la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles. Los signos cinéticos no son signos icónicos en sentido estricto, sino «iconemas», pues no poseen semejanza figurativa con la realidad, tal como lo requiere la definición de signo icónico. Desde un punto de vista lingüístico estas huellas del movimiento deben considerarse como una metonimia que, a diferencia de las metáforas visualizadas, no procede del lenguaje verbal, sino de un proceso físico, el desplazamiento, indicado por la señalización del vacío espacial que ha recorrido el cuerpo. Los signos cinéticos han nacido como réplica expresiva a la naturaleza estática de los signos icónicos que componen los cómics, obligados como están a representar una realidad casi siempre dinámica (p. 155).

La variedad de signos cinéticos que se pueden encontrar en la actualidad se deben a la evolución del lenguaje del cómic, tanto en Occidente como en Japón. Su progresiva acumulación y comprensión por parte de los lectores ha permitido “[...] que alcancen un estado convencional y su decodificación no suponga un problema” (Brenner, 2007: 64). Podemos clasificar estos iconemas en tres grandes grupos (Rodríguez Diéguez, 1988: 56).

La **trayectoria** es la señalización gráfica del espacio que recorre un objeto. Como hemos dicho anteriormente la naturaleza estática del cómic complica la representación de la temporalidad que permite la consecución del movimiento.

Trayectoria lineal simple: una o varias líneas indican el espacio recorrido, bajo las cuales en ocasiones se puede observar la ilustración.

Las líneas punteadas que describen el recorrido, finas líneas paralelas horizontales que apenas muestran separación entre sí, o líneas paralelas verticales, son los sistemas más comunes para crear este tipo de metonimia del movimiento. Suelen emplearse para reforzar el movimiento o crear puntos de fuga hacia la zona de interés de la viñeta. Las dos viñetas de la siguiente imagen emplean esta trayectoria con fines distintos. En la imagen izquierda (Hajime no Ippo) encontramos numerosas líneas que representan los movimientos de los boxeadores. La viñeta presenta una gran variedad de signos cinéticos. En algunos personajes las líneas aparecen como signos del desplazamiento, mientras que en otros se combinan con la descomposición del movimiento en varias fases. Esto potencia la sensación de velocidad. La viñeta de la derecha (Hi no tori) la trayectoria marca la velocidad de las piedras magmáticas y permite comprender su caída. Sin la trayectoria lineal simple podrían parecer puntos que flotan ingravidos en el aire.

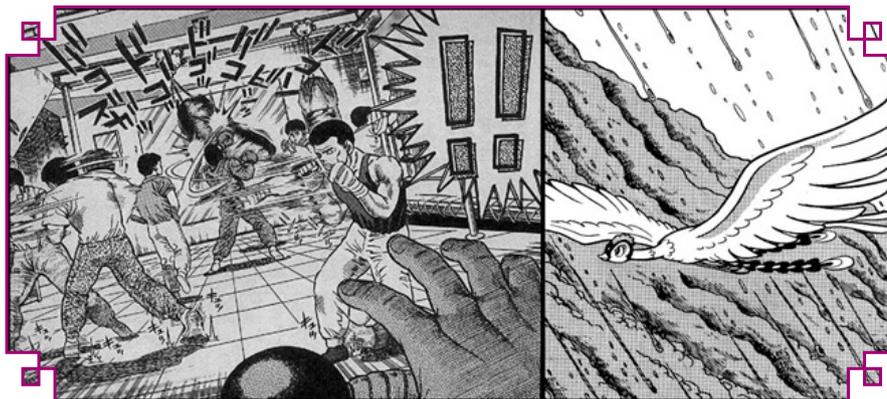


Imagen 12 Trayectoria lineal simple.

En el *anime* de Hajime no Ippo, el primer plano anima la escena mediante el dibujo consecutivo de las distintas fases de movimiento. La viñeta se descompone en planos que presentan signos cinéticos. Los dos fotogramas elegidos muestran cómo la trayectoria lineal simple se suma a la deformación cinética de aquellas partes del cuerpo que se desplazan o reciben impactos que provocan desplazamiento. En planos más cortos se puede elegir qué elementos se adjetivan mediante estos signos y cuáles se mantienen estáticos



Imagen 13 Signos cinéticos.

o con una animación consecutiva. Es ahí donde la introducción de los signos cinéticos propios del manga enriquece el movimiento secuencial del *anime*. En *Hi no tori* se opta por una imagen simbólica del vuelo del fénix, en el que la lava se representa mediante puntos de luz que caen sobre el ave o repentinas líneas que surgen desde el magma. En este caso las líneas se omiten en la primera imagen para centrar la atención en el ave sin que se dificulte la visión de figura y aparecen en el plano más general, donde su disposición a ambos lados del personaje sí aporta el dinamismo a la imagen que Tezuka construye en el manga.

La trayectoria lineal color posee, como la anterior, varias líneas para representar el desplazamiento, pero la superficie existente entre ambas está marcada por un color distinto al del fondo sobre el que se produce el



Imagen 14 Trayectoria lineal.

movimiento. Se suele emplear la reserva de color en blanco para distinguirlo del resto de elementos. Puede implicar movimientos vibratorios, vaivenes o el desplazamiento vertiginoso de un objeto.

En el manga de Hayao Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento*, se pueden apreciar conjuntamente líneas de trayectoria lineal simple y color. Las simples refuerzan el movimiento y dirigen la mirada hacia el horizonte al producir un punto de fuga. Las de color representan el chorro de los motores del aeroplano. La ondulación de las capas de los personajes que están en la parte inferior actúa como consecuencia de la expansión de este signo cinético. En el manga, el fondo es siempre del mismo color (blanco en la mayoría de los casos y negro con determinados fines, aunque muchas revistas manga publican cada historia en un papel de distinto color para facilitar su diferenciación) con lo que no supone un relleno de color en sí mismo, sino una ausencia de trazos o volúmenes.

Bajo esta viñeta incluimos una imagen de Spriggan. Entre sus muchas marcas cinéticas nos centraremos en la trayectoria lineal color que comienza en la parte superior del camión y finaliza en el suelo. Esta delimita el recorrido y representa la fuerza del impacto que el personaje de la parte superior izquierda ha esquivado. No se descompone el movimiento del protagonista, sino que solo se muestra su punto final y la zona blanca denota la caída. Para remarcar el impacto, los pedazos del vehículo que ha dañado entran en la trayectoria lineal, con lo que adquiere una dimensión física en la imagen encontrándose así en un segundo plano. Esto es un paso más allá de la simple demarcación del movimiento.

En el largometraje de Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento*, se representa el chorro de los motores mediante colores sólidos, pero también se añade una gradación de color en las toberas y la emisión de gases. La trayectoria lineal se adapta añadiendo color y solo durante los instantes iniciales del movimiento para marcar su aceleración. Durante los planos siguientes se anima el objeto sobre el fondo, estático, y se reduce su tamaño para simular el alejamiento en profundidad.



Imagen 15 Alejamiento en profundidad.

En la misma fila, se aprecia en los dos fotogramas de la película *Spriggan* como la trayectoria lineal color se omite. Se detalla minuciosamente la deformación de la chapa del vehículo a medida que el personaje lo atraviesa. Cuando finalmente se detiene contra el suelo, se produce uno de los signos cinéticos presentes en la viñeta: las nubes de polvo, que llegan a invadir gran parte del espacio. El movimiento se representa a través de la deformación que produce en los elementos de la imagen (el camión y el suelo).

Además de la trayectoria, otro modo de representar el movimiento en el manga son los **efectos secundarios producidos por el movimiento**. Son situaciones que se presentan conjuntas al movimiento de algún elemento cuyo desplazamiento se evidencia en la alteración de elementos de la imagen. La viñeta de Spriggan muestra la torsión de la chapa al paso del personaje y la polvareda que provoca su impacto contra el suelo. Este tipo de deformaciones son fácilmente trasladables a la animación sin tener que recurrir a marcas cinéticas. Algunos de estos efectos secundarios más comunes son:

Nubes: Rodríguez Diégez (1988) y Gubern (1972) denominan nubes a las masas de polvo (justificadas diegéticamente o simbólicas) que tienen su origen en el desplazamiento que un objeto ocasiona sobre el polvo o la tierra: “Uno de los usos más obvios de los movilgramas es el de expresar el movimiento de veloz huida de un personaje dibujado, con líneas dorsales o con nubecillas de polvo levantado del suelo” (Gubern y Gasca, 1988: 202). Aunque en ocasiones pueda parecer que son consecuencia de la materialidad de la superficie por la fricción, como código cinético pueden aparecer en escenarios donde no tiene por qué producirse ese efecto.

En Shingeki no kyojin se representa la súbita frenada del titán acorazado tras atravesar un portón y crear un hueco que deja desprotegida la ciudad. El suelo presenta irregularidades propias de un terreno sin asfaltar, con lo que las nubes tienen una justificación diegética. Desde la oquedad hasta la pierna derecha, que marca el fin de la trayectoria, se superponen las siluetas de las nubes. Se observa además una concentración de trazos en el punto de finalización.

Además de indicar la zona de acción móvil, aporta volumen a las nubes y las diferencia, no solo por contorno, sino por contenido, de lo que en caso de ausencia podría ser una trayectoria lineal color. En la imagen de Tekkonkinkreet (derecha) un personaje cae sobre el asfalto desde un vehículo y frena progresivamente. A pesar de que se trata de

una vía asfaltada, su desplazamiento produce considerables nubes de polvo. Se refleja así el principio y fin de la acción, además de crear una perspectiva lineal en la imagen, ya que el trazo interior dibujado en el suelo es particularmente más grueso que los exteriores. La construcción de esta perspectiva se refuerza mediante la convergencia de las líneas paralelas que forman otros elementos (acera, edificios, sombras). Las nubes apenas presentan signos de volumen, aunque su forma las adjetiva como tales. Se trata así de un recurso simbólico al no tener una justificación material para que lleguen a producirse.



Imagen 16 Efectos secundarios producidos por el movimiento.

En cuanto al *anime*, *Shingeki no kyojin* lleva a cabo un “ajuste por expansión” (Leitch, 2007: 94). Una única viñeta se transforma en multitud de planos que multiplican la duración implícita en el manga. Las nubes de polvo son uno de los elementos con mayor peso compositivo en la imagen. Retrasan, además, la muestra de la figura completa del titán, cuyo origen se oculta. Los puntos de vista muestran al personaje y su movimiento desde variedad de ángulos (picados, contrapicados, frontales, traseros y cenitales). Una aportación del *anime* como marca cinética ausente en el manga son

las líneas blancas que se pueden apreciar en el tercer fotograma de la segunda fila. Actúan como plasmación simbólica del viento, de la fuerte corriente de aire que la oquedad ha creado. De este modo, la serie recurre a marcas cinéticas del manga para representar un elemento (las corrientes de aire) invisible.



Imagen 17 ajuste por expansión.

La tercera fila muestra un fotograma de *Tekkonkinkreet* donde la perspectiva lineal del manga se convierte en paralela: las rectas se mantienen paralelas. La nube de polvo desaparece. En su lugar es el espacio el que se mueve (mediante el deslizamiento de capas) mientras los pies permanecen en el mismo punto de la imagen. Como efecto secundario del movimiento se dibuja el roce del calzado sobre el asfalto, que hace saltar pequeñas virutas y marca el suelo con la goma quemada por el roce.

Deformación cinética: otra de las herencias del cine y la fotografía es el motion blur. Uno de los primeros ejercicios de animación es el rebote de una pelota (White, 2009: 25). Este problema es muy útil para

afrontar como la velocidad, caída, y rebote deforma aparentemente los objetos en movimiento. Dependiendo del punto donde se encuentre la esfera la deformación corresponderá al eje vertical, horizontal, o deberá mantener su forma. A esto se le conoce como aplastar y estirar (*squash and stretch*). Si hacemos que la pelota cambie de forma según su estado, aumentaremos la impresión de movimiento y, sobre todo, que la pelota tenga masa y peso propia. La pelota se aplasta cuando toca el suelo, pero luego se alarga cuando sale despedida hacia arriba, o cuando está a punto de tocar el suelo. Sin embargo, conserva su forma en los fotogramas intermedios (*breakdown position*), que es también el punto donde la pelota va más lenta. Es una técnica imprescindible en animación cuyos principios se pueden extrapolar a multitud de acciones. La animación permite así adaptar la forma del objeto móvil en función de su trayectoria, velocidad o punto del recorrido donde se encuentre. El cómic debe decidir, en función del de movimiento de la imagen, qué deformación va a aplicar.

La viñeta de *Captain Tsubasa* presenta el esférico en un punto correspondiente a la caída. Su deformidad simboliza la aceleración que ha ganado la pelota y, por tanto, la fuerza del chute del joven. La viñeta desarrolla un movimiento más complejo al incluir líneas de trayectoria lineal simple que describen el recorrido de la pierna. Otros signos cinéticos aparecen en la pelota, sobre las zonas contiguas al contorno del futbolista y sobre la pierna que ha ejecutado la patada. Una forma estrellada marca el golpe de impacto del pie con la pelota que se refuerza con una onomatopeya. Y la trayectoria anterior de la pelota se representa mediante líneas cinéticas paralelas (frente a la curva del pie). De todos los elementos solo uno presenta deformación cinética, pues es la pelota la que se quiere adjetivar como veloz.

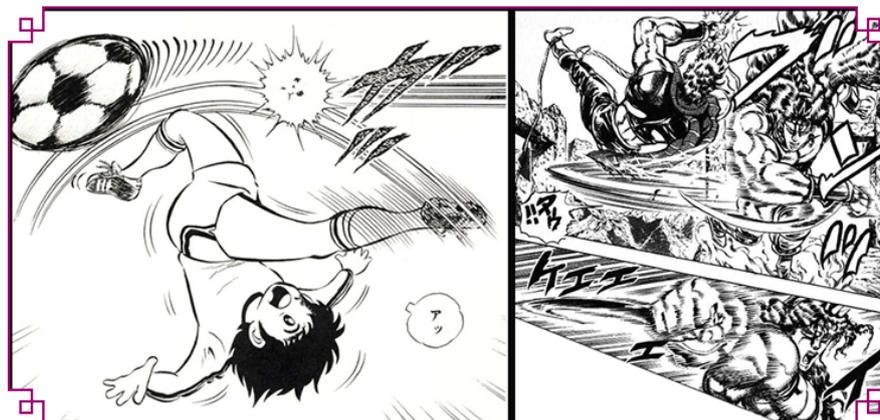


Imagen 18 Captain Tsubasa.

Las dos viñetas, a la derecha, de Jojo's Bizarre Adventure combinan igualmente varios signos cinéticos (como nubes o trayectorias de color lineal). En ambas hay un tipo de deformación presente. Se aprecia en el brazo derecho de Kars, el personaje de cuyo antebrazo sobresale una hoja metálica. En la primera viñeta, la cara exterior de la extremidad se desdibuja. Una serie de rectas paralelas inconexas demarcan el brazo del personaje, que no aparece en la parte interior. Mediante esta deformación se enfatiza hiperbólicamente el movimiento. Mientras una zona se percibe como estática, la otra sigue en movimiento. Algo similar ocurre en la segunda viñeta. Aquí el espacio se transforma en una superficie cinética carente de perspectiva. Únicamente la cara interna del hombro presenta cierta linealidad en el contorno de la extremidad. El resto emplea un método de deformación similar.

El sonido representado por las onomatopeyas muestra un desarrollo: en la primera se produce un sonido grave mediante una escritura vertical (bun). Los caracteres poseen un volumen mayor al que tendrán los de la siguiente viñeta, que son más pequeños, horizontales, y representan un toki no koe (keeeei), un grito más agudo que transmite mayor sensación de velocidad. Así la misma técnica de deformación de movimiento se varía

junto a otros movilgramas y elementos sonoros para plasmar la aceleración de una acción respecto a la anterior. La versión animada de Jojo's Bizarre Adventure, si bien presenta una composición muy similar (incluso las onomatopeyas aparecen inscritas en la imagen), los movilgramas del brazo de Kars no aparecen, ya que el personaje está dotado de movimiento propio. La trayectoria de la cuchilla sí permanece como una estela polícroma. En la viñeta del manga el autor pretende transmitir mediante sus marcas cinéticas la velocidad y el recorrido del arma.

Este último aspecto se mantiene, mientras que el otro se representa mediante el movimiento. Las onomatopeyas reproducen los sonidos mencionados anteriormente, tanto en la banda de audio como en imagen. Esto sucede en ambos planos. El espacio cinético en el que suceden las dos imágenes facilita la transición de un plano a otro, de modo que la variación es más leve que si se pasara de un entorno figurativo a otro más abstracto.

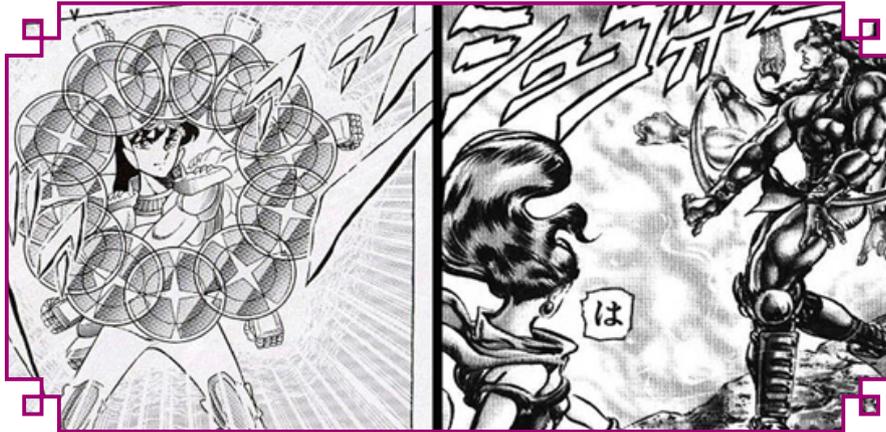


Imagen 19 Móvilgrama.

En los últimos tres fotogramas (Captain Tsubasa) la deformación del movimiento es la característica más notoria del plano. El personaje ejecuta la chilena en el momento que la pelota conserva su esfericidad. A partir ahí comienza la deformación que se va acentuando a medida que se acerca a la cámara. El resto de marcas cinéticas se omiten ya que el movimiento del personaje puede representarse sin necesidad de recurrir a ellas.

Descomposición del movimiento: McCloud, en su recorrido por los antecedentes del cómic, considera a Eadweard Muybridge el autor que más influyó en los posteriores desarrollos de esta técnica (McCloud, 1995: 108). Sus experimentos cronofotográficos en animales y personas sirvieron para comprender cómo el movimiento puede dividirse en fases que a su vez forman ciclos repetitivos. Barbieri denomina a este tipo de movimiento «repetido» (Barbieri, 1993: 230).

La viñeta izquierda de Saint Seiya delimita un fondo cinético sobre el que el movimiento circular del antebrazo derecho se descompone en 12 momentos. Cada fase se superpone a la anterior de forma que no es posible deducir la secuencialidad del desplazamiento. La composición diagonal de la onomatopeya (paaaaan) actúa como marca extradiegetica dramática más que como representación de un sonido emitido. Masami Kurumada trata de mostrar cómo el personaje es capaz de interceptar los golpes sin importar su orden o dirección. De ahí la superposición y ausencia de indicadores cronológicos en su sucesión. La atención se centra en lo móvil ya que el resto del cuerpo permanece estático. La presentación es selectiva, ya que solo el antebrazo del personaje se descompone. Brazo y hombro se presentan en una diagonal fija, con una de las hombreras de la armadura repetida en dos posiciones.

*Imagen 20 Fondo cinético.*

En Jojo's Bizarre Adventure (derecha) la descomposición presenta marcas cronológicas. Tomando como referencia el tronco de Kars, podemos deducir que la posición de los brazos que presenta un menor grado de transparencia es la final. Aparecen en cada extremidad una serie de etapas que se van superponiendo. Desde la parte superior hasta la inferior de la imagen cuatro momentos se solapan, de modo que podemos deducir la primera y última posición de los brazos: "aquellas más cercanas al presente han de aparecer por fuerza más diáfanos [...] el momento de la acción cronológicamente más lejano es el más etéreo en lo visual" (Varillas, 2009: 222). Si en el caso de Saint Seiya la transparencia se usaba para producir la ilusión de simultaneidad, aquí se emplea para marcar un orden. En ambos casos la representación no es equiparable a la exposición múltiple fotográfica, ya que la nitidez de las fases de movimiento es clara, aunque en el caso de la segunda viñeta analizada no lo sea la opacidad.

La primera fila de fotogramas de la siguiente imagen equivale al plano de la serie de animación, Saint Seiya. La simultaneidad se transforma en secuencialidad: por cada ataque efectuado por su contrincante, el personaje realiza un movimiento de defensa. Para que la lectura del plano sea clara cada posición varía levemente con respecto a la anterior. Los golpes que recibe, ausentes en el manga, tienen una presencia notoria en el *anime*.



Imagen 21 Secuencialidad.

El plano de Jojo, en la misma figura, combina simultaneidad con secuencialidad. Aprovechando las capas dibujadas para cada fase del desplazamiento se alternan dos tipos de imágenes en los elementos móviles. El primer momento aparece individualizado (segundo fotograma de la segunda fila). La siguiente fase del movimiento muestra una superposición entre el punto actual y el siguiente (primer y tercer fotogramas). Se van compaginando así estos dos tiempos, de modo que el movimiento se presenta secuencial y descompuesto. La conclusión de estos dos casos es que la animación no necesita descomponer el movimiento en un mismo plano ya que puede representar el trayecto de un personaje o elemento entre dos puntos sin recurrir a la simultaneidad de imágenes, pero que este concepto puede representarse mediante

la superposición de capas, aprovechando elementos inherentes al proceso de la animación (en este caso las hojas transparentes donde se dibujan los fotogramas) para producir efectos similares a los del medio gráfico.

Movimiento en la instantánea: el instante esencial

El instante esencial es así una construcción artificial donde se trata de representar el acontecimiento mediante codificaciones semánticas (puesta en escena, gestos, posturas) o figuras retóricas visuales. El cómic, por lo general, opta así por la representación del instante esencial frente al instante cualquiera fotográfico. Habrá momentos, sobre todo las viñetas «de situación» (aquellas que hacen referencia a un lugar o espacio) donde la imagen remita a un instante cualquiera, no por arbitrario, sino por fotográfico. Pero en este caso nos interesa el «instante expresivo», aquel que es «instantáneo, registra un instante auténtico, a priori cualquiera, pero expresivo, apuntando al sentido, al predominio» (Aumont, 1992: 246). La autenticidad en el manga no viene dada por el grado de iconicidad sino por evitar la construcción artificial que caracterizaría a los instantes esenciales.

En la parte superior derecha, de la siguiente imagen, la viñeta de Rurouni Kenshin muestra un momento donde la trayectoria lineal color actúa como guía de lectura (son líneas centrípetas, con lo que nos dirigen hacia el centro, sin haber ningún elemento que se dirija hacia allí). El personaje del centro se presenta con el arma baja y una grieta se abre desde su posición. El resto de personajes observan atentos a su alrededor. Se puede deducir que ha sido él quien ha producido la grieta con un golpe sin necesidad de otras marcas cinéticas.

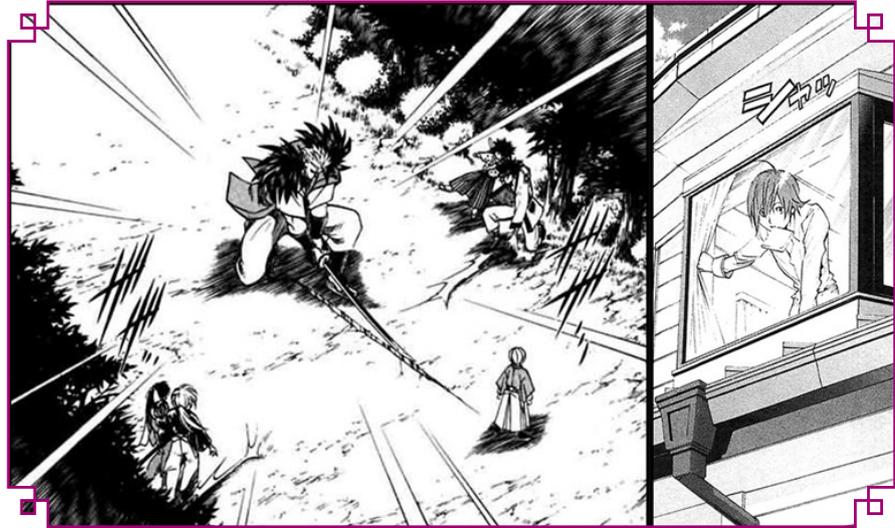


Imagen 22 trayectoria lineal color.

La otra viñeta pertenece a Bakuman. En ella el protagonista mira por la ventana de su habitación sosteniendo una tostada en su boca mientras sujeta la cortina con la mano derecha. La inferencia aquí es que se ha acercado a la ventana con la tostada en la mano, la ha sujetado con la boca y posteriormente ha abierto la cortina. Como decíamos en el apartado del instante, el momento de la acción seleccionado (bien sea el inicio o el final) puede dar pistas de qué va a suceder, sin mostrarlo, o presentar el resultado de modo que se pueda deducir su causa. En las tres viñetas presentadas es la consecuencia la que aparece y las características del momento elegido permiten inferir las acciones previas.

En la siguiente imagen, podemos observar estas inferencias. En el caso de Rurouni Kenshin, lo que en el manga se representa mediante una sola imagen aquí se transforma en tres. El primer plano se compone de dos momentos. La caída de la espada se produce sobre un espacio

cinético (primer fotograma), mientras que las consecuencias del impacto lo hacen en uno figurativo (segundo fotograma). La grieta que podíamos apreciar en la zona central de la viñeta se abre camino en el segundo plano (tercer fotograma) durante varios segundos hasta que se pone en relación la brecha y al personaje del fondo (cuarto fotograma). Se multiplica así la duración y puntos de vista tanto del instante presentado en la viñeta como de los momentos previos.



Imagen 23 Inferencias.

El plano de Bakuman (tercera fila) reproduce la imagen tal y como la habíamos comentado en la viñeta. No se nos muestra el interior ni las acciones que llevan hasta ese momento. El punto de vista del manga se mantiene y es desde ahí desde donde se aprecian los movimientos que conducen al instante representado en el cómic. El movimiento que la animación es capaz de transmitir a cada elemento le dota de gran libertad a la hora de adaptar estos instantes estáticos del manga, pudiendo potenciar el tono de la escena (comedia, acción, naturalidad) mediante la plasmación secuencial del movimiento.

Este instante esencial además obliga en ocasiones al *anime* a desarrollar la expresión de los personajes o a insertar planos durante locuciones extensas (como los pillow shot) para rellenar ese lapso. En función de la complejidad del instante pueden ser necesarias nuevas

imágenes que eviten el estatismo de un rostro cuya animación suele reducirse a la boca y un leve movimiento de los ojos. La animación limitada emplea el montaje para compensar aquellas viñetas en las que el texto tiene una presencia predominante.

Movimiento en el anime: animación completa y animación limitada

En función del número de fotogramas dibujados para un segundo de animación, podemos hablar de animación completa o limitada. La animación completa se suele concebir como la vertiente más artística, mientras que la limitada se ve como la hermana pobre e incorrecta (Lamarre, 2009: 72). Se tiende a definir las respectivamente como una oposición entre el movimiento y el estatismo. La limitada se presenta como un modo en el que no hay apenas movimiento, la animación es muy pobre y sus la movilidad de los elementos es muy rígida.

La animación se divide, en un nivel muy básico, en tiempo (timing) y espaciado (spacing). Imaginemos una pelota rebotando de un lado a otro de la pantalla. Cada uno de los botes que da la pelota en el suelo es el timing de nuestra animación. El espaciado, sin embargo, es la separación de la pelota en cada fotograma intermedio entre bote y bote. Si grabáramos con una cámara a esa pelota tanto el tiempo como el espaciado dependerían de la física, siendo el camascopio un mero observador. En el *anime* ya hemos visto como la selección de instantes puede alterar las relaciones entre timing y spacing, otorgando mayor fluidez y detalle a unos momentos que a otros. Los fotogramas extremos, intermedios e intercalados no se relacionan de manera puramente matemática en todos los casos, sino que la similitud en su distancia depende, entre otros factores, de si estamos ante animación completa o limitada.

La animación completa se suele emplear en largometrajes de alto presupuesto. En cine de imagen real, a velocidad normal, se impresionan 24 imágenes para cada segundo. En la animación los personajes pueden

llegar a estar en continuo movimiento. Dado que conlleva bastante trabajo, el movimiento puede conseguirse con 12 dibujos por segundo (ya señalamos cómo Disney trabaja a unos 18 fotogramas por segundo). Para movimientos rápidos, como peleas o bailes, es necesario animar «en unos» (24 fotogramas por segundo), mientras que en acciones más sencillas bastará animar «en doses» (Lamarre, 2008: 125), que equivale a 12 fotogramas por segundo.

En el siguiente plano de Akira podemos observar se representa como la frenada. La detallada imitación del comportamiento físico de la motocicleta y su progresiva frenada no sería posible con animación limitada. Son esos fotogramas extra los que aportan el realismo al desplazamiento. Los fotogramas representados no alcanzan el segundo de duración.



Imagen 24 Imitación.

Gracias a los esfuerzos de la productora de Tezuka, Mushi Productions, se consiguió implantar un método rápido y económico con un planteamiento visual lo suficientemente sólido como para que la animación limitada se haya desarrollado sobre sus bases hasta la actualidad. No fueron los japoneses, sin embargo, los que inventaron la animación limitada, pues ya se empleaba en series norteamericanas como Popeye o Los supersónicos. Incluso la United Production of America (UPA) extendió las técnicas de la animación limitada por todo el país. El equipo de Tezuka se basó en otros medios: el kamishibai o teatro de imágenes deslizantes, el manga (Osamu Tezuka era un reputado mangaka ya por aquel entonces) y la falta de medios tecnológicos. El grado de perfeccionamiento de la animación limitada japonesa es tal que incluso cuando se trata de animación completa, como en algunas películas de Hayao Miyazaki o Mamoru Oshii, se emplean técnicas de animación limitada. Los fondos «pictoricistas», la importancia del diseño de personajes y la combinación de movimiento entre las distintas capas de la imagen ofrecen esta impresión dinámica.

Los movimientos de cámara adquieren más importancia en la animación limitada:

En la animación limitada, hay una tendencia a que la «cámara» se deslice sobre la imagen (incluso si esto se produce deslizando la imagen en lugar de mover la cámara), y que su velocidad y dirección impartan una sensación de movimiento. Esto es diferente del sentido de una posición de visión impartida a través de la perspectiva cartesiana. Está más cerca de un arte de describir, desarrollar, o escanear el mundo. Además, en animación limitada, el corte de imagen a imagen tiene más importancia, al igual que el ritmo y la velocidad de los recortes. El corte entre planos estáticos tiende a funcionar bien con escenas de los personajes que hablan (una variación del plano-contraplano), y la voces en off (intercambios de diálogo y monólogos) se vuelven más importantes en la introducción de un sentido de continuidad a través de los cortes (Lamarre, 2008: 122). Cuanta menos animación hay dentro de un plano, menos duración se le otorga. El montaje puede acelerar el corte entre imágenes, así como su ritmo y velocidad.

En los primeros fotogramas de Saint Seiya, se aprecia la ausencia de fotogramas intermedios que retraten el movimiento con fluidez. Esos seis fotogramas corresponden a apenas un segundo de la serie. La ausencia de progresión en los primeros instantes del plano se compensa con una detención mayor en la parte final. Mediante este artificio se logra acelerar el proceso de creación mediante la simplificación de la representación del movimiento sin que la verosimilitud se vea excesivamente afectada. “La animación limitada no trata de generar movimiento como la animación completa, ya que a veces no hay planos animados. La animación limitada se acerca al diseño gráfico o al manga más que a la animación completa” (Lamarre, 2009: 185). Estas elipsis internas relacionan el lenguaje de la animación (mediante la intencionada omisión de determinados momentos en un mismo recorrido) con la historieta japonesa, que ha de decidir qué instante o instantes representa para que en el medio gráfico se capte claramente el movimiento de sus objetos y personajes.



Imagen 25 Ritmo y velocidad.

No faltan autores que consideran la animación limitada, concretamente el *anime*, como una rama inferior dentro de la animación mundial:

Desde el punto de vista del dibujo y de la animación los *anime* tienen una homogeneidad que les caracteriza y acusan también cierta monotonía impuesta por la lógica comercial del producto seriado. Las expresiones de caras y cuerpos son estándares y, en general, menos eficaces de lo que un buen nivel cualitativo demandaría; el dibujo es estilizado y mediocre, basado en fórmulas repetitivas [...] No se respeta la sincronía entre emisiones vocales y movimientos de la boca. Los movimientos están limitados y son inexpresivos. Los ojos de los personajes humanos son desbaratados, llenos de luz y reflejos, y las melenas tienen varios colores (Bendazzi, 2003: 415).

Bendazzi considera que la animación completa consolidada por Disney es el modelo de animación, y todas aquellas desviaciones técnicas y estilísticas son pobres tentativas. En el caso de la animación japonesa, rescata algunos elementos positivos, como el guión, el estilo narrativo cinematográfico y la dirección. Pero lo que Bendazzi considera como debilidades pueden ser, precisamente, sus fortalezas.

Características de la animación limitada

Marc Steinberg sintetiza en siete los rasgos que marcan la estética y producción de la animación limitada en el *anime* (Steinberg, 2006: 200):

Animación en treses: una misma imagen (incluidas todas las capas: personajes, fondo y demás elementos) puede mostrarse durante tres fotogramas, lo que suma ocho imágenes por segundo, frente a los 12 fotogramas de la animación completa.

Imágenes fijas: empleando una única imagen para aquellos momentos en los que el movimiento no es esencial, como planos en los que se muestra la reacción de un personaje, de multitudes, o diálogos donde se omite el

movimiento al emplearse el sonido. A través del diálogo y movimientos de cámara se intenta crear la impresión de temporalidad y movimiento en imágenes estáticas.

Desplazamiento de capas o celdas impulsoras: bien mediante una imagen dibujada sobre acetato transparente, como una figura que se mueve, o a través del desplazamiento del entorno bajo el personaje. Esta técnica es frecuente en desplazamientos laterales. Del plano, y es su sucesión la que nos aclara que la cinta está en movimiento.

Repetición: a través de bucles de movimiento que reiteran acciones como caminar, usándose junto con el desplazamiento de capas. En los personajes el tronco permanece quieto, mientras que las extremidades se mueven y el fondo se desliza en la capa inferior.

División: consiste en fragmentar al personaje en unidades mínimas de modo que solo las partes esenciales tengan movimiento. Durante los primeros planos de los diálogos es posible animar únicamente la boca, que se divide en tres posiciones: abierta, semicerrada y cerrada. En el *anime*, al contrario de lo que ocurre en otros países, la fase de doblaje se ejecuta prácticamente al final del proceso, con lo que apenas hay sincronía de movimientos labiales.

En ocasiones la boca se mueve a un ritmo completamente distinto al de las palabras que enuncia. Aunque los diálogos son el ejemplo más claro, puede aplicarse a prácticamente cualquier movimiento que permita la división.

Uso múltiple o banco de celdas: se trata de un banco o librería de imágenes sobre acetato transparente (o capas con canal alfa en el caso de producciones digitales) creado para eliminar la necesidad de dibujar cada acción en cada episodio o escena. Determinados movimientos, expresiones o fondos se archivan y reutilizan a lo largo de la serie o largometraje. En el banco de celdas se almacenan, por ejemplo, las posiciones de la boca, los ojos o incluso rostros o figuras genéricas que se emplean a medida que sea necesario.

Planos de corta duración: si la duración de un plano se alarga es posible que requiera más animación, algo que puede omitirse mediante planos más cortos (en cuanto a la temporalidad, no nos referimos al tamaño de cuadro). Por lo tanto, una concatenación de planos cortos o incluso imágenes estáticas se emplean el lugar de planos más largos que requieran de movimiento. Mediante la disminución de la duración de los planos se puede reducir la cantidad de elementos animados. Esto, unido a la reutilización de figuras y fondos (o el uso de fondos planos), es una de las bases de la animación limitada. Al alternar planos detalle, generales, espacios referenciales y planos se logra obtener una dinámica visual variada que no resulta monótona.

Estas técnicas no se aplican del mismo modo en series y largometrajes. El ritmo de montaje de los productos para televisión tiende a ser más rápido, con lo que los planos suelen ser más cortos, acumulando mayor número de características de la animación limitada. Las producciones cinematográficas presentan mayor duración de los planos, lo que implica mayor animación de los mismos, acercándose a la animación completa. Pero otras características, como el deslizamiento de capas, uso de bancos y división aparecen igualmente en largometrajes *anime*.

Desarrollo del movimiento en la animación limitada

El resultado de estas técnicas de ahorro de tiempo y presupuesto es la animación limitada. En ocasiones la inmovilidad, más que el movimiento, configura las escenas y muchas veces la acción de los personajes se sostiene por la voz. El resultado del *anime* es un orden de poses o «cortes inmóviles», retomando los planteamientos de Deleuze (1987), y una secuencia de movimientos. Sin embargo, frente a la definición de Deleuze del cine como «imagen-movimiento» que niega el instante a favor del flujo móvil que es la imagen proyectada, lo que encontramos en la animación limitada y, especialmente, el *anime* es un punto intermedio, un medio que

se compone como un conjunto de elementos comunicativos individuales y que se trata tanto en el movimiento como la inmovilidad, el desplazamiento y las pausas, acercándose a la «imagen-tiempo».

El cine como medio presupone relaciones homogéneas y mecánicas entre los fotogramas. También implica la eliminación de las diferencias entre un fotograma y otro, ya que los «cortes inmóviles» se convierten en «cortes móviles». Esta supresión de diferencias entre instantes cualesquiera individuales es la base para la proyección o reproducción. Ahí se basa parte de la impresión de realidad que transmite el cine. La especificidad de la animación es que permite una relación heterogénea entre fotogramas y provoca una brecha entre estas imágenes. El *anime* se basa en la explotación de esta relación heterogénea, que ya no son instantes cualesquiera, sino «una combinación de momentos, movimientos y poses» (Steinberg, 2006: 199). Según Inuhiko Yomota (1999) el *anime* tiende hacia:

La materialización de momentos privilegiados (es decir, poses) recreada como momentos ficticios en una época posterior al colapso de la era trascendental de la metafísica, cuyo movimiento se ha transformado en la representación fragmentada de una sucesión de instantes cualesquiera (p. 27).

Aunque Yomota refiere su comentario a propósito del manga, su formulación es especialmente apropiada para reflexionar sobre el *anime*, y su particular economización de la representación del movimiento a base de «cortes inmóviles» (los momentos de inmovilidad que implican la redefinición de las poses como instantes significativos) y secuencias de movimiento (acercando así la representación segmentada de los momentos-cualesquiera). Esta dicotomía refleja el paso de la «imagen-movimiento» a la «imagen-tiempo».

Yasuo Otsuka (2004) define la animación completa como *ugoki-e* (imagen dinámica o dibujo en movimiento) mientras que a la animación limitada la denomina *tome-e* (imagen estática, dibujo parado o imagen fija). Este análisis esquemático de la animación implica que la animación

limitada “[...] compone o ‘monta dentro de la imagen’ más que centrarse en la acción de los personajes. [...] Se enfatiza la composición de elementos planos sobre el movimiento de los elementos” (Lamarre, 2008: 191).

Según los planteamientos de Otsuka podría deducirse que la animación completa es un tipo de «imagen-movimiento» mientras que la animación limitada equivaldría a la «imagen-tiempo». La animación completa «dibuja movimientos», mientras que la animación limitada «mueve dibujos». Dibujar el movimiento es la práctica común en la animación tradicional, completa, que buscaba el máximo grado de similitud con el cine. El primer largometraje de Disney, *Blancanieves y los siete enanitos*, cuenta con varias secuencias rotoscopiadas. Se rodaron escenas con actores cuyos fotogramas fueron posteriormente dibujados. Por aquella época el nivel de calidad (a la hora de plasmar el movimiento) lo marcaba la imagen real. Mediante el dibujo sobre hojas transparentes de acetato de los contornos de los personajes y elementos, que posteriormente serían coloreados, se consigue un elemento opaco en un fondo transparente. La unión de todas esas capas transparentes (como los objetos y personajes, y algún elemento escenográfico) sobre una opaca (normalmente el fondo) era fotografiada y su proyección animaba las figuras y dinamizaba esos movimientos dibujados.

Mover los dibujos (como en la técnica de celdas impulsoras y el uso de bancos de celdas) es una técnica habitual en el *anime*. Del mismo modo el movimiento de la cámara sobre esas imágenes superpuestas a modo de capas puede crear la sensación de movimiento relativo entre las propias capas. Dibujar el movimiento consiste en descomponer los movimientos en imágenes individuales, que posteriormente serán dibujadas secuencialmente en intervalos equitativos, como el obturador de una cámara que captura los movimientos. La proyección de las mismas restituye el movimiento.

Sin embargo, la animación muestra un movimiento cualitativamente muy distinto del cine de acción real. La animación recrea movimientos, mientras que el cine los registra. La rotoscopia de Blancanieves pronto se desechó a favor de un nuevo método (algunos artistas como Ralph Bakshi retomarían la rotoscopia años después). “Para componer el movimiento la animación ha de descomponerlo previamente o decodificarlo” (Lamarre, 2002: 333). Esta decodificación va más allá la mera imitación o reproducción de los movimientos a los que hace referencia, reduciendo cada acción a su esencia para después desplegar la animación en base a ella.

Otro punto criticado de la animación limitada, frente a la animación completa, es la impresión de generar una imagen plana, bidimensional, donde “[...] los personajes parecen recortados sobre el fondo” (Bendazzi, 2003: 414). Las restricciones que generaron la consolidación de la animación limitada en Japón se suelen señalar como causa de esta particular estética. Estas limitaciones no se emplearon como excusa sino punto de partida para enfatizar los aspectos visuales y emocionales a través de la pose y expresión de los personajes, que podían durar así numerosos fotogramas. Esto, combinado con pronunciados movimientos de cámara (panorámicas sobre las imágenes, seguimiento de objetos, acercamientos, reencuadres) ayudaron a definir un tipo de discurso formal que crearía el estilo del *anime* actual.

El artista Takahashi Murakami, que denomina a la constante de la bidimensionalidad e imágenes planas en el arte japonés como *superflat* (Murakami, 2000), traza una línea desde la pintura del siglo XIII hasta la actualidad, enfatizando las restricciones de la animación limitada como motor de la escasa profundidad. Si las imágenes son superplanas, entonces los personajes y elementos tienen libertad para moverse por el espacio bidimensional del plano, creando una sensación de intervalos entre sus propios movimientos (de los cuales se omiten pasos que deberían representar la fluidez del movimiento) y entre superficies, como el primer plano y el fondo (o entre los personajes y los elementos que lo rodean). Incluso tras la inclusión de medios digitales estos elementos permanecen:

“Aunque la película de Miyazaki La princesa mononoke emplee técnicas digitales de color y composición, estas técnicas están al servicio de la estética bidimensional de la animación tradicional” (Lamarre, 2009: 135).

La tecnología digital en *anime*

La marca de los procesos digitales puede percibirse en aspectos como los fondos, elementos escenográficos, entintado de los personajes o efectos visuales. Sin embargo, en muchos casos, la diferencia entre las obras producidas netamente con procesos analógicos y digitales son únicamente técnicas. Mediante determinados trazos o técnicas pictóricas se puede impartir sensación de profundidad. En las series actuales se trazan fondos más definidos, que en muchas ocasiones se desenfocan para transmitir la distancia (por la perspectiva atmosférica) y para crear profundidad de campo. La animación limitada mantiene sus características a lo largo del tiempo. La implementación de técnicas digitales sustituye a las tradicionales, pero el proceso es el mismo.

El uso del CGI (imágenes generadas por ordenador) introduce además un efecto mixto de la animación completa y limitada. Una diferencia básica entre ambas es el número de fotogramas. La animación japonesa aprovecha los fondos digitales sobre los cuales sitúa a los personajes, cuyos movimientos suelen estar animados en doses o treces. Si el fondo es estático la impresión es la misma que si se tratara de un dibujo manual. Pero si esa imagen digital implica elementos en movimiento, el programa de composición genera las imágenes a 24 o 25 fotogramas por segundo. Una vez diseñada la figura (sea un coche, un edificio, o cualquier ítem escenográfico) si su trayectoria es lineal la interpolación de movimiento que realiza el programa puede realizarse al máximo número de fotogramas que soporte el formato de emisión. Esto crea un movimiento diferencial entre los elementos del fondo digital (cuyo movimiento corresponde al de la animación completa) y los del primer término, los personajes (que se basan en animación limitada).

En la imagen extraída de *Evangelion 1.0 You Are (Not) Alone* podemos comparar imágenes correspondientes a la fase de composición y al plano final. En la primera fila las dos figuras sin color corresponden a los personajes. La producción de fondos y personajes es simultánea, de modo que ambos equipos necesitan un material de referencia para ajustar las proporciones de los elementos. En el primer fotograma se diferencia el entorno digital (los camiones y el terreno) y los dibujos 2D. En el plano final, a la derecha, los personajes se mueven en treses, mientras que los movimientos de los camiones son perfectamente fluidos gracias a la animación completa digital de 24 fotogramas por segundo. Esto no sucede en la serie de televisión *Evangelion*, de 1995, donde el proceso de animación es netamente tradicional e impera la animación en treses.

En la segunda fila el Ángel, en primer término (la pirámide invertida), se crea informáticamente. Los fondos sin embargo son dibujados. Al ser estáticos no se aprecia la diferencia de movimiento, pero refleja cómo el uso del CGI varía en función del plano.

La última fila combina un paisaje dibujado (ausente en el primer fotograma) y varios elementos digitales (como los vehículos y algunos personajes). El protagonista de la escena, que en el segundo fotograma se encuentra bajando la escalera es bidimensional, ya que no se aprecia en la composición digital. Vemos así como la película de 2007 se produce combinando animación 2D y 3D.

En el *anime* conviven animación completa e hiperlimitada, en las secuencias sakuga (aquellas que se animan a 24 fotogramas por segundo para ganar atractivo visual) y sus trade-of, (otros planos que suelen consistir en imágenes congeladas o muy estáticas, para compensar el esfuerzo de producción que implican las sakuga). La postproducción digital introduce, en una misma imagen, la combinación de animación completa y limitada, produciendo una animación mixta que aún ambos tipos de movimiento. Se mantienen las características de la animación limitada (como su uso en los personajes protagonistas y determinados fondos y las relaciones

de capas y cámara) mientras que se aprovechan los elementos CGI en otros elementos (como es el Ángel de la segunda fila de la figura 15, que al emplear texturas y animación digital adquiere una estética aún más irreal) para obtener el resultado deseado en la escena.

La relación entre las capas (fondo y personajes) tiene además otro efecto en la animación limitada. Independientemente de si se realizan analógica o digitalmente, los fondos poseen un tono, color y definición distinto al de los primeros planos. Su consecuencia es la percepción de un leve espacio o intervalo entre las figuras y los fondos. En la animación limitada los personajes se mueven de acuerdo a su masa implícita (no se anima igual a un elefante que a un gato) de modo que el resultado de sus acciones, como las pisadas, se transmita fluidamente tanto al resto de la figura como al entorno. Se eliminan fotogramas intermedios, las figuras simplifican sus detalles y el tipo de desplazamiento que efectúan. De este modo se evidencia la sensación de hueco entre fondo y personaje. Lo que sucede a continuación es que para que esta simplificación produzca una sensación fluida de desplazamiento los movimientos de los personajes «dejan de atender a las leyes naturales que podríamos denominar físicamente realistas» (Lamarre, 2002: 345).

Lamarre ve en este punto la génesis de géneros como el mecha o cyberpunk, donde la tecnología se mezcla con lo orgánico para producir híbridos cuyo movimiento no corresponde a ninguno de los dos sino a la suma de ambos. Diseños como los estilizados robots de Evangelion, los delgados protagonistas de Shingeki no kyojin o etéreos samurái de Rurouni Kenshin tienen como fin reforzar esta sensación de ingravidez y permitir que los personajes se muevan libremente por el espacio sin atender a las leyes de la física. En lugar de aplicar el movimiento a los personajes, se crea el movimiento implícito en el diseño del personaje.

La cámara multiplanar, o la composición digital mediante capas, se diseñó para solucionar el problema de profundidad entre el primer y último plano de la imagen. Este aparato diseñado por Walt Disney resolvía

el problema de la escala de los objetos en movimientos de profundidad. La animación limitada se decanta por la mesa de animación clásica, donde las capas se deslizan unas sobre otras equidistantemente. Esta es la esencia de «mover los dibujos». Eludir la cámara multiplanar “[...] implica evitar estratégicamente las tecnologías visuales de movimiento en profundidad. El resultado es un énfasis estético en la ingravidez [...] El movimiento proviene del deslizamiento de las capas en vez de la animación de las figuras” (Lamarre, 2002: 364). Este movimiento inducido a través del desplazamiento del fondo o los primeros términos podría implicar una percepción panorámica del movimiento. Sin embargo, cuando se desplazan ambas superficies el dinamismo va más allá de los movimientos panorámicos. El uso de la escala, la perspectiva lineal o las marcas cinéticas crean el movimiento en profundidad sin necesidad de recurrir a la cámara multiplanar y respetando las proporciones. Al mantener la cámara estática y ser los elementos de los primeros términos e intermedios los que se desplazan sobre los tres ejes, el desplazamiento se vuelve tridimensional. Mori Takuya (1996) considera que la animación limitada no solo es una forma de recortar gastos, sino que se trata de un arte de animación contemporáneo, en oposición a la animación completa que considera clásica. Studio Ghibli denomina a sus películas como *manga eiga* (películas manga), como oposición al *anime*. Las producciones televisivas no entran en la consideración de *manga eiga* para Isao Takahata y Miyazaki (aunque que ambos trabajaran en televisión en varias obras, como Heidi, Sherlock Holmes o Lupin III). A pesar de esta diferenciación en la que entran los creadores de Studio Ghibli no es difícil encontrar características de la animación limitada en sus obras, ya que “[...] el *anime* y la animación limitada siempre han mantenido un constante diálogo con estos géneros y, realmente, no pueden rechazarlos” (Lamarre, 2008: 131).

La introducción y consolidación de tecnologías digitales tiene consecuencias fundamentales en la distinción (o difuminado) de los límites entre animación completa y limitada. Evangelion (1995) se considera animación hiperlimitada. Esta animación hiperlimitada aporta una

sensación de movimiento muy diferente, al llevar al límite las características de la animación limitada que hemos enumerado. La división, repetición, uso de celdas impulsoras, imágenes fijas, animación en treses, planos de corta duración y bancos de celdas no suelen producirse aisladas, sino en combinación. En algunas secuencias Hideaki Anno las combina todas.

Como indica Lamarre la profundidad y la sensación de masa producida por el movimiento se reducen y únicamente queda la sensación visual. Estos personajes, según Lamarre, “[...] podrían ser el ejemplo por excelencia del personaje inactivo como «imagen-tiempo», la quintaesencia del cuerpo lleno de sentimiento” (Lamarre, 2008: 141). De este modo la animación limitada otorga la importancia que el movimiento puede tener en la animación completa a otros aspectos. La ausencia de movimiento emerge como creador de sentido y estilo intencionado, al contrario de autores como Bendazzi que afirman que se debe a una escasez de medios y pobreza narrativa.

Conclusiones

La animación limitada llega a un punto de oposición entre «imagen-movimiento» e «imagen-tiempo». La animación como tal implica movimiento, y al igual que la «imagen-tiempo» surge de la crisis de la «imagen-acción» (uno de los tres tipos principales de «imagen-movimiento»), la crisis de la animación completa como representante del movimiento genera la animación limitada. La una es el germen de la siguiente y como tal mantiene en su núcleo su esencia, el movimiento. Sin embargo, la animación limitada aprovecha la reducción de movimiento para crear un nuevo tipo de animación basado en los elementos ausentes en la animación completa. Y como hemos visto en las secuencias sakuga, el *anime* es capaz de crear animación completa, integrándola en un mismo episodio con animación hiperlimitada (las imágenes estáticas que hemos llamado trade-of). La animación japonesa construye el movimiento por adición y sustracción, tanto de los modos de animación como de los elementos que componen la imagen.

El manga, como medio estático, recurre a multitud de artificios gráficos para representar el movimiento de sus figuras. Algunos son similares a fenómenos observables mientras que otros son simbólicos. El *anime* integra algunos de estos signos en su propio lenguaje a pesar de que la animación pueda dotar de movimiento a cualquier figura. De todos los aspectos vistos hasta ahora, este es el que mejor refleja la influencia del manga en el *anime*.

El diseño de personajes, sus características visuales, incluso poses inmóviles se trasladan al *anime* debido a su carácter significativo. La animación limitada procura recurrir a la mínima movilidad de sus elementos, con lo que las marcas cinéticas del manga son un medio eficaz de causar la impresión de movimiento en figuras estáticas. El movimiento de otras capas o formas en la imagen puede complementar esta simbología de lo móvil para lograr crear la ilusión de desplazamiento y compensar ese estatismo.

Los signos o marcas de movimiento aparecen con mucha más frecuencia en series de televisión que en largometrajes, que los emplean en muy pocas ocasiones. Desde la integración de herramientas informáticas de animación se observa una menor presencia en los títulos *anime*, ya que permiten simplificar procesos y descargar parte de la labor de animación. La informatización ha permitido así a los directores de largometrajes distanciarse de este aspecto del lenguaje del manga, mientras que en las series continúa empleándose, aún con un flujo de trabajo digital. Si durante la década de los ochenta el empleo de marcas cinéticas respondía a las necesidades de la animación limitada, en la actualidad su uso es una decisión estilística por parte de los creadores.

Referencias

- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons, 110 años de animación*. Madrid: Ocho y medio.
- Cerdán, V. (2010). *Imaginación colectiva, comunicación y héroe en el relato japonés Paranoia Agent*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1999). *Conversaciones. 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos.
- Furniss, M. (1985). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Editorial Península.
- Gubern, R. y Gasca, L. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Kelts, R. (2006). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Lamarre, Th. (2002). *From Animation to Anime: drawing movements and moving drawings*. Montreal: Japan Forum, 14-2.
- Lamarre, Th. (2008). *Animación limitada-completa. Cine de Animación Japonés*. Donostia: Semana de Cine Fantásticos de San Sebastián.
- Lamarre, Th. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Leitch, Th. (2007). *Film Adaptation & its Discontents. From Gone With the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Murakami, T. (2000). *Superflat*. Tokio: Last Gasp.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Nueva York: Palgrave MacMillan.

- Otsuka, Y. y Matsunomoto, K. (2004). *Nihon manga eiga no zenbou*. Tokio: Tokyo Museum of Contemporary Art.
- Rodríguez Diéguez, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica*. Naucalpán: Editorial Gustavo Gili.
- Steinberg, M. (2006). Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime. *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol, 1-2.
- Takuya, M. (1996). *Animeeshon nyumon*. Tokio: Bijutsu Shuppansha.
- Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla: Viaje a Bizancio.
- White, T. (2009). *How to make animated films*. Oxford: Focal Press.
- Yomota, I. (1999). *Manga genron*. Tokio: Chukuma.

Anime-grafía

- Ezu, H., Mitsunobu, H. *Kyaputen Tsubasa* (1983-1986). Japón: Tsuchida Pro.
- Hamana, K., Kawasaki, H. (1988). *Spriggan*. Japón: Studio 4°C.
- Hatano, I., Morishita, K. y Kikuchi, K. (1986). *Saint Seiya*. Japón: Toei Animation.
- Kaneda, K., Furuhashi, K. (1996-1998). *Rurouni Kenshin*. Japón: Studio Gallop, Studio Deen.
- Kato, S., Otomo, K. (1988). *Akira*. Japón: Tokyo Movie Shinsha.
- Kinoshita, T., Araki, T. (2013-2017). *Shingeki no kyojin*. Japón: Production IG, Wit Studio.
- Nojima, M., Kasai, K. y Akitaya, N. (2010-2013). *Bakuman*. Japón: J. C. Staff.
- Maruyama, M., Nishimura, S. (2000-2002). *Hajime no Ippo*. Japón: Madhouse.
- Maruyama, M., Rintaro (1986). *Hi no tori: Houou Hen*. Japón: Madhouse.
- Ohtsuki, T., Anno, H. (2007). *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone*. Japón: Studio Khara.
- Sugiyama, Y., Anno, H. (1995-1996). *Shin Seiki Evangelion*. Japón: Gainax.
- Takahata, I., Miyazaki, H. (1984). *Kaze no tani no Naushika*. Japón: Topcraft.
- Tanaka, E., Arias, M. (2006). *Tekkonkinkreet*. Japón: Studio 4°C.
- Tsuda, N., Suzuki, K. (2012-2017). *Jojo's Bizarre Adventure*. Japón: David Production.

Manga-grafia

Araki, Hirohiko (1986-en publicación). JoJo's Bizarre Adventure (ジョジョの奇妙な冒険). Tokio: Shūeisha.

Isayama, Hajime (2009-en publicación). Shingeki no kyojin (進撃の巨人). Tokio: Kodansha.

Kurumada, Masami (1986-1991). Saint Seiya (聖闘士星矢). Tokio: Shūeisha.

Matsumoto, Taiyou (1993-1994). Tekkonkinkreet (鉄コン筋クリート). Tokio: Shogakukan.

Miyazaki, Hayao (1984-1992). Kaze no Tani no Naushika (風の谷のナウシカ). Tokio: Animage.

Morikawa, George (1989-en publicación). Hajime no Ippo (はじめの一歩). Tokio: Kodansha.

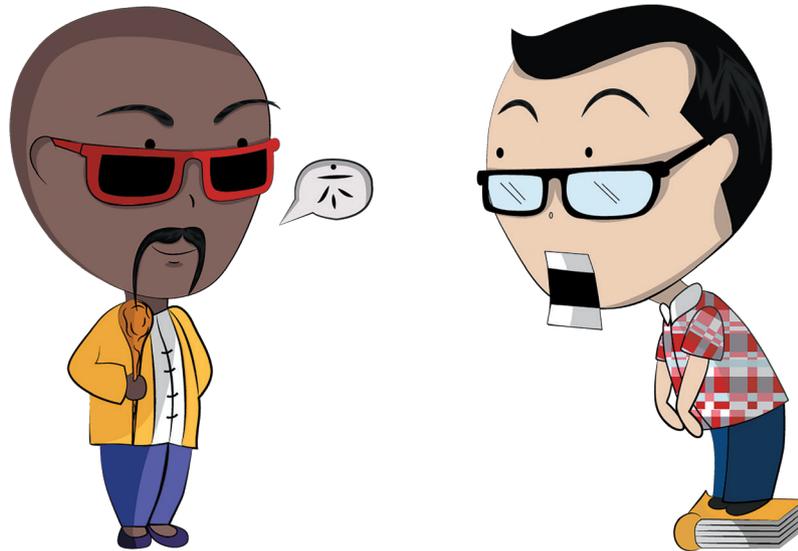
Obata, Takeshi y Ohba, Tsugumi (2008-2012). Bakuman (バクマン). Tokio: Shūeisha.

Takahashi, Youichi (1994-1997). Kyaputen Tsubasa (キャプテン翼). Tokio: Shūeisha.

En mis tiempos se llamaba Bobby: evoluciones e involuciones del doblaje del *anime* en Latinoamérica

Diego Hernán Rosain

Roberto Jesús Sayar



43. Valgan como ejemplo, *inter multos alia*, los casos relevados por Gómez Sanz (2006a) para *Dragon Ball*; Brito (1998) y Hajdinjak (2008) para *Saint Seiya* e incluso Para *Robotech / Macross* (Oberto 1999b, pp. 27-29).

De un tiempo a esta parte, la recepción del *anime* en Latinoamérica ha sufrido cambios significativos, sobre todo en lo que respecta a sus políticas de traducción. Hoy en día, el consumidor promedio de animación japonesa espera pacientemente a que el traductor realice su silenciosa labor y, luego, disfrutar del producto final, en lengua original y –en algunos casos– con aclaraciones a la misma interpretación. De hecho, puede parecer que la traducción se va haciendo cada vez menos exhaustiva, en razón del conocimiento cultural que poseen sus espectadores. Pero, hace dos décadas, cuando el desembarco de las producciones japonesas era aún incipiente, el público debía adecuarse a la oferta que las todavía reticentes cadenas de televisión brindaban. Se debe tener en cuenta que la distribución de las series animadas de origen oriental estaba casi exclusivamente supeditada a la comercialización de su *merchandising*. Únicamente el éxito de ventas de los productos relacionados aseguraba una continua emisión de sus paralelos animados (Di Costa, 2000: 48).

Cabe destacar que estos productos no se limitaron exclusivamente a muñecos articulados o similares sino que se amplió hasta el punto de incluir colecciones de figuritas, licencias de videojuegos y artículos varios relacionados con cada una de las series⁴³. Esta situación generó que la mayoría de las animaciones niponas que alcanzaron estas latitudes sufrieran un mayor o menor grado de traducción en lo que respecta a su terminología específica –nombres propios, ataques y melodías de inicio y fin como lo principal (Martínez Alonso, 2013: 171-172)–. En este trabajo pretendemos por un lado presentar una suerte de catalogación de la transición entre las diferentes políticas de traducción conforme se genera, tanto en los espectadores como en las cadenas televisivas que distribuyen estos objetos culturales, una concientización creciente de la valorización del japonés como una lengua, si bien ajena, no del todo incomprensible en los ámbitos de aplicación que pueden entenderse como ‘puramente nipones’, como aquellos que acabamos de reseñar brevemente. Por otro lado, además, intentaremos buscar las posibles

causas de la misma y sus consecuentes vínculos con sus respectivas recepciones. Es necesario tener en cuenta que, por lo general, las productoras japonesas consideraban que debían hacer un exhaustivo trabajo de transposición cultural dada la pretendida lejanía entre ambas lenguas. Para esto, por norma corriente, se vieron inclinados a seguir los lineamientos lingüístico-culturales del inglés. Esta decisión obedeció a prejuicios geográficos que en cierta medida fueron justificados por la supuesta cercanía continental que Latinoamérica tiene con los Estados Unidos (Vicente y Hajdinjak 2005, p. 36). Y, siendo esta nación una suerte de faro cultural para la historia del archipiélago⁴⁴, lógico es que se suponga que Norteamérica cumple una función homóloga para con sus 'vecinos'. Por lo tanto, las políticas lingüísticas relativas a los aspectos antropológicos fuertemente arraigados a la cotidianidad nipona deberán sufrir un cambio drástico y localizar en consecuencia un concepto adecuado a lo que se busca expresar en la lengua meta. En términos de Eco se busca mantener, sobre todo, la referencia, entendida esta como (2013b, p. 182):

[...] un acto lingüístico mediante el cual, dado como reconocible el significado de los términos que se usan, se indican individuos y situaciones de un mundo posible [...] y decimos que en una determinada situación espacio temporal se da el caso de que haya determinadas cosas o se verifiquen determinadas situaciones.

Así las cosas, cuanto más la lengua meta enriquezca la comprensión lingüística de los propios receptores latinoamericanos, se testificará una evolución en la traducción de cada una de las producciones que atravesaron las programaciones de televisión en el período de desembarco intermedio de las obras provenientes de Japón al punto que no serán los traductores los que adecúen la lengua extranjera al español latino al uso sino que los términos nipones terminarán por intersectar el castellano de modo que, aun siendo extranjerismos claros, su decodificación por parte del lector es correcta de modo que puede incorporar algunos de estos términos a su propia lengua. Es decir que,

44. Debido a la enorme transformación cultural que sufrieron las islas tras el arribo de la escuadra del Comodoro Perry (1868) que dio comienzo a la Restauración Meiji (Shirokauer 2012, p. 426).

45. Por ser dos de estos *anime* (v.g. *Dragon Ball* y *Saint Seiya*) los detonantes de la segunda oleada de *anime* en las televisoras locales (Oberto, 1997a) y el restante un claro ejemplo de las manipulaciones de las que un producto cultural de esta índole puede ser objeto (*Detective Conan*). A los fines de este trabajo apelaremos casi siempre a las nomenclaturas hispanoamericanas salvo aclaración en contrario.

en palabras de García Yebra (2004): “[...] el traductor introducirá en la lengua de la traducción frecuentes préstamos y calcos [...] que, en la medida que sean aceptados por los lectores, enriquecerán la lengua de estos” (p. 16). Ciertamente es que si se considera el elemento a traducir, poco podrían enriquecer los hablantes la lengua propia mediante el uso de alguno de estos extranjerismos, dado que son de alcance limitado, casi técnico (cf. Maillot, p. 1997); pero sí es cierto que es por su causa que los consumidores de estas producciones adquirirán una comprensión más profunda de la idiosincrasia del japonés, –movidos por la propia curiosidad antes que por la erudición lingüística– que les ayudará a tomar una postura crítica frente a la industria de este entretenimiento en particular (cf. Eco 2013a, pp. 68 y ss.). Teniendo en cuenta los tres grandes casos testigo⁴⁵ que abordaremos en este trabajo, asistiremos a tres manifestaciones diferentes del fenómeno decodificador que denominaremos respectivamente (I) adaptabilidad semántica completa; (II) adaptabilidad semántica parcial y (III) la literalidad, es decir, mantener el término conflictivo en su idioma original y que se deduzca por contexto su significado. Creemos que cada una de ellas es un paso necesario en la adaptabilidad del japonés al español y, en consecuencia, una profundización de la crítica de la traducción en lo que refiere al proceso de doblaje y su relación con la comprensión del producto objeto. Ahondaremos en ellos en los párrafos que siguen.

Nombres que no son tanto: *Detective Conan*

El desconocimiento o subestimación de las habilidades lingüísticas de la audiencia latinoamericana es, creemos, una de las principales causas del primer fenómeno. Las productoras, en los momentos iniciales de distribución de estas obras, creyeron erróneamente que la fonética del japonés sería incomprensible a los oídos occidentales. Eso llevó a que en las emisiones inaugurales de los *anime* pioneros en estas

tierras se experimentarán diversas ‘adaptaciones’ para determinar el gusto o la aceptación del producto sin por ello reformular la terminología que no fue efectivamente adoptada por los espectadores. Además, la adaptabilidad completa intentó unificar la imagen del producto a un supuesto ‘estándar latinoamericano’ que dejó de lado las variaciones dialectales zonales (cf. Maya 1998, p. 14⁴⁶). Un caso testigo, creemos, es el del anime *Meitantei Conan* traducido en estos lares como Detective Conan, el cual ha sido víctima de múltiples violaciones a lo que podríamos considerar una ‘traducción adecuada’ puesto que no solamente afecta a la recepción del personaje por el espectador sino también a la lógica interna que el autor propone a la hora de establecer cierta onomástica ya de personas, ya de lugares. Para comenzar, la acción transcurre en el distrito Beikā, transcripción literal de la famosísima Baker Street, hogar del detective Sherlock Holmes (con quien Shinichi suele compararse [MC⁴⁷ 1.8-10]), relación que será explotada por el autor en el nombre elegido para su personaje principal. El protagonista de la obra, Conan Edogawa (江戸川コナン), hará referencia tanto al ‘padre’ de Sherlock Holmes, A. Conan Doyle, como al autor más destacado de novelas policiales en el país asiático, Rampo Edogawa (Vicente 2002, p. 17-18). Del mismo modo, el par más importante de co-protagonistas de la saga también harán referencias a personajes literarios del ámbito detectivesco occidental. Así, Ran y Kogoro Mōri contendrán en sus nombres el del famoso escritor Maurice Leblanc, creador del ladrón de guante blanco Arsène Lupin, puesto que si se lee en el sistema silábico japonés, el nombre de este autor suena Mōrisu Ruburan (モーリス ルブラン). Finalmente, como otro ejemplo notorio, el detective principal del distrito de residencia de nuestros protagonistas tiene como apellido Megure (メグレ); nombre que al oído nipón es equivalente al apellido del detective de ficción Jules Maigret. Pero el caso que, entendemos, afectará más la recepción del manga al completo será la transformación onomástica que sufrirá el protagonista, dado que afectará de manera sustancial a la comprensión de la esencia del personaje.

46. *Elemento que podemos suponer análogo, mutatis mutandis –entre otros similares–, al proceso sufrido por el hebreo en su traducción en la Septuaginta, la que no solo utilizó el griego koiné de la época sino que le dio, al mismo tiempo, estatus normativo, por la importancia del texto que lo utilizó (a pesar de que la traducción fue hecha por judíos para ser utilizada en ámbitos hebreos García Yebra 2004, p. 49; Piñero 2007, pp. 42-3). Aquí, el español en su variedad mexicana deriva ‘normativo’ dada la cercanía con los grandes centros de producción y distribución audiovisual en lengua no-española.*

47. *Abreviaremos MC (Meitantei Conan), SS (Saint Seiya), DB (Dragon Ball) cada uno de los manga en los que respectivamente se basan los anime que analizaremos. Si bien es cierto que el centro de nuestro trabajo será la adaptación animada, creemos más ágil y sencillo hacer referencia a las páginas de su versión impresa. En caso de existir entre ambos alguna diferencia que resulte determinante, lo aclararemos en nota al pie.*

48 *Aunque es muy probable que Michael Conan haya bautizado a su ahijado con su propio apellido al nacer este, y no que el autor haya tomado de su tío-padrino el nombre por el que todos lo conocemos (cf. Conan Doyle, 1932).*

Shinichi Kudo es un adolescente de segundo año de secundaria. Sus capacidades deductivas y el apoyo logístico que brinda a la policía cuando es solicitado para resolver un caso lo han llevado a ser el detective más famoso de Tokyo, al nivel de ser comparado con el mismo Sherlock Holmes. El primer capítulo del manga, justamente, se llama “El Sherlock Holmes de los años 90”. Shinichi es un fervoroso fan de las historias de Conan Doyle a tal punto de que estudia e imita varios de los gestos de su personaje más emblemático para mejorar sus técnicas de investigación. Su sueño es convertirse en un alter ego del personaje de ficción y así alcanzar fama a nivel mundial.

El dilema se presentará a la hora de reconocer estas características en el personaje que no compartirá ninguno de los nombres otorgados por Aoyama, a excepción del ‘Conan’ que al mismo tiempo da nombre a la serie. Shinichi Kudo se llamará en Latinoamérica Bobby Jackson. Y su versión en pequeño, Conan Blazy. Suponiendo que el sumamente anglófono nombre de su versión adolescente no suene cacofónico para un personaje sumamente japonés como lo es Shinichi, el conflicto, creemos, aparecerá en el momento en que, recientemente afectado por la droga que redujo su estatura, escoja su propio nombre para su ‘yo-niño’. La escena vista en pantalla no puede cambiarse, por lo que él tropezará igualmente con la biblioteca del profesor Agasa y una serie de libros le caerán en la cabeza. Muchos de ellos serán de Sherlock Holmes, por lo que sigue siendo lógico que tome ‘Conan’ como nombre de pila, del mismo modo que lo hizo el mismo Arthur Doyle⁴⁸. Ahora bien, es cierto que mantener el Edogawa implicaría quizás largas explicaciones contextuales para entender la importancia de este escritor en la literatura detectivesca japonesa... pero, ¿qué lógica contendrá entonces el ‘Blazy’, que no parece hacer referencia a ningún ámbito de índole policial? La excusa profesional que da la productora, Tokyo Movie Shinsha, es la de adaptar de la mejor manera posible las características evidentemente japonesas a los oídos del mercado receptor (Vicente 2000, p. 48). Pero si esto fuera así, aunque pensarán en un mercado primordialmente

norteamericano como foco desde el cual realizar la distribución de la serie al resto de América, tampoco parece una decisión acertada elegir ese apellido para un personaje asumido como detective desde incluso antes del comienzo de la obra. Sobre todo con la fructífera tradición detectivesca tanto literaria como cinematográfica y televisiva que poseen los Estados Unidos. Desde el detective Auguste Dupin, hasta los más oscuros Sam Spade y el historietístico Dick Tracy, muchísimos ejemplos de personajes y sus respectivos autores se presentan como adecuados (o, al menos, ligeramente más adecuados) que un apellido con pocas o nulas reminiscencias criminalísticas como Blazy.

Lo mismo puede decirse de su nombre 'civil', puesto que suponiendo que Jackson pueda ser un apellido relativamente común como lo es Kudo en el archipiélago, no se condice el nombre de pila elegido con la manera en que Aoyama quiso caracterizar a su detective juvenil. Shinichi se escribe con los caracteres que significan 'nuevo' y 'primero', cosa que, sin temor a equivocarnos, puede ser equiparada al deseo que tiene el joven con ser el mejor detective del mundo y el primero en serlo desde su juventud. ¿Pero entonces el 'Bobby'? Suponemos que el diminutivo del diminutivo obedezca a una adaptación de su 'nombre' a su juventud. Es decir, reducir de Robert a Bob –procedimiento habitual en los países de habla inglesa– y, luego, de este último a Bobby. Esto sería correcto, dentro de las lógicas que parece manejar la productora. Pero entonces, ¿por qué Robert? ¿Cuánto conocimiento etimológico debería tener un televidente para asociarlo al deseo de fama del joven? Si bien la vinculación existe, puesto que en lengua germánica este nombre hace referencia a aquel 'que brilla por su fama', nos parece poco menos que fortuita la posibilidad de que dicha elección haya sido consciente. Parece más posible que, en su afán de acercar la animación a los niños, se haya escogido este nombre por su capacidad de ser reducido y, por ende, interpretado como amigable para los espectadores de corta edad⁴⁹ que por las posibles vinculaciones que puedan o no establecerse entre él y su 'paralelo' nipón.

49 Por lo mismo creemos que pudo haber sido equiparado con el programa infantil Bobby's world emitido en Estados Unidos desde 1990 a 1998 y en Latinoamérica entre los siguientes períodos: 1992-94 para México, 1995-97 para Chile y 1994-95 para Argentina en las pantallas de Big Channel.

Para conocer los pormenores de ese ciclo, recomendamos la consulta de Oberto (1999a) y Carril (2007).

Un punto posible para entender este acercamiento es, de hecho, la presentación que se hizo de la serie en la cadena de cable que la transmitió por vez primera en Argentina. Esta tuvo lugar dentro de un programa de larga duración (alrededor de dos horas) dedicado a la cultura japonesa en general y al manga y al *anime* en particular. Cuando Conan desembarcó en este ciclo, fue presentada como una ‘divertidísima comedia’ (cf. Vicente 2000, p. 45), evidenciando que no se conocía demasiado de ella y, probablemente, sus elecciones léxicas no hayan sido correctamente interpretadas de modo que se le encuadró dentro de un género al que, evidentemente, no pertenecía.

Además, si se desconoce el código, es posible incluso interpretar esta serie como infantil, o cuanto menos juvenil, dada la letra que se ‘tradujo’ para acompañar la melodía de entrada. A continuación, presentamos la versión transliterada del original japonés acompañada de su traducción literal y, en una tercera columna, la versión que se utilizó en la transmisión en Latinoamérica.

Mune ga doki doki

El latido en mi pecho

Mi corazón late fuerte

*Hyakunen buri no seiki-
matsu
nake to iwarete boku wa
waratta*

Es el final de un siglo
después de cien años
me dijeron que llorara,
pero me reí

Un detective muy capaz,
un joven con una misión,
un muchacho muy audaz,
de él se trata esta canción

*hisakata buri no seikimatsu
hiroi sekai e tobi dashite
yuku*

Es el final de un siglo des-
pués de mucho tiempo
Me iré a un mundo más
amplio

Nadie le podrá engañar,
su genio no se puede
dudar, este chico compro-
bará que el crimen nunca
pagará.

*Kodomo no koro ni wakari
kaketeta koto ga
otona ni natte wakaranai
mama*

Cosas que yo estaba
empezando a entender
cuando era niño,
crecí y todavía no las
entiendo

En este mundo de sombra
y de luz la verdad se logra
ocultar pero siempre sue-
le llegar alguien que no la
deja de buscar

*Eraku mo nai shi
rippa demo nai*

No soy destacable
Ni siquiera soy digno de
elogio
Lo que yo entiendo es el
golpeteo en mi pecho

En este mundo de sombra
y de luz la verdad se logra
ocultar pero siempre sue-
le llegar alguien que no la
deja de buscar

*wakatteru no wa
mune no dokidoki*

Ni siquiera es la respuesta
No es ni siquiera cierto
En lo que creo es en el
golpe en mi pecho
Solo en el golpeteo de mi
pecho.

que no la deja de buscar

*kotae demo nai
hontou demo nai
shinjiteru no wa
mune no dokidoki
mune no dokidoki dake*

En este mundo de sombra
y de luz la verdad se logra
ocultar pero siempre sue-
le llegar alguien que no la
deja de buscar
que no la deja de buscar

Como vemos, la canción original mantiene cierta relación con el marco en el cual se inicia la historia de Shinichi Kudo como el mejor detective del siglo, aunque se haya sustraído de ella una estrofa, dejando un puente instrumental donde debería haber letra. Además, describe a un sujeto de perfil bajo, con sentimientos encontrados, que escucha lo que le dicta su corazón y se encuentra en sintonía con su niño interior.

La traducción del *opening* en Latinoamérica mantiene ciertos temas como el misterio y el objetivo a ser cumplido; sin embargo, cambia drásticamente el punto de vista al pasar de la primera a la tercera persona. Además, hay una fuerte marca de autorreferencialidad en cuanto al hecho de que se está cantando una canción. Y, como podemos observar, el chico descrito en el *opening* dista de ser parecido al del original: aquí vemos a un muchacho seguro de sí mismo, intrépido, sin dudas acerca de su personalidad y que no teme combatir el crimen. Casi pareciera ser que la consigna a la hora de traducir el tema de apertura fuera mantener la imagen del original pero invertida.

Adaptaciones selectivas: Los Caballeros del Zodiaco

El segundo caso a analizar será el del *anime* conocido por estos lares como Los Caballeros del Zodiaco, que ya desde el inicio planteará una situación particular en lo que respecta a su traducción. En este caso, no se presentó una adaptación total de los fonemas exclusivamente nipones por unos aparentemente más amigables al oído del latinoamericano promedio. Todos los nombres de los personajes se conservaron tal cual aparecieron en el manga y, consecuentemente, en el *anime* en el país del sol naciente. Pero hubo una instancia de ‘traducción’ que aún hoy no pasa desapercibida a quienes se acercan a la serie por vez primera. Es decir, si la obra se llama y es mundialmente conocida por el nombre de Saint Seiya, en un inequívoco inglés, ¿qué puede motivar a quitar el rasgo de ‘santidad’ y cambiarlo por el ‘caballeros’ de dudosa filiación lingüística? Según las propias empresas de distribución europeas

(cf. Oberto 1999: 18) se intentó evitar todo tipo de controversias con grupos eclesiásticos de cualquier índole puesto que se temía que estos afectaran la recepción de la serie y, consecuentemente, alejaran a su potencial público de ella. Además, la adopción de un nombre tendiente a lo medieval justificaría tanto la utilización de armaduras como su representación en los muñecos articulados que la juguetera Bandai distribuyó a lo largo y ancho del orbe (Hajdinjak 2008, pp. 34 y ss.).

De más está decir que esta política afectó sobre todo a la melodía que acompañó la presentación de la serie, elemento profundamente admirado y respetado por todos los *fans* habida cuenta la inmensa cantidad de discos que conllevó su banda sonora (Hajdinjak, 2008: 54-55). En la década de los '90, el tema de apertura fue Los Caballeros del Zodiaco y no el famoso Pegasus Fantasy que hoy en día nadie desconoce. Esto se debió a que, en los '80, España solo compraba los *anime* que habían tenido éxito en otros países de Europa. Así, al ver la repercusión que Les Chavaliers du Zodiaque tuvieron en Francia, decidieron doblarlo tal y como estaba, con tema de apertura incluido. Es decir, el primer *opening* no fue en realidad un obsequio español, sino que viene de Francia de la mano de Bernard Minet, cantante que compuso muchas de las canciones del ámbito *otaku* francés. Así como fue recibido por los españoles, fue adoptado por Cloverway, la distribuidora latinoamericana, para todos los países hispanoparlantes de la región (cf. Oberto, 1997^a: 12). La letra es la siguiente:

Les Chevaliers du Zodiaque

Des quatre coins de l'univers,
Quand triomphe le mal,
Sans hésiter ils partent en guerre
Pour un monde idéal,

Les Chevaliers du Zodiaque
S'en vont toujours à l'attaque,
En chantant une chanson bien haut,
C'est la chanson des héros.

Ils n'ont jamais peur de personne
Et rien ne les effraie.
Et lorsque l'heure du combat sonne,
Tous ils sont toujours prêts.

Les Chevaliers du Zodiaque
S'en vont toujours à l'attaque,
En chantant une chanson bien haut,
C'est la chanson des héros.

Les Chevaliers du Zodiaque,
Contre les forces démoniaques,
Gardent toujours au fond de leur cur,
Le courage des vainqueurs.

Los Caballeros del Zodiaco

Los guardianes del universo
al triunfar el mal,
sin dudarlo salen a combatir
por un mundo ideal.

Caballeros del zodiaco
cuando lanzan su ataque,
entonando siempre su canción
la canción de los héroes.

Los guardianes del universo
al triunfar el mal
sin dudarlo salen a combatir
por un mundo ideal

Caballeros del zodiaco
cuando lanzan su ataque,
entonando siempre su canción
la canción de los héroes.

Caballeros del zodiaco
contra las fuerzas demoníacas
guardan siempre en su corazón
coraje para vencer

El dilema principal que recae sobre esta lectura, más allá de que por su causa se haya reescrito toda una canción cuya versión original devino en todo el mundo una suerte de 'himno' de la serie⁵¹, es el por qué mantener una traducción que, a pesar de remitir a contextos religiosos cristianos, no es exclusiva de ellos. En latín, *sanctus* es el pretérito perfecto de un verbo que significa 'santificar'. Y el objeto de este verbo no remite necesariamente a un contexto cristianizante o siquiera del ámbito abrahámico. *Sanctus*, lo 'santificado', tiene una única lectura que le es específica y abarca a todo aquello que goce de la protección divina⁵². Y 'lo divino', evidentemente, no se limita a aquello judeocristiano. Mucho menos si se tiene en cuenta que la serie trata de aquellos jóvenes destinados a la protección de una diosa primordialmente helena⁵³, en su Santuario, en Grecia. Así pues, por más que los protagonistas sean 'héroes' filológicamente hablando⁵⁴, puesto que tanto sus acciones como los valores que estas llevan aparejadas son dignas de encomio por las generaciones posteriores (DRAE s. v. ac.1), pueden ser interpretados como 'santos' sin temor de apelar a una suerte de equiparación con los sujetos de devoción cristiana. Cabe recordar, que los santos dentro de la teología cristiana lo son puesto que 'demostraron las virtudes cristianas hasta el grado de la heroicidad' (Cf. CIC Canon 1434). Por lo tanto, la equiparación entre los 'santos' como sujetos protegidos y protectores de la divinidad y los héroes como personas particularmente destacadas en el cumplimiento de acciones heroicas no es del todo incorrecta. La 'santidad' de Seiya proviene entonces no solo de estar bajo la protección –y a su vez proteger– a la encarnación de Atenea sino que, en pos de esa misión no dudará en realizar acciones dignas de un héroe, tal y como las realizaron sus homólogos en todas sus vidas anteriores.

A comienzos de 2000, cuando el programa se traspasó de Magic Kids a Cartoon Network, el segundo, que contaba con una política de traducción establecida, tomó la decisión de doblar los temas de apertura y cierre originales ya que el denostado "Los Caballeros del Zodiaco" nada tenía que ver con la historia que se contaba en el anime.

51. Cf. con las apreciaciones del líder de la banda de covers Leprechaun en Gómez Sanz (2003, p. 57).

52. Cf. OLD s.v. y, sobre todo, para sus significaciones profundas, Ernout-Melliet (1951), s.v.

53. Porque de hecho es una diosa de las consideradas 'autóctonas', es decir, no perteneciente al panteón indoeuropeo que los invasores dorios introdujeron dentro del territorio griego (Fustel de Coulanges 1945, p. 187 y cotejar con las afirmaciones más modernas de Lloyd-Jones [2001, p. 462]). Brown (1952) ha afirmado que el mito del nacimiento de Atenea cumple la función de equiparar a la diosa con Zeus y justificar así la importancia de su culto.

54. LSJ s.v. y en paralelo, Chantraine (1968-80), s.v. Para una profundización del concepto de "héroe" en cuanto a su significación profunda, revisar el trabajo de Finkelberg (2006) cuyos rasgos principales fueron resumidos magistralmente por Cavallero (2014, p. 86-90)..

Sin embargo, el canal optó por dejar el doblaje del resto de la serie sin modificación alguna. Es así como “Pegasus Fantasy” hizo su aparición estelar en el continente americano de la siguiente manera:

Pegasus Fantasy	Fantasia de Pegaso	Pegasus Fantasy
Dakishimeta kokoro no kos'mo	El cosmos de un corazón oprimido	Siempre la verdad, vencerá a todo el mal
atsuku moyase kiseki wo okose	Quema y hace que suceda un milagro	y si tú quieres ser un guerrero vencerás.
kizutsuita mamajainai to chikai aata haruká na kinga	Tenemos que ser heridos la galaxia lejana que nos prometimos el uno al otro	Con todo el poder, llegarás hasta el final si los sueños se van el cosmos te guiará
Pegasasu fantasy sousa yume dake wa dare mo ubae nai kokoro no tsubasa dakara	Fantasia de Pegaso, sí, solo sueños Son las alas del corazón que nadie puede robar	Pegasus Fantasy, luz y libertad porque son tus poderes como el corazón nadie te dañará
Saint Seiya shōnen wa minna	San Seiya, jóvenes niños son todos	
Saint Seiya ashita no yuusha oh yeah	San Seiya, los grandes hombres de mañana, Oh sí	Saint Seiya, jóvenes guerreros
Saint Seiya pegasasu noyouni	San Seiya, como el Pegaso	
Saint Seiya imakoso habatake	San Seiya, aletea tus alas ahora	Saint Seiya, siempre lucharan
		Saint Seiya, unidos por su fuerza
		Saint Seiya, Pegasus, hasta el final

Nuevamente, como en el caso de Detective Conan, el cambio más importante quizás sea pasar de la tercera persona a la segunda. En la versión de Latinoamérica, pareciera que alguien –un caballero– está dando consejos a otro, ya sea a un postulante o un caballero nombrado. Salvo por la primera estrofa que muestra leves disonancias semánticas con el original, vemos que la traducción respeta de manera fehaciente el sentido de la canción de apertura. Los temas son similares: el cosmo, la fuerza del corazón, los guerreros jóvenes y, entre ellos, Pegaso con un claro protagonismo. El trabajo es muy bueno si tenemos en cuenta el juego de coros que se mantiene fiel al original, al igual que el título, y el poco espacio para desarrollar el argumento de la canción del que dispone el traductor. Lamentablemente, este es un trabajo muy posterior al corte temporal propuesto y responde, claramente, a una etapa en que la traducción en el *anime* se encontraba mucho más consolidada.

La mención del *cosmo*, energía universal que reside en todos los seres vivos y que los Caballeros pueden incrementar y manipular a voluntad (SS 1.16), genera que atendamos brevemente al problema de la traducción parcial que se realizó en los nombres de los ataques de los cinco protagonistas. Casi todos ellos, en su primera aparición, trajeron aparejada una serie de movimientos que permitía su realización – basados en los programas *super sentai* populares en la época (Gómez Sanz, 2006b: 40)–. La excusa para desarrollarlos era que permitían una mejor canalización del cosmo (cf. SS 1.55 y 2.53-54) y solamente una correcta aplicación de cada uno de los movimientos habilitaba que este actuara según lo que permitía cada ataque.

Pero en lo que nos ocupa, es preciso destacar la enorme variabilidad que han tenido las denominaciones de las técnicas de cada uno de los caballeros que aparecen a lo largo de la historia. Particularmente las efectuadas por los caballeros de bronce, quienes parecen ser los únicos que tienen en su arsenal más de un movimiento disponible. En efecto, Pegaso cuenta con los Pegasus ryu sei ken y los Pegasus sui sei ken que fueron traducidos respectivamente como ‘meteoros de Pegaso’

y 'cometa de Pegaso' como si la diferencia numérica existente entre ambos ataques se correspondiera con la magnitud del cuerpo celeste al que, al parecer, Pegaso invoca. De modo equivalente, el Diamond dust y el Kholodny Smerch de Cisne se equiparan a un 'Polvo de diamantes' indistintamente, puesto que el segundo de estos ataques no cuenta con su contraparte animada. Para dar un ejemplo final, el caballero del Fénix cuenta con las dos técnicas más mortíferas de entre los caballeros de bronce pero ninguno de ellos se halla expresado de manera correcta. El Ho Yoku Ten Sho, cuya traducción literal es 'las alas del fénix se elevan al cielo' se vio simplificado en un simple grito de 'Ave Fénix', como si la simple invocación hiciera a la criatura renacer de sus cenizas. Por otra parte, el Ho Gen Ma Ken, 'la ilusión del puño demoníaco del fénix' directamente no es nombrada a lo largo de la serie, a pesar de su uso relativamente continuo. Tal desfasaje nominativo generará sobre todo confusión si intenta explicarse la evolución del personaje conforme es afectado por la trama. Es decir, así como hay caballeros que a lo largo de la misma van aprendiendo nuevas técnicas y perfeccionando las ya adquiridas, es poco probable que tales nuevos movimientos se conjuguen bajo la misma etiqueta del anterior, máxime considerando que el *anime* en su versión original las ha respetado.

Nos atrevemos a conjeturar entonces que el trabajo de traducción, al contrario que en la onomástica personal, se concentra en hacer más sencillos, y por ende memorizables, los ataques de cada uno de los personajes. Así, no solo el público asimilará más fácilmente el 'contenido semántico' del ataque sino que incluso puede facilitar la tarea del doblador, que debe limitar su expresión al movimiento de los labios del personaje animado. Por lo tanto, retomando uno de los ejemplos previos, no sería posible que en la extensión vocal de Ho Yoku Ten Sho quepa el castizo "Las alas del fénix se elevan al cielo". Entonces, es posible postular que, gracias a la economía a la que forzosamente se ha ajustado la lengua de llegada, es que los espectadores tienen a su alcance un modo quizás no tan fiel pero sí igualmente expresivo de comprender las sucesivas técnicas de combate.

Aprendiendo de los errores: *Dragon Ball*

La historia de Toriyama ocupa un lugar central en torno a las reflexiones de este trabajo, ya que su éxito se debe en gran medida a las políticas de traducción a las que fue sometida en sucesivas emisiones dentro del continente americano. Desde su primera emisión en 1994 por las ondas de la emisora pública, en aquel momento denominada Argentina Televisora Color, hasta su finalización en 1996 en las pantallas del canal de cable Magic Kids, la primera temporada de *Dragon Ball* contó con un total de tres procesos de traducción, los cuales determinaron la imagen que los *fans* construyeron sobre la obra. La compañía Bandai, que había instalado una filial en México, ya había sufrido el fracaso de otras dos series animadas, por lo cual tuvo especiales recatos para que no ocurriera lo mismo en esta ocasión. Para este entonces, el nombre de Son Gokū era Zero, denominación en absoluto relacionada con lo que se plantea en la serie, la que en consecuencia debió ser renombrada como Zero y el Dragón (Martínez Alonso 2013: 173). Por esto y otros motivos, como la falta de sentido de algunos diálogos (Oberto, 1997^a: 18), el doblaje no agradó al público y, tras tener en cuenta el trabajo de doblaje realizado para Los Caballeros del Zodiaco, Bandai transfirió la licencia a Cloverway, quien decidió redoblar el programa desde cero. A pesar de esto, Televisa encargó un cúmulo de modificaciones que seguían alejando a la serie de su espíritu original, como el corte de escenas, cambio de nombres y eliminación de chistes subidos de tono. Esta versión fue la que terminó emitiéndose en Argentina en 1995 la que, con el correr de los capítulos, se fue mejorando y adaptando a los gustos de la audiencia.

Por ello, *Dragon Ball Z* ha gozado de un particular éxito puesto que muy pocos, por no decir ninguno de los elementos, han sido modificados. Para 1996, *Dragon Ball* no solo había sido visto por gran parte del público infantil, sino que además su segunda temporada era esperada con ansias y altas expectativas para aquellos que conocían su

existencia. La nueva serie contó con el mismo equipo de doblaje que la anterior, que en este caso hizo un trabajo mucho más fiel y acorde a su esencia original. Mucho tuvo que ver la composición de la banda sonora que logró instaurar, desde el primer episodio, el ‘himno’ que para muchos ha marcado los años de su infancia, del cual transcribimos sus tres versiones como vinimos haciendo hasta el momento:

Cha-la Head Cha-la	No hay problema	Cha-la Head Cha-la
Hikaru kumo tsukinuke fly away (fly away)	Perforando las nubes brillantes vuelo lejos (vuelo lejos),	El cielo resplandece a mi alrededor (alrededor),
Karada-juu ni hirogaru panorama	Mientras el panorama se extiende por mi cuerpo,	al volar destellos brillan en las nubes sin fin,
Kao wo kerareta chikyuu ga okotte (okotte)	Pateada en la cara, la Tierra se enoja (se enoja),	con libertad puedes cruzar hoy el cielo azul (el cielo azul),
Kazan wo bakuhatsu saseru	Y hace explotar un volcán	despierta furia un golpe de pronto en tí,
Toketa koori no naka ni Kyouryuu ga itara tamanori shikomitai ne	Dentro del hielo polar derretido Si hay un dinosaurio, quiero entrenarlo para balancear- me sobre él como en una pelota	Como si un volcán hiciera una erupción, derrite un gran glaciar, podrás ver de cerca un gran dragón,
Cha-la head cha-la	Problema, no hay problema No importa lo que suceda, siento que no es gran cosa	Chala Head-Chala,

Cha-la head cha-la	Problema, no hay problema	no importa lo que suceda, siempre el ánimo mantendr- dré,
Mune ga pachi-pachi suru hodo	Tan fuerte como mi corazón late	Chala Head-Chala,
Sawagu genki-dama	La esfera de energía ruge	vibrante mi corazón siente emoción,
Cha-la head-cha-la Atama karappo no hô ga yume tsumekomeru	Problema, no hay problema Prefiero que mi cabeza esté vacía, así puedo llenarla con sueños	haré una genkidama,
Cha-la head-cha-la Egao urutora zetto de Kyô mo ai-yai-yai-yai -- sparking!	Problema, no hay problema Con una sonrisa tamaño ultra Z Incluso hoy-oy-oy-oy-oy – ¡chispeante!	Chala Head-Chala, no pienses nada solo escucha, sueños hay en tu corazón,
		Chala Head-Chala, no importa lo que suceda, sonreiré el día de hoy-oy- oy-oy-oy

El enigmático título y estribillo de aquella que es, quizás, la más famosa y recordada introducción de todo *Dragon Ball* pudo haber resultado un tanto controversial en nuestro continente por el hecho de que ‘chala’ es uno de los tantos nombres que recibe en nuestro país la marihuana (Conde 2004, p. s.v., acepción segunda). Sin embargo, quizá por desconocimiento o por simple desinterés, los traductores decidieron mantener el término y distribuirlo de esa manera a toda América Latina (Gómez Sanz, 2006a: 46). El título “Cha-la Head Cha-la” es, en realidad, un anglicismo áspero de la palabra japonesa ‘hetchara’, cuyo significado puede ser traducido como ‘no hay problema’ o ‘puedo manejarlo’. Este sentido se mantiene en el producto final de la traducción, por lo cual los traductores optaron por conservarlo en los coros.

55. *Aclaración necesaria puesto que para su público original Dragon Ball no dejaba de ser, a pesar de los cambios que el tiempo trajo aparejados en la trama, una versión particular de la novela clásica china Viaje al Oeste (Gómez Sanz, 2006^o: 12-13).*
56. *Puesto que la primer genki-dama de la serie aparece en el tomo 18 del manga, es decir, en el capítulo 20 de la serie animada.*
57. *El ki (気), uno de los principios centrales del taoísmo, es la energía de la que el mundo y todos sus habitantes están conformados. La explicación intradiegética en Dragon Ball hace que los personajes de la serie puedan manejar su ki a voluntad y expelerlo en forma de ataques.*

En esta versión se respeta tanto la persona gramatical como el contenido de la letra, aunque los traductores se toman ciertas licencias. Por ejemplo, se extiende un poco más el momento del vuelo, todo lo referente al dinosaurio se minimiza y es intercambiado por un dragón –en sintonía con el nombre de la serie– y se trasladan los sueños de la cabeza al corazón. Pareciera que aquí por fin hay una conciencia real de la traducción, que busca mantener el sentido original del tema de apertura, trasladándolo a cierta sensibilidad del público latinoamericano cuya única conexión con la historia de *Dragon Ball* es el *anime* mismo⁵⁵. Vemos como, también, términos como ‘Cha-la Head Cha-la’ y ‘Genkidama’ se mantienen igual que en el original, presuponiendo que el público logrará decodificar su significado a partir del contexto en el que aparece, en el caso del primero, o esperará a dilucidar su significado a medida que avance la serie, en el caso del segundo⁵⁶. Casi del mismo modo asistiremos a una evolución en la elección léxica para traducir los primeros ataques no marciales, es decir, consistentes en mayores o menores emisiones de ki⁵⁷, por aquellos quienes tienen la capacidad de hacerlo. El caso paradigmático será el del ataque más representativo de toda la serie, y que da título a nuestro trabajo: la onda de energía desarrollada por el maestro Kame Sennin / Mutenroshi. Como es ampliamente conocido, Toriyama bautizó a este ataque como Kamehameha. Nombre que hace referencia a aquel Tan fuerte como mi corazón late

vibrante mi corazón siente emoción, rey hawaiano que conquistó todas las islas de ese archipiélago y las organizó bajo su hegemonía. Parece una elección lógica siendo que a Kame Sennin se lo presenta como un anciano que viste casi siempre de bermudas, camisa hawaiana, sandalias y anteojos de sol y vive en una isla apartadísima en medio del océano, hacia el este del que será el hogar de Gokū (tradicionalmente identificado con China [cf. Vila 1998, p. 52]). Pero los traductores, al principio, dejaron de lado estas asociaciones centrándose más en la manera en que dicho ataque se genera y en sus efectos destructivos.

Cabe destacar que la primera aparición de dicha técnica se produce cuando el ‘poderoso’ GyuMaOh (castellanizado como ‘Ox Satán’) solicita la presencia del maestro para que este pudiera apagar el inextinguible incendio que azota su morada en la cumbre de la montaña FryPan (DB 2.25, capítulo 8 del *anime*). Este se hace presente y apela a la famosa técnica para cumplir con la petición de su antiguo discípulo. Luego de desarrollar una inmensa musculatura, realiza el ataque y el incendio es sofocado. A causa de este efecto, la primera denominación que recibió la conocida técnica fue ‘Onda glaciar’⁵⁸, puesto que logró acabar con unas inmensas llamas. Más adelante en la historia, cuando Gokū parte a entrenar con Kame Sennin y la técnica se comienza a utilizar con mucha más frecuencia, pasa a adoptar el nombre de ‘Fuerza KameHame’, puesto que, se sostenía, el uso indiscriminado de tal descarga de ki debilitaba a su usuario (DB 2.15). Esta supuesta característica no solo fue lentamente dejada de lado debido al paulatino pero constante aumento de poder de cada uno de los guerreros, por lo que tal ‘cansancio’ estaría ya injustificado. Consecuentemente, la técnica recuperó su denominación original, cuando Gokū comenzó a demostrar su enorme potencial guerrero en la final del XXI Tenkaichi Budōkai. Nunca, desde ese momento en adelante, hubo mayores intentos por comprender o siquiera acercarse al sentido de su nombre, puesto que ya había adquirido entidad propia y, por lo tanto, una fijación terminológica que la acompañaría hasta el final de la serie.

Se ha querido interpretar en su nombre alguna mención a la ‘escuela de la Tortuga’ –derivada de las enseñanzas del policentenario Kame Sennin, de la que forman parte Son Gohan abuelo, GyuMaOh, Son Gokū y Krilin–, interpretando sus formantes como palabras separadas. Así, Kame (亀) es la ‘tortuga’, Hame es una filiación, es decir, ‘de la semilla de’ (は芽) y ha (波) una ‘ola’, como forma de denominación final del flujo de energía. Pero, en palabras del propio Toriyama, efectivamente la técnica hace referencia al antiguo rey hawaiano, puesto que, al momento de estar buscando denominaciones para ella, consultando con su esposa, surgió

58. Más correcto hubiera sido utilizar el término ‘glacial’, que hace referencia a algo extremadamente frío o que hiela, en lugar de ‘glaciar’, que hace referencia a las cumbres heladas de algunas montañas elevadas. Por alguna casualidad feliz o causalidad consciente, esta palabra que aparece asociada a los orígenes de los doblajes de Dragon Ball reaparece en el primer opening de Dragon Ball Z en una pequeña pero emotiva referencia para los primeros espectadores. Por último, cabe destacar que, en España, la primera mención al Kamehameha fue traducida como ‘Ola Kame-Hame’ hasta consolidarse en el tan desvalorizado ‘Onda vital’, una traducción más que acertada si tomamos como referencia el primer intento de doblaje latinoamericano.

el soberano de las islas y ella opinó “ばかばかしくて亀仙人らしい” (‘es muy tonto [el nombre], muy <del estilo de> Kame Sennin’ [Toriyama, 1995: 164-9]). Además, si consideramos que la única parte de este onomástico que se halla escrita enkanji, dándole una univocidad manifiesta, es el ha en tanto ‘ola’ para denominar las emisiones de energía en general, sus formantes previos pueden interpretarse entonces como un posesivo: es ‘La técnica (o, más poético, ‘la ola’) de Kamehame’.

Siguiendo este señero ejemplo, el resto de las innúmeras emisiones energéticas que se darán a lo largo de toda la serie mantendrán su nombre original, sin ningún tipo de intento de filiación entre ellas y sus posibles significados. Estos serán los casos del Kikoho (realizado por TenShinHan, de la escuela de la Grulla); el Kienzan –típico de Krilin, pero no de su exclusividad–; el Mafuuba –técnica utilizada por el maestro Mutaito para encerrar a Piccolo DaiMaOh en una arrocera–; el Makkanko Sappō o el MaSenko, ambos pertenecientes a la escuela del propio Piccolo –siendo esta última adoptada por Son Gohan, el hijo de Gokū– o la sobredicha Genki dama. Tal corriente se verá desplazada hacia todos los ámbitos de la serie y todos los nombres o palabras japonesas sin un equivalente directo o unívoco hacia el español se mantendrán en su idioma original en su emisión en estas latitudes.

La corriente logró que muchos de los chistes internos planeados por Toriyama para las partes más ‘serias’ de su creación (Gómez Sanz, 2006a: 22-23) pasen totalmente desapercibidos. Si bien la política de mantenimiento de nombres aparece en el comienzo mismo de la serie ante el fracaso de la emisión anterior, donde incluso los protagonistas tenían extraños nombres (Oberto, 1997b: 16), será en la saga de Freezer en donde estos fructíferos juegos pierdan absolutamente su significatividad. En ella se nos revela que el protagonista de la saga es en realidad un extraterrestre (al igual que su mayor enemigo hasta ese momento) y que proviene de un planeta poblado por dos razas que se enfrentaron en una guerra civil hasta la destrucción de su mundo. Ante la seriedad de los sucesos por venir, Toriyama decidió retornar a la veta

cómica que tantos éxitos le había dado en el pasado, organizando a las diferentes razas con un criterio de lo más particular. Piccolo DaiMaOh es originario del planeta Namek<u>, que en Latinoamérica se conoció como Namekusei (es decir, 'Planeta Namek'). 'Namekku', en japonés es 'babosa' y por ello sus habitantes, además de antenas de gasterópodo, tendrán nombres de especies particulares de esta familia de moluscos, tales como Dende (dendenmushi = gusano) o Nail (snail = caracol). De modo similar, la raza a la que pertenece Gokū, como es sabido, es la de los Saiya (yasai = verdura), que en estas latitudes llamaron –y aún llamamos– Saiyajin, es decir 'persona <de raza> Saiya'. Como es lógico, el príncipe de las verduras es llamado Vegeta<|> y su súbdito rebelde, quien adoptó la identidad terrestre, tiene como nombre de nacimiento Kakarotto, que no es otra cosa que la palabra inglesa carrot pronunciada allí japonesa. Esta raza comparte planeta con la de los Tsufuru (furutsu = frutas). Y, como si esto fuera poco, dicho cuerpo celeste y toda su zona de influencia se encuentran bajo el dominio de un tirano espacial cuya guardia de corps está formado por cinco individuos con claras reminiscencias lácteas: Burtta (バター = butter), Jeas (チーズ = cheese), Rikuum (クリーム = cream), Gourd (グルド = <yo>gurt), y el capitán Ginew (牛乳 = leche vacuna). Todos ellos, como es lógico, están bajo la égida del malvado Freezer. Elementos similares abundan en toda la serie (Gómez Sanz, 2006a: 22-25) la que, por esta excesiva fidelidad a la fuente, pierde estos momentos de comicidad que la harían aún más fiel al espíritu que el original pretende transmitir.

Conclusiones

Como hemos visto, en los años comprendidos por la década del '90 se produce el apogeo del *anime* en América Latina. Este sería el primer paso para que toda una generación hallara un producto cultural con el cual identificarse como individuos y socializar con sus pares. Y no solo eso, sino que además en esos años la formalización y cristalización de un público consumidor de *anime* fue lo que facilitó que, hoy en día, una rama de la comunicación y los estudios culturales pueda abocarse por entero a la cultura de masas nipona desde una mirada crítica y completamente comprometida con su objeto de estudio.

Las políticas de traducción han sido en gran medida las responsables de configurar las identidades *otaku* del presente y, por consiguiente, marcaron las características definitorias de toda una generación. Es muy probable que un espectador televisivo de los tempranos noventa mire con rostro incierto a un espectador cibernético de los 2000 en adelante que le hable de un tal Shinichi Kudo en lugar de Bobby Jackson. De la misma forma, los nuevos consumidores pueden sentirse desconcertados y estafados al oír por boca de un *senpai* que su querido Kamehameha fue por breves y pocos capítulos conocido en estos lares como 'Onda Glaciar'. Así visto, es indudable que las topologías léxicas y las decisiones de traducción marcaron fuertemente la construcción de un grupo generacional amante del *anime*, dentro del cual se hallan aquellos que continúan indagando en el mundo de la industria cultural nipona y aquellos que atesoran todas esas horas frente al televisor dentro del baúl de los recuerdos. Es por ello que no ha de extrañar el encontrar *fans* de todas las edades –algunos de la vieja escuela y otros de la era de Internet– en convenciones y encuentros de cultura japonesa.

Sea cual fuere su generación de pertenencia, todos comparten la conciencia de un momento de la historia de las relaciones interculturales en que el *anime* se hallaba tan impregnado de la presencia lingüística del español que incluso llegó a borrar los límites de lo nacional y lo extranjero hasta cierto punto, dando lugar a un producto acabado con características culturales de ambas tierras que se adaptaron a nuevas sensibilidades y las fijaron (Martínez Alonso, 2013: p. 171). Esto explica la infinidad de *covers* y versiones de las canciones de apertura y cierre de muchas animaciones que continúan floreciendo hasta el día de hoy. También la aparición de miles de *fanfics* y de *cosplays*. Algo hay en esa amalgama audiovisual que apela tan hondo a los sentimientos y valores de una parte de la población latinoamericana que les permite entender y explicar su realidad a partir de los códigos mixtos del *anime* adquiridos y reformulados a su contexto vivencial a lo largo de su infancia (Álvarez Gandolfi, 2016: 26-27). Esto, además de construir los cimientos para la identidad de muchos individuos, favoreció los vínculos y lazos entre sujetos afines, creando la comunidad de consumidores activos que podemos apreciar hoy en día.

Más allá de los desvaríos y tropiezos de las emisoras con respecto a las políticas de traducción, actualmente los jóvenes adultos y los no tan jóvenes recuerdan con nostalgia aquellos viejos hitos de la televisión infantil. Por un lado, como curiosidad o anécdota de la niñez; pero, por el otro, no dudamos al afirmar que las decisiones de las cadenas a la hora de traducir los dibujos que los menores consumirían establecieron modos de abordar la realidad de toda una generación desde el ocio, la música, el juego y la imaginación.

Referencias

- Álvarez Gandolfi, F. (2016). La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia. *Voces y diálogo*, 15 (1), 24-36.
- 青山剛昌 (1994). *名探偵コナン*. 東京: 小学館.
- Brito, P. et al (1998). Saint Seiya. Los juguetes que nunca vimos. *Lazer Plus*, 9, 28-30.
- Brown, N. O. (1952). The birth of Athena. *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*, 83, 130-43.
- Carril, M. (2007). Allá lejos y hace tiempo: el cierre de Magic. *Lazer*, 42, 36-41.
- Cavallero, P. (2014). Leer a Homero. *Ilíada, Odisea y la mitología griega*. Buenos Aires: Quadrata.
- Chantraine, P. (1968-80). *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*. París: Klincksieck.
- Conan Doyle, A. (1932). *Memories and adventures*. San Diego: Longsman.
- Conde, O. (2004). *Diccionario etimológico del lunfardo*. Buenos Aires: Taurus.
- Conferencia Episcopal Dominicana (1992); *Catecismo de la Iglesia Católica*. Santo Domingo: Librería Juan Pablo II.
- DiCosta, E. (2000). Robotech: Juguetes. *Merchan-Dancing. Lazer Plus*, 1, 48-57.
- Eco, U. (2013a). *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires: Sudamericana.
- (2013b). *Decir casi lo mismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Ernout, A. – Meillet, A. (1951). *Dictionnaire etymologique de la langue latine*. Paris: Klincksieck.
- Finkelberg, M. (2006). *Greeks and pre-greeks. Aegean Prehistory and Greek heroic tradition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fustel de Coulanges, N. (1945). *La ciudad antigua*. Buenos Aires: Emecé.
- García Yebra, V. (2004). *Traducción y enriquecimiento de la lengua del traductor*. Madrid: Gredos.
- Glare, P., *Oxford Latin Dictionary (=OLD)* (1968). Oxford: Oxford University Press.
- Gómez Sanz, A. (2006a). *Lazer Plus 3: Dragon Ball*. Buenos Aires: Ivrea.
- (2006b). *Power Rangers: Walker Texas no es de los nuestros*. *Lazer*,

- 39, 40-46.
- (2003). Leprechaun: Jumpers, Anime y J-Pop. *Lazer*, 29, 56-59.
- Hajdinjak, C. (2008). *Lazer Plus 6: Saint Seiya*. Buenos Aires: Ivrea.
- Kasai, S. (1955). *Guía intérprete de conversación Japonés-Española*. Tokyo: 大学書林.
- Liddell, H. G. – Scott R. – Jones, H. S. (1996). *A Greek-English Lexicon*. Oxford: OUP.
- Lloyd-Jones, H. (2001). Ancient greek religion. *Proceedings of the American Philosophical Society*, 145 (4), 456-64.
- Mailliot, J. (1997). *La traducción científica y técnica*. Madrid: Gredos.
- Martínez Alonso, G. (2013). Tres momentos de la circulación del animé y el manga en la Argentina. *Question*, 1 (39), 169-178.
- Maya, G. (1998). Entrevista a Mario Castañeda. *Lazer*, 5, 13-15.
- Oberto, L. (1999a). Club del anime. *Sombras y Luces*. *Lazer*, 12, 22-25.
- (1999b). *Macross: Aclarando el quilombo*. *Lazer*, 14, 8-29.
- (1999c). *Saint Seiya: El regreso del pegaso*. *Lazer*, 15, 8-29.
- (1998). Entrevista a Jorge Contreras. *Lazer*, 7, 14-20.
- (1997a). *Caballeros del Zodíaco, historia y gloria*. *Lazer*, 1, 10-14.
- (1997b). *Dragon Ball. ¿La tercera es la vencida?* *Lazer*, 1, 16-18.
- Piñero, A. (2007). *Literatura judía de época helenística en lengua griega*. Madrid: Síntesis.
- Shirokauer, C. et al. (2012). *A Brief History of Chinese and Japanese Civilizations*. Boston: Wadsworth.
- Toriyama, A. (1995). *Dragon Ball 大金集. World Guide 4*. Tokyo: Shueisha.
- Vicente, M. (2002). *Detective Conan: El asesino es el mayordomo*. *Lazer*, 26, 8-22.
- (2000). *Detective Conan: Hitchcock no murió y ahora se dedica a los mangas...* *Lazer*, 18, 44-53.
- Vicente, M. y Hajdinjak, C. (2005). *Te castigaré en el nombre del pegaso...!!!* *Lazer*, 36, 34-37.
- Vila, C. (1998). *Kame especial 8: Dragon Ball Z*. Madrid: Estudio Inu.

Aishite iru Nihon: estado de la cuestión sobre el *anime* y manga en Iberoamérica

Analia Lorena Meo



59. Publicada por la carrera de Ciencias de la Comunicación (FCS-UBA) en abril de 2011. Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza. Recuperada de: N° 2356 (http://comunicacion.sociales.uba.ar/?page_id=636).

A grandes rasgos, dentro del campo de estudios [...] pueden identificarse dos tipos de abordajes: aquellos que se centran en análisis textuales, desde disciplinas como la comunicación y la lingüística –que implican métodos relacionados con la sociosemiótica– o la historia, la filosofía y las ciencias políticas, focalizadas más en trabajos conceptuales y con fuentes bibliográficas que orientan las interpretaciones sobre diferentes títulos de historietas y animaciones japonesas; y aquellas investigaciones que problematizan las prácticas a las que puede dar lugar el visionado de anime o la lectura de manga, como los eventos/convenciones de fans, fanfiction y, principalmente, el cosplay.
Federico Álvarez Gandolfi, 2018, Cuestionario 1: 1.

Estas líneas constituyen un avance de las investigaciones que he estado realizando en los últimos ocho años en torno a la animación e historieta japonesa a través de mis tesis de maestría y doctorado en el marco de la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Las mismas constituyen la continuación de una línea de investigación desarrollada desde la tesis de grado de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación (Meo y Goldenstein, 2010, FCS-UBA)⁵⁹ en la cual se estudió la tecnificación del mito en diferentes culturas y su representación en la animación japonesa.

En esta oportunidad, nos centraremos en aquellos materiales académicos y sus productores de origen iberoamericano. Ya hace tiempo que se vislumbra un vacío, no en este caso temático, pero sí de autoconciencia en torno a la propia producción académica iberoamericana sobre estos productos culturales nipones. Para dar un puntapié inicial para saldar esa cuenta pendiente, he realizado un breve estado de la cuestión en torno a nuestros propios estudios y la visibilización de los mismos, no solo para el público lector en general, sino también para nuestros mismos pares investigadores. Se traduciría este último punto en: la lectura, discusión y citado, pero sin centrar nuestra mirada únicamente en libros, artículos y demás producciones estadounidenses, italianas y/o japonesas, solo por nombrar algunas.

Antes de comenzar a plantearnos los distintos acercamientos que tuvieron y tienen los investigadores iberoamericanos, consideramos pertinente señalar algunas definiciones y concepciones relacionadas con los productos culturales japoneses (*anime* y *manga*) que mencionaremos en estas páginas.

Consideramos que tanto el *anime* como el *manga* se configuran, hace varios años, como una nueva forma de transmitir las representaciones culturales autóctonas y foráneas. En sus tramas narrativas, se desarrollan desde mitologías, leyendas, lo mágico y vedado, que aún perviven en la cotidianidad de las sociedades sumergidas en la globalización y el consumo, reproduciéndolas con matices y actualizándolas a los tiempos contemporáneos (Meo, 2014a), como así también las costumbres de la vida cotidiana, consumos actuales relacionados con las industrias culturales y los mass media. Por lo tanto, consideramos que ambos productos culturales, son una expresión artística que representan relatos pasados, presentes e imagina futuros posibles (Meo 2014b).

Por su parte, José Andrés Santiago Iglesias (2010) considera respecto a la historieta nipona que: “Al margen de sus peculiaridades conceptuales y formales, de elementos definitorios específicos en su historia o influencias genuinamente japonesas que no atañen al cómic de otras regiones, no es posible entender sus orígenes sino en estrecha relación con los del resto del mundo” (p.22). Antonio Horno López (2017) plantea que:

[...] Aunque la animación japonesa toma su forma más reconocible en los años '60, cuando se instaura como industria, las cualidades estéticas de sus dibujos y la riqueza de sus fabulosas historias comienzan a vislumbrarse en una época incluso anterior a la aparición del término “manga”, pero en el que ya comienzan a surgir las primeras imágenes cuyas características configurarán la base del lenguaje visual del *anime* actual: el dibujo estilizado y la imagen secuencial (p. 10).

Materiales académicos

Además, de utilizar materiales bibliográficos de consulta, ya sea, de corte divulgativo y/o académico; para la tesis de Maestría en Comunicación y Cultura (FCS-UBA) se realizó un cuestionario autoadministrado que fue suministrado en 2018. El mismo fue confeccionado con preguntas abiertas en las cuales se consultó sobre: lineamientos de investigación, vacíos temáticos, autores principales, perspectiva teórica y metodológica, principales trabajos, inicio de este tipo de investigaciones en sus respectivos países, el apoyo o no de editoriales locales, acceso de materiales y difusión a través de proyectos y/o espacios académicos y no académicos. En estas páginas se hará referencia a algunos datos recolectados.

La distribución del cuestionario fue a través de correo electrónico y *Messenger* de *Facebook*, dirigido a investigadores de animación e historieta japonesa que pertenecen a la *Red Iberoamericana de Investigadores de Anime y Manga (RIIAM)*.

Para que la muestra sea heterogénea se seleccionaron veinte estudiosos en la temática teniendo en cuenta las siguientes características:

- País de procedencia. Ocho países de Iberoamérica: Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, España, México y Panamá.
- Distintos niveles de estudio académico (licenciados/as, magísteres y doctorados/as). Licenciados/as en cuya mayoría están estudiando una maestría y magísteres que están formándose a través de diferentes doctorados.
- Pertenencia académica e institucional.
- Diferentes aproximamientos a los objetos de estudio: lineamientos de investigación, conceptos empleados, el

estudio de una o de forma conjunta de las tres instancias de estos bienes culturales (producción, circulación y/o consumo) y disciplinas desde las cuales se desarrollan sus investigaciones. En la fase de producción incluimos no sólo el estudio de tramas narrativas, la generación en sí del producto a través de las editoriales y compañías de *anime* sino también la investigación del diseño y su lenguaje.

Para la selección de este tipo de cuestionario se tuvieron en cuenta las ventajas y desventajas del mismo priorizando: la posibilidad de que los investigadores se tomaran el tiempo necesario para responder y desarrollar sus respuestas, el tener una visión global del cuestionario, evitar sesgos del entrevistador, darles la posibilidad de que consulten fuentes adicionales y la anulación del costo de viajar a cada uno de los países ya referidos. Al ser miembros de RIIAM se evitó la baja tasa de respuesta ya que se pautó el llenado y entrega con cada uno de los entrevistados de forma individual. Asimismo, se tuvo en cuenta la posibilidad de preguntas aclaratorias una vez que se produjo la entrega del cuestionario y la posterior lectura del mismo. Las desventajas que no pudieron evitarse fueron: la falta de preguntas exploratorias, la introducción de sesgos por parte del entrevistado y la reducción de la espontaneidad en las respuestas.

Mirada iberoamericana sobre el *manganime*

Las investigaciones que hemos realizado hasta el momento se hicieron con la intención de constituirse como una base para aquellos investigadores, docentes y fanáticos interesados en la indagación de la cultura japonesa en productos culturales contemporáneos como el *anime* y el manga, exponiendo tanto las condiciones de producción (en Japón), la circulación de estos bienes culturales, como las condiciones de recepción en los diferentes países iberoamericanos.

60. Hacemos referencia al fanático como aquel o aquella que tiene una pasión exacerbada e irracional hacia algo.
61. Sujetos que se mimetizan con un personaje de cómic, animación japonesa, entre otros, adoptando su lenguaje verbal y corporal.

El estudio de estos bienes nipones tiene varias aristas y cabe recalcar que registra antecedentes en diversos trabajos. Si bien hace no mucho tiempo planteábamos que en Argentina a excepción del libro *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* (2006) de Vanina A. Papalini [Imagen 26] no se habían editado otras publicaciones académicas dentro del circuito de editoriales local (Meo, 2016), cabe destacar que a nivel Iberoamericano esto ha cambiado.

Aunque seguimos pensando que el campo sigue en construcción y que por ello los investigadores debemos continuar fortaleciendo nuestros lazos para prolongar el trabajo colaborativo a través de la presentación de ponencias, artículos y/o capítulos en forma conjunta.

En el ámbito local (Argentina) mencionaremos los siguientes antecedentes investigativos en formato tesis, artículo y ponencia: a) estudio del manga y el *anime* (Carril, 2003) y la relación con las industrias culturales y los medios masivos de comunicación (Fernández, 2015; Meo, 2015, 2016), el análisis de sus tramas vinculadas con la modernidad y la cultura (Trípodí, 2002) y/o las tecnologías, el imaginario social (Papalini, 2006) y mitología (Meo y Goldenstein, 2011; Meo, 2012, 2013); b) representaciones e identidades de los *otaku*⁶⁰ en Argentina (Álvarez Gandolfi, 2014, 2015; Borda y Álvarez Gandolfi, 2014; Meo, 2014) y las prácticas de los *cosplayers*⁶¹ prácticas argentinos (Del Vigo y Carpenzano, 2014; Polverari, 2017; Romero Varela, 2016 y Torti Frugone, Y., 2018); c) otros trabajos indagando sobre interculturalidad en el *anime* (Gavirati, 2009; Meo, 2014c) y/o identidades de género (Meo y Cerra, 2013); desde una perspectiva comunicacional y sociocultural.

En España, por un lado, en el libro colaborativo *Japón y el mundo actual* (2010) coordinado por Elena Barlés y David Almazán y editado por Prensas de la Universidad de Zaragoza, hallamos tres textos en los cuales se analiza el *anime* y el manga: "Intercambios culturales entre Japón y España a través del manga" de Cristina Tajada Sanz, "Animación japonesa bajo una mirada occidental" por Laura Montero Plata e

“Interpretaciones del manga y el *anime* japonés en nuestra historia; la *performance* en el *cosplay*” de Anjhara Gómez Aragón. Por otra parte, en el libro *Japón y Occidente. Estudios comparados* (2014), coordinado por Carmen Tirado y editado también por Prensas de la Universidad de Zaragoza, encontramos en el apartado “Arte” un texto escrito por Julio Andrés Gracia, titulado “Interinfluencia y enriquecimiento mutuo. BRB International y Nippon animation”.

En cambio, en el compilado *El Japón contemporáneo. Una aproximación desde los estudios culturales* (2016), editado por Arthur Lozano-Méndez de Edicions Bellaterra, presenta una parte dedicada a la historieta y animación japonesa denominada como “Segunda parte: Estudio cultural del manga y el *anime*”, el cual contiene los siguientes capítulos: “Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el *anime* de ciencia ficción por Alba G. Torrents, “¿Cómo lo haría Haruhi? La construcción del media mix Suzumiya Haruhi”, por Antonio Loriguillo-López y “El papel del *shōnen* manga en las configuraciones de masculinidad en la sociedad japonesa, de Carolina Reyes Guerrero [Imagen 26].



Imagen 26. Libros con capítulos sobre animación japonesa y/o manga.

Cabe destacar que en los últimos años el interés por la publicación a través de editoriales de libros de carácter académico y/o divulgativo que analicen la animación e historieta japonesa ha aumentado en España. Actualmente hay tres editoriales que se dedican a ello: *Dolmen Editorial*, *Diábolo Ediciones* y *Héroes de papel* [Imagen 27]. Consideramos que los libros de la Colección Manga Books (27 volúmenes hasta el momento) [Imagen 28], son de corte ensayístico y de recopilación de información, más bien de carácter divulgativo. Además, de los libros expuestos en las fotografías se pueden encontrar otros con temáticas relacionadas a la animación e historieta japonesa en los catálogos de dichas editoriales. Dando cuenta del auge de las publicaciones en formato libro en España sobre el *manganime*.

Imagen 27. Libros de La Crujía ediciones (Argentina), Universidad de Vigo, Dolmen Editorial, Diábolo Ediciones y Héroes de papel (España).





62. A través del siguiente enlace se puede acceder al listado completo de volúmenes de la colección: https://www.tebeosfera.com/publicaciones/manga_books_2005_dolmen.html

Imagen 28. Textos de la Colección Manga Books (España).⁶²

También hay que recalcar el incremento de libros publicados por universidades y entidades vinculados con Japón, que si bien su acceso puede ser a través de un enlace y bajado al instante son aún pocos los textos que se publican en formato físico debido a los costos y falta de financiamiento.

A continuación, nos explayaremos acerca de las distintas opiniones vertidas en las cuestiones por parte de los investigadores acerca de los estudios de *manganime* en sus países de origen. Por su parte, el Dr. Antonio Míguez Santa Cruz se expresa acerca de las líneas de investigación predominantes y los vacíos temáticos acerca del *anime* y el manga:

En España la mayoría de los estudios se centran en explicar el impacto social del fenómeno, o bien lo ponen en relación con los patrones culturales japoneses. Sin embargo, no abundan los trabajos donde se diseccionen las narrativas desde un punto de vista hermenéutico o se les dé una justificación antropológica. (Cuestionario N° 14, 2018:1)

Por otro lado, la Mg. Analia Costa, investigadora argentina que reside en España, esboza que un vacío temático a considerar está relacionado con el estudio del *manga* como recurso educativo y didáctico (*gakushu manga*), y como medio de difusión de ideologías (*seiji manga*). (Cuestionario N° 2, 2018)

La Licenciada chilena Jacqueline Herrera, considera que en su país: “Se revisa el impacto de la animación como ‘niñera social’: se aprendió de emocionalidad a partir de la tele, la sexualidad no binaria, el otro y el *cyberpunk*” (Cuestionario N° 12, 2018:1). En cambio, el Dr. Daniel E. Josephy Hernández propone que en Costa Rica: “[...] no hay muchas investigaciones y la mayoría gira en torno a aspectos sociológicos o antropológicos del *otaku*. [...] Del resto no se ha investigado mucho” (Cuestionario N° 12, 2018:1).

En Brasil, pareciera que el panorama investigativo estuviera más desarrollado y organizado que en Chile y Costa Rica. La Dra. Krystal Cortez Luz Urbano, plantea que:

Tres ejes temáticos pueden ser observados en el repertorio de investigaciones sobre los *anime* y mangas en nuestra área de estudios (Comunicación) en Brasil: en el primer foco recae sobre los estudios de *fans* y cultura colaborativa; en el segundo, el énfasis se da en el ambiente de la cibercultura y de las redes digitales; el tercer eje trabaja estos objetos desde una perspectiva semiótica y del análisis de discurso. [...], el vacío temático existente en las investigaciones tomadas en el ámbito de la Comunicación sobre los mangas y los *anime* se refiere no a su volumen (que es significativo) sino la aceptación tácita en la utilización de conceptos y categorías occidentales para observar esos objetos y, el circuito (de producción, circulación y consumo) que los envuelve, lo que denotaría los límites de aplicabilidad de las categorías originalmente occidentales a otros contextos relacionados a esos objetos, como en Brasil. (Cuestionario N° 6, 2018:1).

Con respecto a las disciplinas desde las cuales se abordan los estudios, Herrera (2018) manifiesta que están focalizados en Teoría e Historia del Arte en la Universidad de Chile. En cambio, el maestrando argentino Gerardo Ariel Del Vigo exhibe que en su país se analizan estos productos culturales nipones:

Principalmente, desde los estudios culturales latinoamericanos, así como también teorías de perspectiva posmodernista, Sociología de la Cultura, teoría de la Semiosis Social. La metodología suele tener carácter cualitativo, empleando el uso de técnicas como la etnografía virtual o el análisis sociodiscursivo. (Cuestionario N° 3, 2018:1).

Si tuviéramos solo en cuenta lo planteado con anterioridad acerca de la cantidad y calidad de propuestas de libros realizados por editoriales españolas sumándole las contribuciones de libros colaborativos fomentados por las universidades, pensaríamos que en Iberoamérica se estaría produciendo un gran avance en torno al campo de estudios de *manganime*, sin embargo, esto no es así, en otros países como Panamá, plantea Rolando José Rodríguez De León que:

[...] existen muy pocas editoriales locales, la mayoría se dedican a la edición de libros que tengan una salida rápida en el mercado, como son los tratados de medicina o libros de leyes y códigos legales. La Universidad tiene tres revistas de divulgación, sin embargo, no son lo suficientemente maduras como para publicar investigaciones de "comiquitas". Dicho esto, es el Académico quien tiene que ver cómo hace para divulgar su investigación. [...]. (Cuestionario N° 20, 2018:2-3)

No solo está presente como inquietud el escaso apoyo editorial para la publicación de este tipo de investigaciones sino también el acceso por parte de los investigadores a los materiales académicos y divulgativos. Rodríguez De León continúa argumentando:

Muy pocos libros son descargables de forma gratuita y se depende en un 90% de las investigaciones, tesis, o artículos de España. Los artículos para periódicos, debido precisamente a la gran cantidad de lectores que deben llegar son usualmente muy livianos en contenido académico, por lo que poco ayudan y no muchas personas acostumbran a subir sus conferencias en videos o audios a Internet. Por estos motivos asociaciones como la *Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM)* o *Anime and Manga Research Circle (AMRC)* que cumplen la función de aglutinar investigadores que puedan compartir información son de gran valor. (Cuestionario N° 20, 2018:3)

Costa reflexiona que desde hace unos años tanto *Academia.edu* como *Google academics* son dos buenas referencias para encontrar materiales en diversos idiomas. (Cuestionario N° 2, 2018)

63. Se puede ingresar al sitio mediante el siguiente enlace: <https://redanimeymanga.wordpress.com/> Fan page en Facebook: <https://www.facebook.com/redanimeymanga/>.

64. Se puede acceder a los artículos a través del siguiente enlace: <http://libertimento.com.mx/main/>.

Red Iberoamericana de Investigadores en *Anime* y Manga

La red se creó en julio de 2016⁶³ con el fin de convertirse en un espacio en el cual se pudieran reunir los investigadores de animación e historieta japonesa (con posterioridad también se incorporaron estudiosos en el fenómeno *cosplay*) y ayudar a la difusión de sus trabajos académicos en castellano y portugués a través del sitio y las redes sociales. En algunas oportunidades, los miembros participan en publicaciones en inglés y, por lo tanto, se decidió también incorporarlas en la biblioteca digital que está disponible en el sitio de RIIAM. Este último, es un reservorio gratuito y público con enlaces directos hacia las diferentes investigaciones publicadas.

La red tiene entre sus objetivos (además de los ya mencionados): reforzar la cooperación nacional e internacional en este campo de estudios; difundir cursos, eventos académicos y no académicos y seminarios, relacionados con los bienes culturales nipones; organizar actividades de difusión cultural (charlas, proyecciones); constituirse como un espacio de consulta y asesoría en temáticas en torno al *anime* y el manga; efectuar publicaciones conjuntas con los miembros de la red para contribuir al campo y establecer a mediano plazo un congreso internacional de discusión y proyección.

Por lo tanto, en la red se promueve el diálogo productivo entre investigadores acerca de la animación japonesa, el manga y las prácticas de consumo de este país oriental. En la actualidad, cuenta con 78 investigadores de 10 países de Iberoamérica (Argentina, Brasil, Bolivia, Chile, Colombia, Costa Rica, España, México, Panamá y Portugal).

Consecuentemente, los que participan en calidad de miembros son investigadores/as, profesores/as, graduados/as y estudiantes de grado y posgrado. Algunos/as de ellos, se han desempeñado como autores/as en las columnas que tiene la red, en su momento, en la revista digital *Libertimento*⁶⁴ de México y actualmente en *Revista Kamandi*

⁶⁵ de Argentina. En las cuales se presentaron/an escritos de carácter ensayístico para todo público. También, se han realizado charlas en espacios tanto académicos como del *fandom*⁶⁶: en noviembre de 2016 la red participó en las *I Jornadas F.A.N.S.*, realizadas en la Facultad de Ciencias Sociales (FCS-UBA). Luego, en 2017 en el *III Frikiloquio. Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Consumos Freaks* (con tres mesas) realizado en el Centro Cultural Paco Urondo, perteneciente a la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (FFyL-UBA). También en 2017, la red participó en el *Asia Fest. Festival de Cultura, Entretenimiento y Comida de Asia*, en una charla y debate sobre cultura del entretenimiento de Japón, Corea y China (auspició la Asociación Mundial de Estudios *Hallyu*⁶⁷, WAHS sigla en inglés). El evento fue organizado por Hanami Eventos, Alternativa Nikkei, Xiah Pop Entretenimiento y Cultura de Asia Oriental y el Centro Universitario de Idiomas (CUI). El acontecimiento tuvo lugar el domingo 12 de noviembre de 2017 en Salguero Plaza Eventos, Buenos Aires, Argentina.

Otra charlas consumadas fueron: “La pertinencia de los estudios académicos de *anime* y *manga*: reflexiones transdisciplinarias de un fenómeno cultural global” en el marco de la I Feria del libro de Ciencias Sociales realizada en la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA), el viernes 25 de agosto de 2017 y “*Manga y anime* en la Argentina: Consumos, encrucijadas y derivas tecnológicas”, en el marco de la II Feria del libro de Ciencias Sociales realizada en la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA) el miércoles 3 de octubre de 2018.

El 22 de noviembre de 2018 se celebrará una charla-debate sobre las industrias culturales japonesas centrándonos en el *anime* y *manga* en el Honorable Senado de la Nación situado en Capital Federal. La mesa académica estará coordinada por la doctoranda Analia Lorena Meo (que también realizará el rol de expositora) junto a los expositores: doctorando Federico Álvarez Gandolfi y el maestrando Gerardo Ariel Del Vigo. El evento está organizado por Tomás Dotta, coordinador del *Museo*

65. Se puede acceder a los artículos a través del siguiente enlace: <http://www.revistakamandi.com/>

66. .Conjunto de fanáticos.

67. *Oleada Coreana; incremento de la popularidad de su cultura a nivel global.*

Nacional de Arte Oriental. Otra presentación se realizará el jueves 6 de diciembre de 2018, en el *Instituto de Altos Estudios Sociales, Universidad Nacional de San Martín (IDAES-UNSAM)*, denominada "*Manganime y fandom japonés*", en la cual expondrán los autores del número especial de la revista *Unidad Sociológica: "Subjetividades, Otredades, Relaciones Sociales y Consumos Freaks"*, coordinado por el doctorando Martín Gendler.

A modo de cierre

Luego, de lo expuesto consideramos que el campo de estudios en torno al *manganime* sigue en desarrollo, que hasta el momento, el país que ha logrado que editoriales locales apuesten a la investigación de estos bienes culturales y cuya difusión de esta manera se vea acrecentada, es claramente España.

Aunque pensamos que es un dato muy interesante, proporcionado por Cortez Luz Urbano (2018), que el comienzo de la producción académica en Brasil sobre cómics japoneses se haya dado durante la década del '80, siendo hasta el momento (según los datos relevados) el primer país que comenzó su estudio en Iberoamérica:

[...] La tesis de doctorado titulada "El Poder y Difusión de los cómics japoneses como reflejo de la sociedad nipona" (1988) de la profesora Sônia Luyten, defendida en ocasión de las conmemoraciones de los 80 años de inmigración japonesa en nuestro país, abrió el camino hacia una gama de investigaciones que se realizarían en el ámbito de la comunicación y en las diversas universidades del país, en torno a los productos emergentes de Japón, sobre todo, mangas y *anime*, pero no restringidos sólo a ello. (Cuestionario N° 6, 2018:3).

Actualmente, consideramos que se tiene un escaso conocimiento de la propia producción iberoamericana, en la mayoría de los casos cuando se les consultó a los investigadores acerca de tres trabajos de imprescindible lectura, la mayoría citaron trabajos en inglés. El desconocimiento de las investigaciones de los mismos pares repercute

en la lectura y posterior citado, menguando aún más el conocimiento de esos estudios. Esperamos que en un futuro no muy lejano se sigan construyendo proyectos que funcionen para la difusión del material preexistente y que se generen mayores oportunidades para la concreción de libros físicos que puedan circular en librerías y bibliotecas.

Si bien RIIAM intenta visibilizar el estudio de *anime* y *manga* en Iberoamérica reuniendo y catalogando los materiales existentes que sean de utilidad sobre estos temas y ponerlos a disposición de tesis de grado y posgrado, investigadores/as con el fin de aportar a la construcción del campo, se necesita de la propia concientización individual para poder forjar un camino que contribuya aún más a la cooperación conjunta para proyectos editoriales y eventos académicos.

Referencias

- Álvarez Gandolfi, F. (2014). *Subcultura otaku. Representaciones, prácticas e identidades juveniles de los fans del manga y el anime en Argentina*. N° 3263. (Tesis de licenciatura). FSOC-UBA. Tutora: Libertad Borda.
- Álvarez Gandolfi, F. (2015). "Culturas *fans* y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers." *Revista La Trama de la Comunicación*. Vol. 19, 45-64. Rosario. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales - Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de <http://rehip.unr.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/2133/4500/%C3%81lvarez%20Gandolfi.pdf?sequence=3>
- Borda, L. y Álvarez Gandolfi, F. (2014). "El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación, *Papeles de Trabajo*", 8 (14), pp. 50-76.
- Carril, M. (2003). *Anime y Manga*. N° 1277. (Tesis de grado). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Tutor: Jorge Rivera.
- Del Vigo, G. A. y Carpenzano, N. A. (2014). *Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina*. N° 3278 (Tesis de grado). FSOC-UBA. Tutora: Libertad Borda.

- Gavirati, P. (2009). "El *anime* como medio para la comunicación intercultural. ¿Una nueva vertiente de la identidad niqueyeña argentino-japonesa?", pp. 1-8. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.
- Horno López, A. (2017). "Anime: Origen y etimología", en El lenguaje del *anime*. Del papel a la pantalla. España: Diábolo Ediciones.
- Fernández, P. (2015). "¿*Hallyu* vs. Cool Japan? Las relaciones entre Japón y Corea desde la perspectiva de sus industrias culturales", en la Revista de la Red Argentina de Centros de Estudios Internacionales (RACEI). Año 1, N°1, ISSN 2422-6793, pp. 48-61. Recuperado de <http://www.racei.org/wp-content/uploads/2015/01/RevistaRacei1.pdf>
- Meo, A. L. y Goldenstein, B. A. (2011). *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza* (Tesis de licenciatura). (pp. 6-43). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Aprobada en Junio de 2010. Recuperada de http://comunicacion.sociales.uba.ar/?page_id=636 N° 2356.
- Meo, A. L. (junio, 2012). "Folklore animado. Representación de la cultura japonesa en el *anime*." XIV Congreso REDCOM. Investigación y extensión en comunicación: sujetos, políticas y contextos. Red Nacional de Investigadores en Comunicación. Universidad Nacional de Quilmes. Bernal. ISSN 1852-6349.
- Meo, A. L. (junio, 2013). "Mitos y leyendas japonesas. De la oralidad al *anime*." II Jornadas de Iniciación en la Investigación Interdisciplinarias en Ciencias Sociales. Licenciatura en Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Quilmes, Bernal. Edición en CD ROM.
- Meo, A. L. y Cerra, M. (2013). "Heteronormatividad y representaciones de identidades de género en el *anime* Simoun." Revista de Investigación Silogismo, Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo (CIDE), Departamento de Investigaciones, Vol. 1, N° 12, Bogotá, Colombia. Recuperado de http://cide.edu.co/ojs/index.php/silogismo/article/view/102/pdf_2
- Meo, A. L. (2014a) "Otaku mode: representación del soft power japonés y las prácticas de producción y consumo de fanáticos del manga y el *anime* en la animación *Outbreak company*", en Frikiloquio: I Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, 21, 22 y 23 de agosto.

- Meo, A. L. (2014b). "Anime mitológico: la religión shintō en la cultura pop japonesa", en III Congreso Bienal Internacional Viñetas Serias. Narrativas Dibujadas: debates, perspectivas y desafíos, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. CABA, 8, 9 y 10 de octubre de 2014.
- Meo, A. L. (2015). "Animación japonesa. Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura pop nipona" en *Questión*, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Vol. 1, N° 45, Sección Informes, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. (<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2389/2118>) ISSN 1669-6581.
- Meo, A. L. (2016). "Aproximaciones al *anime*: producción, circulación y consumo en el siglo XXI" para *Questión*, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Vol. 1, N° 51. Sección Ensayos, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. (<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3416/2874>) ISSN 1669-6581.
- Papalini, V. A. (2006). "Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social." Buenos Aires: La Crujía.
- Polverari, J. I. (2017). *¿Vestir la Industria Cultural? Construcción identitaria cosplayer en Buenos Aires*. (Tesis de grado). Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de https://www.academia.edu/34475652/Thesis_Dressing_up_the_Industrial_Culture_Cosplay_Identity_Construction_in_Buenos_Aires
- Romero Varela, V. A. (2016). *El cosplay en Argentina. La construcción local de un fenómeno mundial*. (Tesis de grado). Escuela de Comunicación Social. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales. Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/322987805/El-Cosplay-en-Argentina>
- Santiago Iglesias, J. (2010). "Historia", en Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa. España: Universidad de Vigo.
- Torti Frugone, Y. (2018) *Los nuevos productos culturales digitales en Argentina. Fanfics, fanart y fan videos en la cultura del fandom de Buenos Aires (2001-2012)*. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Disponible en RIDAA Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto <http://>

ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/792

Trípodi, A. (2002). *Análisis cultural de una metáfora moderna: Digimon*. N° 1072. (Tesis de licenciatura). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Tutor: Daniel Mundo.

Cuestionarios

Cuestionario N° 1, Álvarez Gandolfi, F. (2018). Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 2, Costa, A. (2018). Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 3, Del Vigo, G. (2018) Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 6, Cortez Luz Urbano, K. (2018). Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 8, Herrera, J. Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 8, Herrera, J. (2018). Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 12, Josephy Hernández, D. E. (2018). Perteneciente al anexo de la

Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 14, Míguez Santa Cruz, A. (2018). Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

Cuestionario N° 20, Rodríguez De León, R. J. (2018). Perteneciente al anexo de la Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura: "Movimiento pendular de la japonesidad. Construcciones de 'Oriente-Occidente' desde lo mitológico y contemporáneo en el *Manganime* (1995-2018)".

La identidad del *manhua*, un proceso de reconocimiento

María del Valle Guerra



68. Término que proviene de sinización conocido como el modo de "hacerse chino". Aplica a términos lingüísticos como a pautas culturales.

El manhua en la actualidad

Sabido es que los cómics no pueden ser reducidos a una simple y única definición. Su discurso está en constante evolución y su avance es tan rápido como la industria lo permite. Dando por cierto que es un medio artístico y de comunicación multimodal, resulta un atractivo que refleja incluso la tradición histórica acorde al lugar de su creación (Yu, 2015).

La primera representación de cómics en China lleva el nombre de *manhua*. El término es ampliamente utilizado en la región e incluye cualquier tipo de historietas, sátiras, caricaturas, dibujos políticos y editoriales. Pero a diferencia de sus países vecinos, también incluye adaptaciones locales que se resignifican o "sinizan"⁶⁸. Esto ocurre por ejemplo con los mangas o los *manhwa* (historietas coreanas). Una de las adaptaciones clave ha sido *Young & Dangerous Teddyboy*, una colección de Hong Kong que se transformó de cómic en serie causando furor pero cuyo origen fue el manga Saimon Fumi's Tokyo Love Story (Leitch, 399). Desde los '90 en adelante, la industria creció a pasos agigantados y situó a personajes ya probados dentro de las culturas locales donde los consumidores primarios resultaron grupos etarios jóvenes. Un hecho que se mantuvo en el tiempo más no resultó excluyente.

La saga McMug y McDull lanzada en 2001 ayudó a captar a grupos de gente de mayor edad al generar "Cuentos de hadas para adultos", entre otros. Una de sus creadoras, Alice Mak, supo mezclar desde la convivencia entre cerdos, la resolución de conflictos de la vida cotidiana tal como en los seres humanos. Cuando le consultaron por McDull respondió: "No es un genio, abogado o doctor. Tampoco es un corredor de bolsa que puede hacer una fortuna de la noche a la mañana. Entonces, ¿cómo lidia con la sociedad? ¿No puede acostumbrarse? McDull responde esas preguntas con sus acciones" (Liangfeng, 2012).

Para Wong (2004), desde los libros de imágenes chinos más tradicionales conocidos como *lianhuantu* o sus adaptaciones hasta los productores extranjeros y redefinidos en China se resignifican y se hacen propios. Dentro de ellos, también es posible distinguir a aquellos que son plenamente del área continental como a aquellos gestados en Hong Kong.

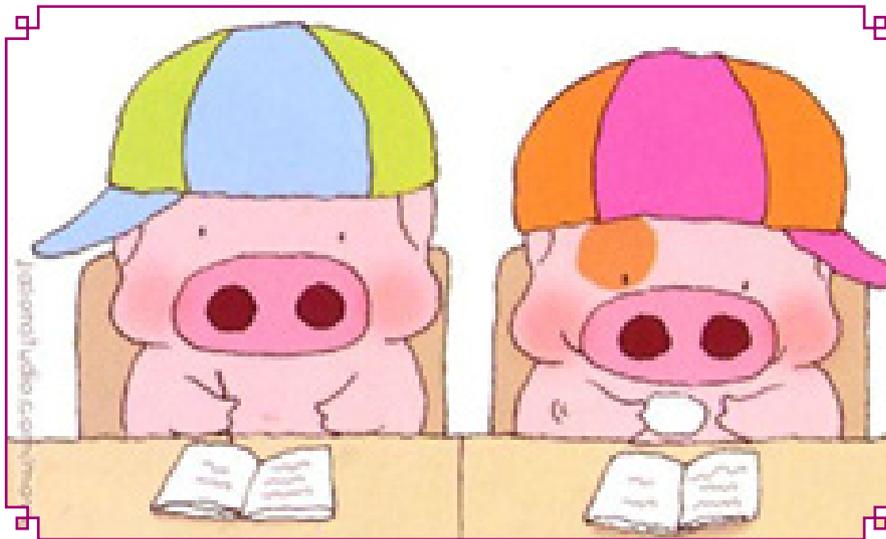


Imagen 29 McMug & McDull.
Fuente: <http://www.jason-force.com/>

Las producciones de cómics chinos en América Latina aún resultan poco visibles. Pero quizá lo más curioso sea que aunque en parte se consuman, suelen ser confundidas con *manhwa* o mangas. Sin embargo, sus características son únicas y tienen en todos los casos un peso histórico cultural que cabe destacar.

La historia del género en China es rica no solo en términos de tiempo sino también de conceptos. Fue cobrando diversas formas desde caricaturas políticas hasta alegres e inocentes historias para niños

(Wong, 2002). En todos los casos, la característica que es posible rastrear son los rasgos particulares que aluden necesariamente a su origen. Así es como desde principios del siglo XX hasta la actualidad, se revela una clara influencia del *manhua* no solo a nivel local. La cultura popular china se transmite a través de los cómics y capta fundamentalmente la atención en los países de habla latina.

Aparecieron en diarios y revistas tal como si fueran sátiras. Su nombre en Shanghai fue *lianhuanhua*, que significa “fotos seriales”. Tal como en la mayoría de los hechos históricos acontecidos en el extremo oriente, su nacimiento fue en China pero su real despliegue se vislumbró en Japón para luego regresar a su origen y enaltecerse. El manga se desarrolló plenamente y se reconvirtió nuevamente como manhua a partir de 1960.

Durante la revolución cultural (1964-1971), cobraron un importante auge de propaganda política. Eran consumidos principalmente por los más jóvenes y hasta incluso utilizados en las escuelas como herramienta de aleccionamiento. Tenían entonces un vocabulario simple y coloquial, aludiendo más al recurso visual que escrito.

Características que hacen único al *manhua*

Para especificar características es necesario definir a la cultura como la organización social de significados, que han sido interiorizados de manera estable por los diversos sujetos en forma de esquemas o representaciones compartidas, al tiempo que objetivados en formas simbólicas, en contextos socialmente estructurados e históricamente específicos (Giménez, 2009). Al enumerar los contenidos de una cultura, claramente se puede apreciar que es aquello que no se puede asir. Está en todas partes, puede definirse pero no ser sectarizada. A la vez, la cultura tiene una identidad definida. Es por ello que al hacer una

distinción entre identidades individuales y colectivas, hay al menos una diferenciación básica entre ambas formas. La identidad en sí implica la permanencia en el tiempo de un sujeto de acción, entendido como una unidad con límites, que permiten distinguirlo de los otros sujetos, aunque también es necesario el reconocimiento de los mismos. Así, los atributos diacríticos a los que el sujeto apela en el marco de su voluntad de distinguirse de los otros sujetos son: a) atributos de pertenencia social, que aluden a la identificación del sujeto con diferentes colectivos sociales y b) atributos particularizantes, que son los que definen la unicidad idiosincrásica del sujeto considerado.

Para “sinizar” los procesos, las industrias culturales en China han tenido en cuenta determinados parámetros que hacen distintivos sus productos. En el presente caso, casi de un modo encubierto, pueden distinguirse sus producciones desde las portadas promocionales. Es posible mencionar como ejemplo a Chang Ge Xing, la historia de una princesa de la Dinastía T'Ang que está dispuesta a todo para recuperar el trono que le fuera arrebatado a su familia (<http://t.qq.com/april>).



Imagen 30 Song of the Long
March. Fuente: Da Xia

El tocado en el pelo, su ropa, el sello del dragón y los ideogramas, son solo una muestra para aquel que se dispone a dejarse atrapar por una historia legendaria de China. También la posición de las manos de la dama, hablan del saludo de las artes marciales que claramente dominará en la saga.

A través de sus 61 capítulos, la joven autora Xia da cuenta de una historia que no podría desarrollarse en ningún otro lugar más que en su país de origen. Mezcla de mitología y de luchas intestinas por el poder, pone su ojo en captar desde la estética la cultura local atravesada por la fuerza de una mujer.

Nacida en Hunan en 1981, Xia comenzó a desarrollar sus *manhua* dentro del ámbito escolar y se destacó por sus producciones. Generó miles de seguidores y tiene grupos de *fans* que se encargan de realizar las traducciones. Así es como ha llegado al habla latina aunque figura en ciertos catálogos como un manga.

Sin embargo, a diferencia de la historieta japonesa, en el *manhua* puede apreciarse un dibujo más realista que se concentra en proporciones acordes al ser humano. Ejemplo de ello son los ángulos o contornos en los rostros y los ojos en particular, cuyas dimensiones son similares a fotografías. Tal es el caso de *Here U Are*, una historia actual que trata temas centrales como la sexualidad y el ámbito universitario.



Imagen 31 Here U Are. Fuente:
<https://www.anime-planet.com/manga/here-u-are>

Promocionado como *Here U Are* o *Un chico como tú*, relata las instancias que atraviesa el estudiante gay Yu Yang. Todos sus diseños se basan en proporciones reales de seres humanos. Desde el detalle de las manos hasta el pliegue en los cuellos, todo en ellos presenta estancias reales y no ficticias. Si bien la historia amorosa de encuentros y desencuentros podría ocurrir en cualquier parte del mundo, también como en el caso señalado anteriormente, la misma transcurre en un ámbito universitario situado en tiempo y espacio exclusivo.

El dibujante Tanjiu deleita al público en *SQ Begin W/Your Name!* marcando otra de las tendencias. Si bien se centra en la acción de los personajes, el escenario es esencial para el desarrollo.



Imagen 32 SQ Begin W/Your Name! Fuente: <https://mangarock.com/manga/mrs-serie-241115>

El microblog acumula millones de clics en China. El amor entre Sun Jing y Qitong crece aunque proceden de distintas escuelas. Una estación de micros es central para el encuentro cotidiano y una vez más, el detalle del lugar ubica la escena en un sitio inconfundible.

El ámbito escolar o universitario se percibe entonces con igual importancia al paisaje natural de China. Dicho de otro modo, los escenarios posibles en los *manhua* resultan de tinte histórico, o bien actuales en lugares comunes como estaciones de trenes, universidades y/o escuelas. Solo en algunos casos y cuando las historias se hacen continuas, aparecen sitios vinculados a lo laboral. Ahora bien, en las producciones de los países vecinos también el ámbito estudiantil es uno de los fuertes por tanto hay una similitud en los escenarios. Sin embargo, en el caso del *manhua* se aclaran en detalle los sitios para determinar que no son escuelas ni japonesas ni coreanas. Y si bien lo antes mencionado marca la diferencia con las producciones de los países vecinos, hay un último parámetro que no da lugar a dudas.

Si se asume que los bienes culturales, en el marco de las industrias culturales, transmiten diversos elementos, entre ellos, axiológicos asociados por lo demás a identidades sociales específicas, transmiten valores. En este caso, el sello de los clásicos de Confucio, están presentes.

La identidad duplica o le da sentido de cantidad a las cosas en tanto que la armonía produce y transforma. Así es como el artista comprende el real sentido de las cosas y sabe que su arte no resultará inocuo al ser recibido por el otro.

Zizhang preguntó sobre la conducta: «El Maestro respondió: «Habla con lealtad y buena fe, actúa con dedicación y respeto, e incluso entre los bárbaros tu conducta será irreprochable. Si hablas sin lealtad y buena fe, si actúas sin dedicación y respeto, tu conducta será inaceptable, incluso en tu propio pueblo natal. Allí donde estés, debes tener presente siempre este precepto; hazlo grabar en el yugo de tu carruaje, y solo entonces podrás avanzar.» Zizhang lo escribió en su banda ceremonial. (Analectas, 15:6).

Los artistas fueron formados bajo pautas de conocimiento de los valores confucianos y se aprecian a sí mismos no como individuos sino como parte de un equipo. Lo mismo ha ocurrido en Corea como en Japón. Fung (2009) analiza a través de los seguidores de un cantante popular chino, Jay Chou, el modo de operar dentro de una economía

de mercado socialista. Ante el ingreso de valores emergentes como resultado de la globalización, los *fandom* utilizan, primeramente, el modo de comunicarse a través de las redes pero tal como si fuesen actores de la política. La influencia de las industrias culturales cobra sentido en China dentro de normas sociales estructuradas a la vez que en pleno cambio. El punto de partida es la interacción de los cambios en la cultura de los jóvenes y además, con el accionar de sus seguidores. Los mismos aceleran las reformas en cuanto a la comunicación y también, hacia un nuevo *status* operativo de comportamiento.

Dentro del cómic chino se definen cuatro ramas: *manhua* político-satírico, *manhua* cómico, *manhua* de acción y *manhua* infantil. Sus creadores fueron originariamente respetados en forma particular y se destaca históricamente a He Youzhi, quien fuera el director de la academia de artes de Beijing y cuya obra se expone de forma permanente en el Museo de Arte de Shanghai (Weng, 2017). Wong y Lin son quizás los autores más conocidos en el exterior y sus obras consisten en artes marciales e historias de la vida cotidiana con tintes amorosos y problemáticas de adolescentes tal como se describió con anterioridad.

Actualmente, la lucha por adaptarse a los cambios que enfrenta China frente a su enorme avance económico y que resulta en parte sofocante en particular para los más jóvenes, sirve como punto de partida de la mayoría de las producciones. Las grandes urbes y la lucha por el progreso personal que no significa individual, son fuente de inspiración para los autores y también, caudal de consumo para sus seguidores.

Así es como el *manhua* ha generado en sí mismo un grupo de *fans* que no podrían estar enlazados en la actualidad si no fuera por el propio avance tecnológico.

El uso de la tecnología: motor de *manhua*

Castells (2000) señala que entiende por tecnología, “[...] el uso de un conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de un modo reproducible” y que entre las tecnologías de la información incluye “[...] el conjunto convergente de tecnologías en microelectrónica, computación (máquinas y software), telecomunicaciones/transmisiones, y la optoelectrónica” (p. 20).

Agrega que aquello que caracteriza la revolución tecnológica actual no es la centralidad del conocimiento y la información sino la aplicación de los mismos (ese conocimiento e información) a la generación de conocimiento y los dispositivos de procesamiento/comunicación de la información, en un circuito de retroalimentación acumulativa, dado entre la innovación y los usos de la innovación.

En China, el contacto entre consumidores se presentó con un vuelco radical en las costumbres a partir de 2010 con la explosión de *WeChat*, la red más grande de todo el país. La misma forma parte de Tencent, una empresa tecnológica que ha superado a *Facebook* en capitalización con un valor de 500.000 millones de dólares (Cardona, 2018). Si bien es considerada la aplicación número 1 del país, está enfocada a la mensajería privada y es Sina Weibo la plataforma que acoge la mayor cantidad de intercambios.

Hablar de *Sina Weibo* es tener presente que se trata de la red de compras que acapara –entre otros– el 40% de las compras online (Molina, 2016). Es precisamente por dicha plataforma donde se intercambian de forma rápida y efectiva los *manhua* no solo a nivel local sino también, desde el punto de vista internacional. La página de microblogs cambió sustancialmente los hábitos.

En tiempos pragmáticos, Internet rige los usos y costumbres. Es por ello que hablar de globalización lleva aparejado consigo en estos días, el uso de las nuevas tecnologías como la mayor red de comunicación. Las

mismas ya no solo deben ser utilizadas como una fuente de información sino también como un modo de análisis que provoque certezas.

En simultáneo, se registró un creciente interés por el estudio del idioma chino. De acuerdo al trigésimoquinto “Informe de Estadísticas de Desarrollo de Internet-China” (CNNIC, por sus siglas en inglés) de la Academia de Ciencias de China desarrollado en 2014, el crecimiento de usuarios en chino por Internet fue de 30 millones respecto al 2013. Esto ya no se debió a la masificación de la web sino al creciente interés en el idioma sumado a la nueva oleada de estudiantes de la lengua.

Quienes se ven atraídos por el idioma chino y también sus producciones artísticas saben que las mismas no son permeables a todos los cambios. En 2017, el presidente Xi Jinping ofreció un discurso en el marco del XIX Congreso Nacional que duró varias horas en las cuales especificó las bases. Explicitó como se desarrolla en el país un “socialismo con características chinas para una nueva era”⁶⁹. Así es como se planificó el desarrollo en los próximos al menos cinco años teniendo en cuenta un pensamiento político ligado directamente a lo cultural teniendo en cuenta “todos los aspectos de la vida en China”.

Ya en el discurso del 24 de septiembre de 2014, Xi Jinping había expresado: “[...] con el confucianismo y otras filosofías y culturas tomando forma y creciendo en China, son registros de experiencias espirituales, pensamiento racional y los logros culturales de la nación durante su tiempo de esfuerzo por construir su hogar”. De este modo, había destacado que se reorientarían las producciones culturales tomando como base las enseñanzas de Confucio. De ello resulta que la asimilación de la cultura tradicional a la representación del confucianismo para ofrecerle valores estables frente a los cambios vertiginosos unidos al bombardeo de información (Wang y Anderson, 2014).

La cultura tradicional es invocada por el confucianismo cuya proporción entre los avances tecnológicos y los valores estables parecieran proporcionar un equilibrio citado actualmente en los

69. *Textos completos publicados en la página oficial*
<http://www.fmprc.gov.cn/>

discursos políticos. Incluso hay una evolución de confucionismo como una escuela de pensamiento en China que abarca diversos grados. Las creencias se reflejan en prácticas reales de las familias y también en aspectos claros de consumo (Guerra, 2018).

En este avance se combinan tres campos: tecnología, creencias locales y migración de los contenidos. Es por ello que Keane (2016) diagnostica que las industrias culturales no se detienen y día a día amplían sus plataformas. No solo lo hacen a través de nuevos territorios sino también utilizan distintos métodos de exploración. Así es como surgen productos culturales que requieren de personal capacitado para su desarrollo pero fundamentalmente, para su análisis. Los medios chinos más utilizados requieren antes de llegar a las áreas de consumo, otros estándares tales como formatos, plataformas, dinero para el desarrollo muchas veces ligado a coproducciones, etcétera. Esto conlleva un crecimiento del entorno que nuclea a la industria de diferentes desafíos. Tal como si fuesen embajadores del comercio exterior, los trabajadores de la cultura deben necesariamente ser cada vez mejores para así ocupar el lugar del privilegio. Para hallar el perfeccionamiento requerido por los chinos en corto tiempo podría generarse una asociación con los inmigrantes también conocidos como chinos de ultramar. Conviven de acuerdo a las pautas culturales de origen y se agrupan en aquello que conocemos como “barrio chino”. Establecidos en la actualidad en las principales ciudades del globo, de acuerdo a estimaciones oficiales, hay unos cuarenta millones.

En el foro por los estudios confucianos llevado a cabo en Shandong en 2014, el vicepresidente institucional Wang al ser consultado por la impronta que dejada el Maestro en las producciones actuales sostuvo: “[...] la cultura tradicional china, representada por el confucianismo, puede proporcionar valores estables para mejorar la cohesión social y el sentido de identidad”.

La dimensión simbólica del consumo juega un rol preponderante en la construcción y consecuente reconstrucción de las jerarquías sociales (Bourdieu, 2002). También entonces se presenta la noción de hábitos en las personas. Cada uno percibe, comprende y evalúa teniendo en cuenta todo aquello que lo rodea. Es por ello que los valores juegan un rol relevante.

Hay un claro avance de la política cultural de China sobre América Latina (Cornejo, 2018). Esto se debe a la acción del Estado y a la creciente identificación artística que se refleja a través de producciones ligadas al pop y a textos escritos ya sea en forma de novelas como de *manhua*.

Conclusiones

El *manhua* tiene una identidad definida desde su origen. Aún aquellos que son readaptados de historias de manga o *manhwa* cobran un nuevo sentido y adoptan características propias locales. Hay un estricto control dentro de las creaciones aunque esto no se refleja en las remuneraciones de los autores ya que ante la utilización de las redes sociales para su intercambio, los mismos no tienen contratos definidos como se encuentran en otros países.

El horizonte para el despliegue de los *manhua* es aún una incógnita. Los consumidores fuera de China aún los confunden tal como si fuesen producciones de sus países vecinos. Más solo en Latinoamérica estudian chino desde niños de enseñanza primaria hasta estudiantes de doctorado. En 2014, se inauguró oficialmente la primera escuela pública bilingüe argentino-china. Esto se debió a un acuerdo entre la Ciudad de Buenos Aires y la de Beijing. Concurren al lugar niños que nada tienen que ver en su genética con el país oriental. Sin embargo, en su segundo año consecutivo de estudio, ya manejan los tonos muy bien. Por otro lado, de acuerdo al relevamiento realizado por el Instituto Cultural SinHeng ubicado en el

corazón del barrio porteño de Belgrano, cada cuatro meses se suman diez nuevos estudiantes argentinos para el aprendizaje de “chino básico”.

En tal sentido, es de destacar que los estudios en la temática comienzan a ampliarse y existe un desglose de los valores confucianos transmitidos a través de las industrias culturales en su arribo a cada localidad, lo cual abre la puerta a una nueva área de investigación: el *manhua* podría encontrar una expansión sin precedentes en América Latina.

Referencias

- Bourdieu, P. (2002). Campo de poder, campo intelectual. Buenos Aires: Edit. Mondadori.
- Cardona, F. (2018). China: adiós tarjetas de crédito y Whatsapp, hola WeChat. Recuperado de https://retina.elpais.com/retina/2018/01/15/tendencias/1516015128_267599.html
- Castells, M. (2000). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Madrid: Alianza Editorial.
- Cheng, A. (2002). Historia del pensamiento chino. Barcelona: Bellaterra.
- Cómo Weibo ha cambiado la vida de los chinos. (2018). Retrieved from https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/07/120716_tecnologia_weibo_vida_chinos_aa
- Confucio (2003). Lunyu: Reflexiones y enseñanzas. 2nd edition. Barcelona: Kairós.
- Confucio (2005). Lijing o el libro de los ritos. Traducción Scarcia y La Rosa. Recuperado de <http://investigacioneshistoricaseuroasiaticas-ihca.com/files/lijingvolumen1chinoespanol.pdf>
- Cornejo, R. (2018). La política cultural de China en América Latina. México: El Colegio de México.
- Crabbe, S. J. (2016). Book Review: The other kind of funnies: comics in technical communication. *Communicator*, Spring, 54.
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). The power of comics: History, form, and culture. New York, NY: Continuum.

- Feng, Y. (1989). Breve historia de la filosofía china. Beijing: Ediciones en lenguas extranjeras.
- Fung, A. (2009). Fandom, youth and consumption in China. *European Journal of Cultural Studies*. Vol 12, Issue 3, pp. 285 – 303. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367549409105365>
- Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas. *Frontera Norte*, 21, 41. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722009000100001
- Guerra, M. (2018). “El legado de Confucio en Latinoamérica”. En X. Shicheng y E. Oviedo, *Foro Internacional Sobre Confucianismo*, pp. 277-288. Barcelona: Bellaterra.
- Han, Y. (2015). *The Other Kind of Funnies: Comics in Technical Communication*. E.E.U.U.: Routledge Taylor.
- Horn, M. (1976). *The world encyclopedia of comics: Volume 1*. New York, NY: Chelsea House.
- Keane, M. (2016, May). Going global or going nowhere? Chinese media in a time of flux. *Media International Australia incorporating Culture and Policy*, 159 (1), 13-21. Recuperado de http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=GPS&sw=w&u=up_web3&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA462900561&asid=0febe32d3bc8999a0baa05ac073eab2a
- Leitch, T. (2017). *The Oxford handbook of adaptation studies*. Oxford University Press, Estados Unidos.
- Liangfeng, Z. (2012). Alice Mak: Mother of Mcdull. China. Recuperado de <http://www.womenofchina.cn/html/report/142259-1.htm>
- Lindt, S. (2014). Hackerspaces and the Internet of Things in China: How makers are reinventing industrial production, innovation, and the self. *China Information*. Vol 28, Issue 2, pp. 145 – 167. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0920203X14529881>
- Molina, A. (2016). Sina Weibo superó su récord durante el Año Nuevo Chino, con un 31% más de usuarios activos. *Marketing Ecommerce*. Recuperado de <https://marketing4ecommerce.net/red-social-weibo-134m-usuarios/>

- Oviedo, E. (2018). Chinese Capital and Argentine Political Alternation: From Dependence to Autonomy?. Volume 3, Issue 3, pp 270–296. Fudan University and Springer Nature, Singapur.
- Tan, J. (2015). *SQ Begin W/Your Name!* (Chinese Edition). Zhejiang people's Fine Arts Publishing House, China.
- Wang, Y. C., & Anderson, J. A. (2014). Differentiating Ideals versus Practices in the Discussion of Confucian Influences on Chinese Parent–Child Relationships. *Online Readings in Psychology and Culture*, 6(3) Recuperado de <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1127>
- Wang, R. (2012). *Yinyang: The Way of Heaven and Earth in Chinese Thought and Culture*. Cambridge, Eng.: Cambridge University Press.
- Weng, F. (2017). *Memories of a Century: He Youzhi Art Exhibition*. Recuperado de http://www.chinapictorial.com.cn/en/culture/txt/2016-02/05/content_712809.htm
- Wilhelm, Richard, Baynes Cary F. (2003). *The I Ching*. Princeton: Princeton University Press.
- Wong, W. (2002). *Hong Kong comics: A history of manhua*. New York: Princeton Architectural Press.
- (2004). Manhua: The Evolution of Hong Kong Cartoons and Comics. *The Journal of Popular Culture*. 35. 25 - 47. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/229786350_Manhua_The_Evolution_of_Hong_Kong_Cartoons_and_Comics

Del *manhwa* al *webtoon*: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur

Paula Alejandra Fernández



Desarrollo del *manhwa* en Corea

La primera tira cómica de Corea se le atribuye a Lee Do Yeong y fue publicada en el periódico *Daehan Minbo* en 1909. Si bien Lee había estudiado pintura tradicional con maestros de la época, recién incursionaría en una tira cómica en aquel momento y apoyado por el prestigioso calígrafo Oh Se Chang. En 1905 Japón había convertido a Corea en su protectorado y comenzaron a aflorar fervientes movimientos independentistas, un sentimiento que Lee plasmó en sus tiras del periódico. Sin embargo, en 1910 se concreta la anexión definitiva del territorio coreano por parte de Japón y el *Daehan Minbo* sería suprimido. Aunque Lee se volcaría nuevamente a la pintura tradicional, ya había sentado las bases de lo que se considera el primer *manhwa* de Corea. Otros periódicos sumarían tiras cómicas a sus ejemplares abordando temas sociales y políticos, como el caso de “Esfuerzos vanos de un idiota”, de Noh Su Hyeong, publicado por *Chosun Ilbo* en 1924. La censura aplicada por el gobierno japonés disminuiría durante los años '30 los cómics coreanos de tinte político, aunque varios periódicos favorables al gobierno de ocupación serializaran caricaturas colaborando en la legitimación del régimen. Sería recién a partir de 1945, tras la liberación de los japoneses, cuando los cómics empezarían a aparecer por fuera de los periódicos y en formatos más extensos (KBS World Radio, 2012).



Imagen 33 "Imitando a otros",
una de las caricaturas de
Lee Do Yeong (1909).

En 1948, el artista Kim Yong Hwan sería el primero en editar una revista íntegramente dedicada a cómics, llamada *Manhwa Haengjin* (Manhwa en marzo). Kim había iniciado su carrera en Japón bajo el seudónimo de "Gita Koji", pero tras la liberación regresó a su país. Pronto, nuevos artistas florecerían y publicarían sus obras, varios de ellos ayudando durante la Guerra de Corea (1950-1953) con caricaturas de propaganda en favor de los militares surcoreanos y con mensajes anticomunistas. A mediados de la década del '50 comenzaron a prosperar los libros de cómic dibujados por un maestro artista y sus aprendices, los cuales eran enviados a impresión y luego distribuidos en tiendas especializadas para su alquiler. Cada uno de esos estudios

podía tener entre 5 y 200 personas con una marcada organización interna y eran capaces de producir hasta 60 ejemplares por día entre todos durante su década dorada (años '60 y '70). Uno de los cómics más destacados de los años '60 fue *Hong Gil Dong* de Shin Dong Woo, basado en una novela tradicional coreana de la era Joseon (hacia el 1500) que relataba las peripecias del hijo ilegítimo de un noble y su concubina. El personaje sigue siendo un ícono de la cultura popular coreana y ha inspirado dibujos animados, películas y telenovelas.

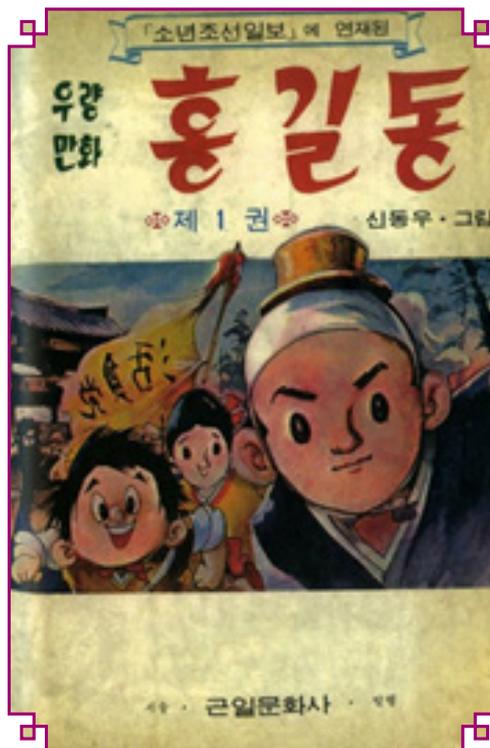


Imagen 34 Hong Gil Dong (©
Shin Dong Woo).

Siendo que varios de los cómics más relevantes de la época resultaban publicados en revistas para niños, las altas esferas gubernamentales aplicaron una política de revisión y censura. Así fue que en 1961 se crea el Han-guk Adong Manhwa Yulli Wiwonhoe (Comité Coreano Revisor de Caricaturas para Niños), en el cual los artistas debían registrarse y someter sus obras a escrutinio. Desde el gobierno se incentivaba la producción de obras anticomunistas y se prohibían contenidos considerados inapropiados para la sociedad, como violencia o sexo. Estas temáticas fueron trabajadas en cómics para adultos sobre todo a partir de los años '70, lo que motivó una nueva actuación del gobierno – por entonces en manos de Park Chung Hee, considerado el padre de la industrialización coreana – endureciendo los controles. En 1980, la campaña de “purificación social” llevada adelante por el presidente Chung Doo Hwan culminó en arrestos y la quita de autorizaciones a editores (Lent, 2015).

Como resultado de la ocupación japonesa, se estableció una prohibición de ingreso a los productos culturales de dicho país durante décadas, el cual fue levantado oficialmente en 1998. De todas maneras, dicha sanción no evitaría que ejemplares de manga circularan ampliamente en el mercado negro a partir de los años '60 y con especial vigor en los años '80 ante la fuerte censura. Como consecuencia, en 1993 y con la democracia nuevamente rigiendo en la República de Corea, el presidente de la Asociación de Caricaturistas Coreanos expresó su pesar debido a que un gran porcentaje del mercado de cómics pertenecía al manga, cuya circulación aún no estaba permitida legalmente. Algunos artistas, incluso, conformaron un grupo a través del cual se boicoteó el trabajo de algunos caricaturistas por usar dicho estilo de dibujo, entre otras acciones. Los precios de ejemplares *manhwa* no podían competir con las versiones piratas de manga y la censura imperante durante años dificultaba la creatividad de los artistas coreanos (Lent, 2015). La proximidad geográfica y la afinidad cultural y educativa también eran puntos a favor para la exitosa circulación del manga entre los coreanos.

Sin embargo, hasta 1994 los nombres originales japoneses de personajes y lugares en obras de manga y animación eran modificados para encajar en el contexto coreano (Koh, 2012). En relación a todo lo exployado anteriormente, académicos y especialistas han intentado durante varios años llegar a un acuerdo sobre las diferencias y coincidencias concretas entre *manhwa* y manga, aunque sin lograr resultados unánimes. Las discusiones sobre ambos asuntos continúan abordando temáticas tan variadas como la narrativa, la construcción de personajes, los géneros, los niveles de violencia, las influencias occidentales adoptadas o el estilo de dibujo en sí. Simon (2012) apunta a una forma de sentir de la tradición coreana, mencionando que:

“[...] las historias coreanas tienen marcada tendencia hacia la tragedia. En el manhwa, al igual que en otras expresiones culturales actuales como el cine o la literatura, no es raro que el protagonista sufra un sinnúmero de desgracias sin alcanzar jamás un final feliz. Aunque en ocasiones los trágicos desenlaces son una forma de sorprender al lector, parten de un sentimiento característico de la tradición coreana, el han. Sin una traducción clara, es un sentimiento de fatalidad romántica, una tristeza profundamente enraizada en que se acepta el peor de los destinos por un bien común o por mantener una pequeña llama de esperanza”.

Quizás podría mencionarse que la distinción más evidente entre *manhwa* y manga es la forma de lectura, ya que los cómics coreanos se leen de izquierda a derecha mientras que los japoneses lo hacen a la inversa. De cualquier manera, los cómics tampoco escapan completamente a los sentimientos nacionalistas que afloran por la historia compartida entre ambas naciones. En opinión de Koh (2012:180), “[...] mientras que la japonización puede resultar más preocupante que la americanización para los coreanos, la cultura popular japonesa continúa jugando importantes roles en la Corea de posguerra, ya sea como un modelo de *marketing* cultural o como gran proveedor de cómics y animación en Corea”. De hecho, el Plan Quinquenal (2003-2007) para la Promoción de *Manhwa* citaba a la industria del manga como exitoso modelo a seguir pensando en el mercado internacional de cómics. A este plan le siguió un segundo (2008-2013) con el objetivo de continuar promoviendo

capacitación para artistas, la exportación de obras y la lucha contra la piratería, y un tercero (2013-2018) enfocado en políticas para promover *manhwa* y *webtoons* (Lynn, 2016).

Las tiendas de alquiler de *manhwa* también sufrieron con el cambio de gobierno. Lent (2015) explica que la economía pujante de Corea en los años '90 permitió a la población interesada adquirir los cómics en vez de alquilarlos. Además, la promulgación en 1996 de una ley que prohibía locales de alquiler de cómics a menos de doscientos metros de cualquier institución educativa terminó por hundir al segmento. Tan solo años antes, las tiendas ostentaban gran influencia ya que decidían qué obras resultaban populares e invertían en ellas para ofrecerlas en alquiler, marcando así el ritmo del mercado. Esto generó rispideces entre los artistas que sentían minado su camino creativo por las modas imperantes y el escaso incentivo de los bajos salarios. Así y todo, la industria de los cómics comenzó a crecer nuevamente en los años '90 ya que los artistas comenzaron a experimentar con diferentes géneros y estilos más enfocados a lectores adultos, alejándose así de las restricciones impuestas para los niños y adolescentes (Koh, 2012).

En el campo de la educación, es posible destacar el establecimiento de la primera carrera universitaria de cómics en el Kongju Technical College (1990) y la primera biblioteca de cómics en una institución universitaria, el ChungKang College of Cultural Industries (1998) (K-Webtoons, 2016).

Internet, políticas, censura y consumos: preparando el terreno para los *webtoons*

Varios factores pueden ser considerados clave para el crecimiento de la popularidad del *manhwa* y su "evolución" en *webtoons*. En primera instancia, la República de Corea consolidó a partir de 1988 una ansiada apertura democrática con la elección del presidente Roh Tae-woo. Uno de los primeros cambios que se produjeron en el país fue en torno a la

70. *WiBro (Wireless Broadband): tecnología de banda ancha móvil desarrollada en Corea y lanzada en 2006 con el objetivo de brindar internet de alta velocidad a un precio aproximado de 30 dólares mensuales. HSDPA (High Speed Downlink Packet Access): También conocida como 3.5G, es la optimización de la tecnología móvil de tercera generación (3G), y se considera el paso previo antes de la cuarta generación (4G).*

proyección de los medios y su importancia estratégica. La promulgación del Acta Marco para la Promoción de la Información en 1995 embarcó oficialmente a Corea en el desarrollo de servicios de Internet, redes, software y computadoras, y propició el rápido desarrollo del país en estos campos. A pesar de la crisis financiera asiática acontecida en 1997, el gobierno surcoreano se enfocó, entre otros temas, en la expansión de las telecomunicaciones (Fernández, 2018). El servicio de internet había llegado oficialmente a Corea en el año 1982 mediante el establecimiento del System Development Network o SND, pero los servicios comerciales no comenzarían hasta 1994. Desde entonces el crecimiento ha sido exponencial, alcanzando los 40 millones de suscriptores de banda ancha en 2013 y siendo el primer país en lanzar servicios comerciales de WiBro and HSDPA⁷⁰ (Korea Internet & Security Agency, 2017). Asimismo, el país continúa asegurando una privilegiada posición mundial al ostentar una conexión a Internet económica y de las más rápidas del mundo, cuyos proveedores compiten mejorando los servicios de forma constante. Una reciente encuesta realizada por la investigadora de mercado norteamericana Pew Research arrojó que el porcentaje de adultos que posee un teléfono inteligente en Corea del Sur era del 94%, el mayor nivel a nivel global. El nivel de conexión a Internet de Corea del Sur, además, fue también el más alto del mundo alcanzando el 96% (Yonhap News Agency, 2018). Reforzando lo expuesto anteriormente, Collins (2016) explica que las *webtoons* llegan a ser un fenómeno nacional debido a la industria de TI (Tecnología Informática) bien desarrollada, lo que ha dado lugar a una variedad de plataformas que facilitan la creación, el consumo y la distribución de contenido digital. Esto marca la diferencia con los *web comics* de otros países que no ostentan una infraestructura comparable. Al mismo tiempo, el avance tecnológico de los dispositivos móviles ha permitido un mayor y más cómodo consumo de *webtoons* en el tiempo libre diario de la gente.

En segunda instancia, en 1993 el gobierno adoptaría oficialmente la política denominada *segryehwa* (globalización). El presidente de aquel entonces, Kim Young Sam, consideraba vital que la pujante y ahora democrática Corea jugara un rol central en el mundo mediante seis áreas que requerían ser globalizadas mediante un esfuerzo combinado entre el estado y la sociedad civil: educación, orden legal/financiero, políticas y prensa, administración pública, ambiente y cultura (Koh, 2000). Bajo esta línea, entonces, se impregnaría de un fuerte nacionalismo a los productos culturales. El 7 de octubre de 1998, Corea y Japón firmaron, además, la Declaración de Colaboración Conjunta, mediante la cual Corea permitiría la importación –aunque de manera gradual– de productos culturales japoneses, prohibidos hasta ese momento por las duras memorias de la ocupación.

Sin embargo, la administración del presidente Kim Dae Jung (1998-2003) enfatizó la promoción de los productos locales como una forma de proteccionismo cultural y buscando “exportar” la identidad coreana. Como ejemplos de apoyo a la producción doméstica, en 1995 se realizó la primera edición del SICAF (Seoul International Cartoon and Animation Festival), evento patrocinado por el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo para la promoción e intercambio de ideas sobre la industria. En 1999, abrió el Seoul Animation Center con el aporte del Gobierno Metropolitano de Seúl siendo su principal objetivo brindar apoyo integral a la industria de cómics, dibujos animados y animación de Corea. Koh (2012) considera estas aperturas como esfuerzos directos del gobierno coreano para contrarrestar la influencia que durante años ejercieron el manga y el *anime* en el país. Seoul Animation Center es un centro informativo que ofrece programas educativos, organiza eventos para apoyar nuevos talentos y producciones, y alberga diversos eventos y exhibiciones. Entre sus salas predilectas se encuentra la House of Cartoons, inaugurada en 2002, que ostenta una biblioteca con 48.000 libros y 8.000 videos. Un miembro de la Seoul Business Agency⁷¹ ha confirmado que: “[...] desde que empezamos a almacenar cómics

71. Agencia asociada al Gobierno Metropolitano de Seúl que provee soporte para pequeñas y medianas empresas con el objetivo de desarrollar la economía de la ciudad. Web: <http://www.sba.seoul.kr/eng/>

coreanos en idiomas extranjeros, series que ya se han exportado, hemos visto un número creciente de turistas extranjeros” (Lee, 2014), lo que demuestra el creciente interés por esta industria. Asimismo, Bucheon (a 20 kilómetros de la capital Seúl) se ha ido perfilando como ciudad epicentro del *manhwa*, siendo sede de Korean *Manhwa* Contents Agency/KOMACON, agencia especializada en la promoción de cómics coreanos creada en 2009, y del Bucheon International Comics Festival que se realiza desde año 1998. Según Korean *Manhwa* Contents Agency (2013), el 70% de los artistas de cómic en Corea están basados en la ciudad de Bucheon.

Imagen 35 Mapa de la “ciudad manhwa” planificada en Bucheon, incluyendo Korea *Manhwa* Museum, *Manhwa* Creation Studio, *Manhwa* Imagination Street en la estación Bucheon y *K-comics* Station en la estación Sangdong (Korean *Manhwa* Contents Agency, 2013)



En tercera instancia, algunas temáticas adultas que eran abordadas habitualmente en los cómics impresos fueron reguladas luego de la promulgación del Acta de Protección Juvenil, establecida en 1997. En el capítulo 2, artículo 7, referente a la regulación de distribución de material de medios considerados perjudiciales para los jóvenes, se incluye como sujetos de regulación a los cómics, libros con imágenes y novelas, entre otros. Debido a esto, varios autores de *manhwa* ya establecidos optaron por migrar al mundo digital para continuar compartiendo sus trabajos que incluían críticas sociales, realismos, cierto nivel de violencia y otras temáticas que podrían quedar sujetas a la regulación.

En cuarta instancia, resulta importante señalar las limitaciones que presentan los cómics en papel en épocas más recientes. Los artistas que se veían imposibilitados de acceder al formato impreso por los costos hallaron en Internet el sitio ideal para publicar gratuitamente. Asimismo, los consumidores de *webtoons* tienen la posibilidad de compartir y comentar las obras desde la web o en sus dispositivos, además de comunicarse con los creadores y otros lectores, intercambiando opiniones e interpretaciones sobre sus series favoritas. La capacidad de desplazarse en una página sobre sus series favoritas. La capacidad de desplazarse en una página web (scroll, en inglés) brinda a los autores la posibilidad de crear efectos dramáticos y estéticos únicos por su carácter infinito, además de –en títulos más recientes– hacer uso de una serie de efectos que serían imposibles en el papel, como sonidos, animación, imágenes tridimensionales y hasta efectos cinéticos mediante la funciones modernas que aportan los teléfonos celulares (Collins, 2016). De esta manera, se generan entonces nuevas dinámicas de consumo e interacción entre autores y lectores.

72. <http://webtoon.daum.net/>73. <https://comic.naver.com/index.nhn>74. <https://www.lezhin.com/en>

La era del webtoon

Con el desarrollo de Internet, en los años '90 comenzaron las primeras publicaciones de cómics en web, pero no sería hasta el año 2000 cuando se identificaría a una primera generación de dibujantes exclusivamente en web, quienes aprovecharon los nuevos canales de distribución. Según explica Collins (2016), algunos de estos artistas fueron Shim Seung-hyun con *Papepopo Memories*, Kwon Yoon-ju con *Snowcat* y Jeong Chul-Yeon con *Marine Blues*. Portales como Daum⁷² y Naver⁷³ (los dos principales portales de Internet de Corea del Sur) crearon secciones específicas para *webtoons* en 2003 y 2004, respectivamente, sumándose luego Lezhin⁷⁴ como otro importante jugador en la industria. Dichos portales han contribuido a profesionalizar el sector, comisionando trabajos y brindando incentivos, lo que produce una marcada diferencia con otros países donde los web cómics son considerados más un pasatiempo que un trabajo. Con una mirada de expansión global, Naver crearía Line Webtoon en 2014 proveyendo contenido traducido a diferentes idiomas.

Lynn (2016) comenta que los primeros trabajos *webtoon* mencionados anteriormente respondían más a un tipo de ensayo o diario personal con ilustraciones. Esto sería pulido posteriormente por una segunda generación de artistas que concebirían sus obras directamente en función de las plataformas de Internet para cómics, cuya génesis sería Yahoo Korea Cartoon World (fundada en 2002 y desaparecida en 2012). Según datos provistos por Korea Creative Contents Agency/KOCCA en 2015, Naver (53,6%) y Daum (37,3%) se repartían la mayoría del mercado doméstico coreano de cómics online, quedando otros portales muy lejos en la tabla con un porcentaje del 3% o menos. Esta concentración del mercado es lo que marcaría la transición a un modelo de pay per view –siendo que los portales ofrecían inicialmente contenido en forma gratuita– en el cual Daum incursionaría durante el año 2012. Lezhin, fundada en 2013, puede ser considerada la prueba de fuego en relación

al sistema pay per view aplicado a los *webtoons*, ya que la mayoría de sus contenidos –a diferencia de las demás plataformas– son pagos. Esto inicialmente despertó dudas sobre su éxito pero, contra los pronósticos, ha alcanzado más de 10 millones suscripciones y ventas por 39,1 mil millones de wones en 2017 (Woo, 2017).

Según Lynn (2016), los artistas con contratos pueden obtener pagos fijos mensuales por título publicado, a lo que podrían sumarse ingresos proporcionales por publicidad, cantidad de visitas o bien el uso de personajes y adaptaciones de sus obras a otros formatos. Un autor popular puede llegar a obtener hasta 6.000 dólares mensuales publicando dos veces por semana, pero los demás –excluyendo a los amateurs, quienes no recibe remuneración alguna hasta ser descubiertos y apoyados por los portales– alcanzarían una suma entre 1.000 y 3.000 dólares mensuales. Solo el 7,7% de los autores más populares, que suman también regalías por la comercialización y adaptación de sus obras, alcanzan grandes cifras que les permiten vivir cómodamente en relación al PIB per cápita estipulado en la República de Corea (alrededor de 27.500 dólares anuales en según datos de 2016).



Imagen 36 Papepopo Memories
(© Seung-Hyeon Sim).

75. Término con el que se conoce a la expansión de las industrias culturales surcoreanas desde aproximadamente el año 2000, primero a nivel regional (Asia) y luego globalmente, a través de telenovelas, cine y, sobre todo en los últimos años, música pop.

De hecho, los *webtoons* más populares terminan convirtiéndose en series de televisión, películas, musicales y videojuegos. Este efecto se enmarca dentro de la estrategia conocida como *One Source Multi Use* (Una fuente, múltiples usos), trascendiendo el formato original para llevarlo a otros muy diversos, lo que prolonga el fenómeno y, también, logra integrarlo más fuertemente dentro de la *hallyu*⁷⁵ u oleada coreana. Algunos ejemplos claros de esta dinámica han sido *Apartment* de Kang Full, *The Great Gatsby* de Kang Dong Ha, *Fists of Legend* de Lee Jong Gyu, *Secretly, Greatly* de Hun y *Misaeng* de Yoon Tae Ho. De igual modo, existen proyectos para adaptar *manhwa* no contemporáneos a *webtoons*. El mercado ha apostado igualmente por la adaptación de *manhwa* clásicos más allá del *webtoon*, siendo *Gaksital de Huh Young Man* uno de los destacados. Esta obra fue publicada originalmente en 1974 y convertida en serie de televisión en 2012.



Imagen 37 Posters promocionales de la serie televisiva "Misaeng" transmitida por tvN, aludiendo directamente al webtoon de origen (© Yoon Tae Ho).

La popularización de los cómics coreanos derivó en la creación en 2013 de Zaemiro, una calle temática de casi 500 metros que conecta la estación de metro Myeongdong con el Seoul Animation Center. La misma se convierte entonces en una galería al aire libre con imágenes de los cómics más representativos de la historia reciente coreana. Hacia la mitad de la calle se encuentra Zaemirang, edificio que funciona como museo de cómics con espacio para lectura, talleres, eventos, exhibiciones y venta. A principios de 2016, y debido al enorme crecimiento de los webtoons, una nueva construcción se sumó al área: el Webtoon Workshop Center (o Webtoon Gongjakso). El centro permite a los visitantes crear sus propios figurines en 3-D y posee cafetería además de áreas de exhibición y venta de contenidos *webtoon*. Es gestionado, al igual que el Seoul Animation Center, por la Seoul Business Agency (Park, 2016).

Se calcula que uno de cada tres coreanos accede a *webtoons*. Estadísticas provistas en 2014 por KOCCA señalan que el acceso online alcanzaba el 62%, en tanto que la lectura de cómics impresos representaba un 32%. En relación a los dispositivos empleados para la lectura de *webtoons*, una encuesta de KOCCA del año 2015 arrojó que los smartphones (teléfonos inteligentes) se posicionaban en primer lugar con un 94,8%, seguidos por computadoras de escritorio con 59,4%, computadoras portátiles con 33,2% y tablets con 12,1% (Lynn, 2016). En cuanto al mercado, datos recientes de Korea Internet & Security Agency (2017) revelaron que entre 2011 y 2015, si bien se registró una reducción en el número de empresas y empleados relacionados a la industria de los cómics online, las exportaciones e ingresos por *webtoons* han aumentado en forma sostenida de 751,6 mil millones a 919,4 mil millones de wones coreanos, en tanto que las exportaciones crecieron de 17,2 millones a 29,3 millones de dólares respectivamente.

Los *webtoons* han cruzado además las fronteras y concretado alianzas extranjeras. Este es el caso del portal abierto de *webtoons* Tapas⁷⁶ (anteriormente Tapastic), creado en 2012 por el empresario

76. <https://tapas.io/>

77. <https://www.tappytoon.com/>

surcoreano Chang Kim con el subsecuente apoyo de inversiones coreanas y norteamericanas. La idea de Chang era construir un “YouTube” de cómics, permitiendo la entrada a la industria de más artistas de todo el mundo y la difusión de sus obras sin que deban recurrir al papel o armar sus propias páginas web. Gestionado desde Seúl y San Francisco, el portal busca generar más contenido *webtoon* en idioma inglés y aunque el estilo predominante sea el de manga/*manhwa*, lo cierto es que la mayoría de los autores provienen de los Estados Unidos y otros países de habla inglesa. En este sentido, los *webtoons* específicamente coreanos son seleccionados y traducidos según su calidad y potencial de cautivar a la audiencia activa del portal (Collins, 2016). En Tapas, los artistas mantienen el derecho sobre sus obras y pueden obtener ingresos por avisos o de acuerdo a la cantidad de lectores. Según datos recientes, Tapas cuenta con dos millones de usuarios activos mensuales, 340 millones de minutos de lectura y 760 mil episodios/capítulos. Asimismo, el portal busca ampliarse a otros géneros literarios como novelas, o bien asociarse a autores destacados y otras empresas para que los *webtoons* realicen un salto hacia otras industrias, como los videojuegos o el cine. Se estima que del total de artistas de la plataforma, el 70% son mujeres, en tanto que el público lector femenino también escala hasta alcanzar el 60%. La mayoría de los lectores se ubica en el rango de 18 a 24 años (Salkowitz, 2018). En este contexto resulta interesante mencionar el caso de la reciente plataforma Tappytoon⁷⁷, la cual, observando el mercado, ha decidido apostar al público femenino angloparlante que ha sido expuesto a las telenovelas y la música pop coreana en los últimos años. De esta manera, buscan generar contenidos de género romántico para el nicho (Woo, 2017).

Otro caso a resaltar es el de Daum y Marvel Comics, quienes lanzaron conjuntamente la tira *Avengers: Electric Rain* en 2014, ilustrada al estilo *manhwa/webtoon* e incluyendo un personaje nuevo dibujado por el artista de *webtoons* Ko Young Hun. Durante el anuncio oficial

del proyecto, se hizo hincapié en la elección de Ko entre varios artistas *webtoon* de todo el mundo, destacando “[...] su estilo, su energía, su abordaje e interés en *Marvel Comics* y *Avengers*, lo que se combinaría para originar un *Avengers* muy doméstico, de Corea, pero manteniendo aún la esencia del *Avengers* con estilo norteamericano. Es una fusión de lo mejor de Norteamérica y lo mejor de Corea en un solo enfoque”⁷⁸. Por otro lado, la plataforma Line *Webtoon* de Naver ha realizado una alianza con POW! Entertainment (fundada, entre otros, por Stan Lee) para buscar nuevos talentos a través de un concurso denominado Superheroes Comics Contest. En 2016, Line estableció su subsidiaria *Webtoon* Entertainment en Los Ángeles para acercarse aún más al codiciado mercado norteamericano (Woo, 2017).

⁷⁸ Es posible acceder al video promocional, aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=EeFnjFUjIOo>

Conclusiones

El *manhwa* ha recorrido un extenso camino desde su primera aparición a principios del siglo XX. En aquellas épocas, las tiras eran publicadas en periódicos y poseían fuerte impronta nacionalista debido a la presencia japonesa en el territorio, por lo que cumplía no solo la función de entretener sino que eran también un modo de denunciar la ocupación. Por este motivo varios fueron censurados. Esta censura continuaría aún después de la Segunda Guerra y hasta los años ‘80 ya que diversos gobiernos autoritarios tomarían el control del gobierno en el sur. El *manhwa* comenzaría a aparecer por fuera de los periódicos, en revistas y libros en tiendas especializadas, teniendo estas un papel estelar en la industria de los cómics hasta su declive en los años ‘80, siendo que manejaban el mercado de acuerdo a los cómics que ofrecían en alquiler. Paralelamente, las autoridades crearían instituciones revisoras que atentarían contra la creatividad y difusión de los artistas coreanos, al mismo tiempo que circulaban ilegalmente ejemplares de manga con gran aceptación del público. En relación a esto último, la

influencia real del manga sobre el *manhwa* aún genera opiniones varias y no logra despegarse completamente de los nacionalismos imperantes en ambos países así como de la dura historia que comparten.

En los años '90, con el retorno al orden democrático, comienzan una serie de aperturas que allanan el sendero del *manhwa* y perfilan una transición al mundo online. Es posible identificar cuatro factores en relación a este proceso, los que además colaboran en la distinción de los *webtoons* coreanos de otros pares alrededor del mundo: primero, las reformas e implementaciones asociadas a mejorar la infraestructura tecnológica y la telefonía móvil en la República de Corea que desembocan en su estatus actual de líder a nivel mundial en el segmento; segundo, las políticas implementadas para la exportación de las industrias culturales con el objetivo no solo de generar ingresos sino de reforzar la identidad coreana en el exterior, además de fomentar la creatividad local mediante la creación de agencias especializadas, festivales y museos, entre otros; tercero, la revisión que, aunque más levemente que en períodos anteriores, continúa imperante frente a algunas temáticas adultas, lo que motivó el traspaso de varios autores de *manhwa* en papel al mundo webtoon para seguir con sus historias; y cuarto, las limitaciones del papel que llevan a una nueva dinámica de interacción y consumos debido no solo al difícil acceso para dibujantes amateurs por los costos, sino también por los atractivos del *webtoon*, como ser la inclusión de colores, sonidos, comentarios y, sobre todo, la nueva forma de lectura de arriba hacia abajo sin pausa y ad infinitum mediante el scroll.

Los *webtoons* han ido creciendo de manera exponencial mediante el establecimiento, en los años 2000, de diversas plataformas como Naver, Daum o Lezhin. Las mismas fueron midiendo a modo de prueba su éxito en el mercado y tuvieron la habilidad de implementar diferentes sistemas. Es por ello que brindaron contenido gratuito en su mayor parte (casos Naver o Daum) o íntegramente pago (caso Lezhin). En este sentido, Lezhin ha roto todos los pronósticos que dudaban de la

voluntad de la gente en abonar por la lectura de cómics online. Varias de estas plataformas se encuentran en búsqueda activa permanente de nuevas estrellas del *webtoon*, las cuales, una vez localizadas, tienen la posibilidad de firmar contratos que les permiten mayores ingresos y popularidad. Esto podría permitirles, además, dar un salto al modelo One Source Multi Use mediante el cual las obras *webtoon* son adaptadas a otras industrias como musicales, videojuegos, telenovelas o películas, prolongando el caso de éxito. En una nueva etapa, las plataformas de *webtoons* apuntan a mercados extranjeros buscando no solo ampliar sus usuarios globales sino también alianzas para generar nuevo tipo de contenidos.

Entre algunas problemáticas a abordar en el futuro es posible mencionar la proyección a futuro de la industria *manhwa* (papel), ya que si bien no ha desaparecido, se encontraría en una cierta desventaja respecto al exponencial crecimiento de los *webtoons*. Por otro lado, resultaría interesante abordar el tema de los salarios en el mundo *webtoon* debido a la enorme diferencia detectada entre aquellos que lograron enorme éxito por las adaptaciones de sus obras y aquellos que, aunque profesionales en el área, no alcanzan aún buenos ingresos. Se han reportado algunos casos⁷⁹ de complicaciones en el pago de regalías a los autores y ciertos abusos laborales sobre ellos, entre otras cuestiones, que involucran al menos a una de las principales plataformas actuales. Esto indicaría que los actores involucrados todavía se encuentran ajustándose a los desafíos que propone este nuevo modelo de industria cultural. Por tanto, se encontraría pendiente una reforma que otorgue algún tipo de protección a los autores sobre sus obras y brinde ciertos derechos. En una industria en pleno desarrollo, se avanza sin pausa hacia cambios y reformas constantes.

79. Ver <http://porifra.tumblr.com/post/169614888510/rough-summary-on-events-leading-to-lezhin-tax>

Referencias

- Fernández, P., (2018), Un acercamiento a la industria de los videojuegos en Corea y algunas observaciones sobre su impacto en Argentina, en *La inmigración coreana y su diáspora, Historias, trayectorias y experiencias*, Prometeo Libros, pp. 183-199.
- Juvenile Protection Act (2010), Acta N° 5297 de la República de Corea. Disponible en: <http://www.moleg.go.kr/FileDownload.mo?flSeq=37162> (última consulta el 21/06/2018).
- KBS World Radio, (2012), Lee Do Young, el inicio de las historietas en Corea. Disponible en: http://world.kbs.co.kr/spanish/archive/program/program_koreanstory.htm?no=104238 (última consulta el 25/06/2018).
- K-Webtoon, (2016), Korea Manwha Contents Agency. Disponible en: <https://www.k-webtoon.kr> (última consulta el 25/06/2018).
- Koh, B.C., (2000), Segyehwa, the Republic of Korea and the United Nations, en *Korea's Globalization*, pp 196-216.
- Koh, D.Y., (2012), (Un)making the "Korean" Astro Boy Atom: National Manhwa, Korean Pop Art, and Cultural Hybridity. *Korea Journal*. 52, pp 171-205.
- Korea Internet & Security Agency (2017), Korea Internet White Paper. Disponible en: <http://www.kisa.or.kr/jsp/common/downloadAction.jsp?bno=263&dno=5&fseq=2> (última consulta el 20/06/2018).
- Korean Manhwa Contents Agency, (2013). Disponible en: http://www.komacn.kr/komacn_en/ (última consulta el 30/06/2018).
- Lee, S., (2014), Seoul's secret travel destination: the cartoon-strewn streets. *Korea.net*. Disponible en: <http://www.korea.net/NewsFocus/Travel/view?articleId=117450> (última consulta el 20/06/2018).
- Lent, J., (2015), East Asia, Korea Chapter, en *Asian Comics*, University Press of Mississippi, pp 77-96.
- Lynn, H., (2016), Korean Webtoons, Explaining Growth, University of British Columbia. Disponible en: <https://apm.sites.olt.ubc.ca/files/2016/02/HG-Lynn-Korean-Webtoons-Kyushu-v16-2016.pdf> (última consulta el 30/06/2018).

- Marshall, C., (2016), Korean webtoons entertain the world, en KOREA Magazine. Vol.12 N°3, pp 10-19.
- Park, H., (2016), New webtoon center opens on Seoul's Cartoon Street. The Korea Herald. Disponible en: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20160201000875> (última consulta el 20/06/2018).
- Salkowitz, R., (2018), Digital Story Platform Tapas Builds Big Audience With Bite-Size Content. Forbes. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/rob-salkowitz/2018/03/08/digital-story-platform-tapas-builds-big-audience-with-bite-size-content/#6ab500544612> (última consulta el 23/06/2018).
- Serafino, J., (2015), The YouTube Of Comics: How Tapastic Offers New Publishing Opportunities For Creators And *Fans*. Tech Times. Disponible en: <https://www.techtimes.com/articles/54294/20150520/youtube-comics-tapastic-creating-new-publishing-opportunities-creators-fans.htm> (última consulta el 23/06/2018).
- Torres Simón, E., (2012), Otras opciones con identidad propia: el manhwa coreano. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026693.pdf> (última consulta el 22/04/2018).
- Woo, J., (2017), Forget about manga, here comes webtoon, Yonhap News Agency. Disponible en: <http://english.yonhapnews.co.kr/culturesports/2017/07/11/0701000000AEN20170711010700315.html> (última consulta el 30/06/2018).
- Yonhap News Agency, (2018), Corea del Sur es el país que más usa internet y teléfonos inteligentes del mundo. Disponible en: http://m.yna.co.kr/mob2/sp/contents_sp.jsp?domain=342&ctype=A&site=0200000000&cid=ASP20180624000600883 (última consulta el 24/06/2018).



**Elementos representacionales
en las narrativas visuales**

Del Manga, el *Anime* y sus demonios: Sexo, ultraviolencia y monstruosidad en Devilman de Gô Nagai.

Antonio Míguez Santa Cruz



El *anime* universal de Netflix

No es un secreto que la afición hacia el *manganime* ha ido creciendo exponencialmente durante las últimas décadas. Eso se deduce del cada vez mayor número de eventos relacionados con este universo en expansión, a su vez ramificados en diversas parcelas como el *cosplay*, todos los tipos de *merchandising*, la J-music o incluso la cultura japonesa más clásica. En efecto, en la mayoría de las grandes ciudades de España disponen de salones donde los *fans* pueden disfrutar de este tipo de ocio y, he aquí lo más notable, también individuos que hasta ahora apenas se habían relacionado con la narrativa visual nipona (Santiago, 2013). Es encomiable el esfuerzo de instituciones oficiales como Casa Asia, Japan Foundation o el Consulado y la Embajada, por promocionar esa imagen del CoolJapan, sabedores de que puede ser una manera de captar el interés por Japón y posibilitar así el descubrimiento en un futuro de rincones –presuntamente– más elevados de su cultura.

Podríamos concluir en función de lo anterior que, a diferencia de como sucedía veinte años atrás, el manga y el *anime* actuales no son productos exclusivamente consumidos por el público *otaku*, nerd o freak. A ello han contribuido, sin duda, la mejor consideración hacía el mundo del cómic o el éxito internacional obtenido por cineastas como Hayao Miyazaki o Makoto Shinkai, quienes han exorcizado a golpe de film una gran cantidad de mitos nocivos en torno a la industria del *manganime* y sus consumidores. El proceso continúa mediante un imperialismo a nivel global del dibujo japonés y su estética, que influye en multitud de diseños extranjeros hasta el punto de inocular, ya sea a nivel inconsciente o no, un gusto adquirido hacia todo lo impregnado del buqué propio del sol naciente. Ahí tenemos como paradigma la recentísima Virtual Hero (Alexis Barroso, 2018), una apuesta millonaria de Movistar que coloca a “El Rubius” como protagonista de un fútil sucedáneo a la española del *anime* nipón.

Netflix y otros canales multimedia no han sido ajenos a la “viralización” de este tipo de ficciones animadas, pues la oferta se ha multiplicado hasta el punto de equipararse con otros topics a priori más populares. Por consiguiente, disponemos de un fenómeno en auge y masificado, que naturalmente se manifiesta a través de la TV por *streaming* para satisfacer la demanda existente, pero que a su vez queda al alcance de otros tantos de millones de usuarios por su fácil acceso, en un paso más hacia un desarrollo imparable.

Parecido a un *déjà vu* que nos retrotrae a los 80’s y a la oposición de entonces contra la explicitud visual de *Los Caballeros del Zodiaco* (Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi, 1986) *Dragon Ball* (Akira Toriyama y Daisuke Nishio, 1986) o *El puño de la Estrella del Norte* (Toyoo Ashida, 1986), un *anime* estrenado por *Netflix* en 2018 ha levantado tantas o más ampollas que aquellos, en parte gracias a la resonancia propia de las redes sociales, en parte por ser producción de una plataforma con tan amplio espectro de clientes: hablamos de *Devilman Crybaby*.

Si bien la mayor parte de crítica y público conviene en subrayar la indudable calidad del trabajo de Masaaki Yuasa, otros tantos se cuestionan si era necesario ese grado de violencia y subversión. Con el objetivo de aprovechar el debate suscitado, las posturas encontradas y sobre todo el carácter complejo de su narrativa, quisiéramos justificar por qué esta serie fluye con tanto éxito entre espacios incómodos como el sexo, la ultraviolencia y la monstruosidad. Así no solo comprenderemos la esencia de este *Devilman*, sino que llegaremos a conclusiones relevantes en torno al *manganime* en general, así como respecto a la importancia del trasfondo histórico a la hora de concebir el arte y las ficciones de un país.

Gō Nagai, el padre del anime moderno

Se asume de manera consuetudinaria, casi irreflexiva si se permite, que Osamu Tezuka es la figura más importante en la historia del manga. Así lo atestigua su obra ingente, colmada de títulos inolvidables como *Kimba, el león blanco* (1950), *Astroboy* (1952), *Fénix* (1967) o *Buda* (1972), las cuales lo llevaron a ganarse el epíteto de *manga no Kamisama* o “dios del manga” (Martí, 2013). No queremos ser nosotros los que vengan a derribar o tan siquiera poner en duda un mito fundado a base de logros maestros, pero sí cabría la pena plantearse hasta qué punto Tezuka es el autor más influyente en lo que hoy se entiende como Manga y Anime.

Ahora hemos de dejar claro que en sus inicios el cómic japonés era mucho más semejante a los *cartoons* estadounidenses de Max Fleischer (*Betty Boop*), Elzie C. Segar (*Popeye*) y Walt Disney, que a cualquier manga contemporáneo. En ese sentido Tezuka fue un transgresor porque su técnica de dibujo y desarrollo se basó en los encuadres del cine y el sistema de producción americanos, lo cual aportaría tal dinamismo a la acción que esta se alejaría un universo de las herméticas y simples viñetas tan comunes en aquel entonces. Por supuesto, al principio sus trabajos estaban destinados a un público infantil, aunque con el transcurrir del tiempo fue inclinándose paulatinamente hacia el *gekiga* o historias de corte más adulto. Aún así, si obviamos *Astroboy* por su ritmo *shōnen* y temática sci-fi, o *Marvelous Melmo* (1970) por desarrollarse en un ámbito escolar y ser “casi” precursora del género *magical girl*, ninguna de sus grandes obras fue decisiva a la hora de configurar el siguiente gran paso del manga japonés: dotado de una narrativa distintiva y genuina, más realista y fotográfica, al punto encauzada a temáticas violentas, sexuales, terroríficas o tendentes a la acción, pero sin omitir el trasfondo psicológico. Y ahora llegamos al quid de la cuestión. Gō Nagai, autor del manga original de 1972 que inspiró a *Devilman Crybaby*, es para nosotros el verdadero padre del *manganime* moderno porque él sí explotó las características citadas arriba.

Nuestro mangaka nace allá por 1945 en Wajima, prefectura de Ishikawa, justo un mes después de que las bombas atómicas asolasen Hiroshima y Nagasaki. A raíz de este trauma la sociedad japonesa experimentó cinco grandes sentimientos pan-nacionales que influyeron decisivamente en la cultura, el manga y el cine que estaba por venir (Míguez, 2016). A saber:

Miedo al Holocausto nuclear: Es ocioso nombrar que la hecatombe atómica conllevó un pavor generalizado del pueblo japonés hacia todo lo relacionado con la fisión. Pero abandonemos por un momento el dato en sí, doscientas cuarenta mil víctimas civiles, e intentemos ponernos en la piel de uno de los japoneses que vivieron el Terror, y no nos referimos solo al momento en sí mismo, sino a todo el tiempo posterior en el que las secuelas de lo acaecido aún eran palpables. Aún hoy, tantos años después, quien camine por Hiroshima podrá observar cómo muchos de sus habitantes están marcados físicamente, algo que no cambiarán las ceremonias anuales para recordar a las víctimas, de igual forma que Japón ya no pudo contemplar su realidad como lo hacía antes de La solución Truman.

Tecnificación exacerbada: A la altura de 1850 Japón disponía de un desarrollo comparable al del Occidente tardomedieval. Meiji supuso un gran avance en este sentido, pero la verdadera fascinación por lo tecnológico solo se dispararía después del hecho atómico. Entonces quedó demostrado que el futuro de las naciones dependía de cómo se administrase este tipo capital, algo que ya conocían sobradamente los EE.UU y la URSS como quedó demostrado en la Guerra Fría. Los nipones supieron adaptarse otra vez a una nueva coyuntura y ya a la altura de 1970 llegaron a ser la principal potencia electrónica del mundo. Un gran logro desde luego, pero dicho techno shock, junto a las incógnitas suscitadas en torno a la idoneidad del arrojito sin miramientos al abismo tecnológico, dejarían secuelas.

Ecologismo: Desde los albores de su civilización el respeto hacia lo natural ha sido inherente a la nación japonesa. Su propia religión, el shintoísmo, de marcado carácter animista, defiende que cualquier objeto puede albergar espíritu. Este politeísmo radical no solo confería divinidad a los animales o los árboles, al punto seres vivos, sino también a hitos geográficos como rocas, montañas, lagos o ríos. La deificación del medio inculcó un respeto connatural hacia el entorno, recordémoslo, en un imperio donde el Emperador era el máximo sacerdote shintoista. La apuesta por la occidentalización a todos los niveles generó una contradicción histórica, ya que el avance tecnológico o industrial iba en detrimento de la naturaleza. Es natural, y creemos que nunca ha estado mejor utilizado el término, que surgiera una contracultura defensora de los valores ecologistas tradicionales y contraria al avance insostenible de lo tecnológico.

Fin del sistema familiar (Ie): La familia era y es de vital importancia en el seno de la nación japonesa principalmente gracias al confucianismo. Lo problemático es que se trataba de una rígida subestructura donde la jerarquía se regía según patrones de masculinidad y edad. La mujer quedaba en una posición residual o bien esclavizante, dentro de una comunidad que casi siempre fue de carácter militar y masculino. Finalmente, el sistema familiar japonés tradicional (Ie) fue abolido del Código Civil por los Aliados tras la ocupación, lo que traería consecuencias decisivas para el nuevo rol que jugaría la mujer en la sociedad japonesa de posguerra. Una vez estuvo más liberada de sus ataduras sociales muchos artistas pusieron su foco sobre la mujer con rol de protagonista, llegando a dotarlas de un aire vengativo sobre lo masculino al estilo de Lady Snowblood (Kazuo Koike, 1972) y que llegaría a ser decisivo en las estructuras del ulterior J-horror.

Reacciones respecto a Occidente: Es fácil entender que la derrota militar originase rencor hacia los occidentales en general y particularmente hacia los americanos. Además, los japoneses fueron conociendo el papel que jugó su ejército en Manchuria, protagonista

de un verdadero genocidio a la altura de los perpetrados por Hitler o Stalin en Europa. La sensación de que Japón no había actuado bien y que la estancia de los estadounidenses era la justa medida de castigo ante tales hechos, fue forjando la idea de que EE.UU. actuaba como un juez universal, semejante a un Pantocrátor que castiga a quien se ha sobrepasado en sus límites. Así fue naciendo un sentimiento lleno de matices hacia los americanos, mezcla quizá entre el odio, rencor, respeto, y esto es lo verdaderamente llamativo, admiración.

El pueblo, sometido por los vencedores, fue víctima de un Síndrome de Estocolmo que elevó a la sociedad norteamericana como ejemplo de a lo que Japón debía aspirar para resurgir de sus cenizas. La admiración hacia la otredad llegó a tal extremo que el occidental se convirtió en un patrón sexual deseado tanto por los hombres como por las mujeres; el pelo rubiasco, los ojos claros o redondeados, la mayor corpulencia y, esencialmente, el tamaño de los pechos, constituyeron fetichismos tan potentes que incluso hoy día pueden ser observados en algo tan cotidiano como el diseño de un manga.

Osamu Tezuka nació durante los años 20's del siglo pasado en el seno de una familia acomodada (Galbraith, 2009). Si bien algunas tendencias anteriores lo llegaron a influir como no podía ser de otra forma, la crisis de posguerra le llegó en plena madurez profesional y sin haberle moldeado la sensibilidad en los años más decisivos para un autor: su juventud. Gō Nagai, por el contrario, creció en medio de ese caos, y cada una de las tendencias expuestas anteriormente resultaron básicas a la hora de entender su obra.

Apenas tras fundar su propia compañía ya se pudo apreciar el impacto que las circunstancias nacionales tuvieron en el manga *Abashiri Ikka* (1962), un clan de criminales de lo más heterodoxo que venía a hiperbolizar tanto la desintegración del sistema familiar de corte clásico como la energía reprimida de un pueblo derrotado. Seis años después nuestro hombre inauguraría el ecchi por medio de *Harenchi Gakuen*

(1968), historia en la que una escuela suponía el despertar erótico de diversos personajes pintorescos. Si los desnudos y la tematización sexual de la narrativa trataban de ser reacciones a la moral impuesta estadounidense, el miedo a eventuales trasuntos de la bomba atómica haría ver la luz a Mazinger Z (1972), hito ineludible del género mecha y esencial para el ulterior tokosatsu o *animés* sobresalientes como Neon Genesis Evangelion. La exuberancia creadora del Maestro de Wajima concebiría también Cute Honey (1973), al tiempo que asentaba definitivamente los postulados de las Magical Girls; es entonces cuando hicieron acto de aparición las mujeres con poderes especiales, independientes de los hombres, además de presentar rasgos manifiestos de sexualización en su vestimenta.

Fue en plena vorágine de Mazinger Z el momento de concepción del cómic Devilman (1972), al que pronto se secundaría con una serie de *anime* tan diferente a la historia original como condicionada estuvo por el rotundo éxito de Koji Kabuto y su gigantesco robot (Gilson, 1998). Es esa la razón de que pasemos por alto la animación del año 72 y nos centremos directamente en la verdadera fuente de interés: su manga original.

Devilman, un manga hito

La historia que nos ocupa gira en torno a Akira Fudo, un huérfano que perdió a sus padres durante una extraña expedición al Himalaya. Cobarde, pusilánime, pero de buen corazón, cierto día se libró de un desagradable altercado con unos matones gracias a su amigo Ryô Asuka, de quien llevaba más de un mes sin saber nada en lo absoluto. Justo después del incidente, Ryô le pidió a Akira que lo acompañase a su mansión para revelar algo, pues tenía constancia de que su padre hizo un hallazgo arqueológico tan terrible que lo llevó a quitarse la vida. Se trataba de una máscara monstruosa de material desconocido y que además concedía visiones del origen del mundo a aquel que la portara.

A continuación el protagonista se colocaría el yelmo, desvelándosele la naturaleza de los verdaderos dueños de la Tierra durante su génesis: los demonios.

Estos super-seres antropomorfos eran capaces de fusionarse entre ellos u otros animales con el fin de obtener poder, tras lo cual iban



Imagen 38. Temor al desastre nuclear en Devilman (1972) Tomo 2.

adquiriendo un aspecto cada vez más monstruoso. Dios, abochornado por la degeneración de su obra, creó al hombre despojándolo de la posibilidad de transmutar, al tiempo que buscó la extinción de los demonios por medio de un radical descendimiento de las temperaturas en el Globo. A pesar de que una gran parte de la raza demoniaca se extinguiera en lo que se convino llamar “la edad de hielo”, algunos consiguieron sobrevivir en un estado latente de congelación. Este paréntesis sirvió a los humanos para hacerse con el control del planeta, si bien los diablos comenzaron a salir paulatinamente de su letargo poniendo en entredicho la hegemonía de la humanidad.

Ryô Asuka concluye que la única manera de hacer frente a entidades tan superiores sería adquirir sus poderes con la condición de mantener la consciencia humana. En aras de conseguirlo introduce a su inocente amigo en el llamado Sabbath, una especie de orgía demoniaca donde impera el desenfreno y los demonios disponen de multitud de humanos

para poseer. La suerte de Akira radica en la pureza de su alma, que resulta incorruptible en el proceso de posesión incluso para Amón, tal vez uno de los cinco demonios más poderosos del cosmos. Esto da como resultado un ente híbrido, impulsado por la voluntad de los hombres pero a su vez dotado con la fuerza de los diablos: es decir, un Devilman. Así pues, ambos personajes conforman una alianza pasajera en la que Ryô es la parte racional y Akira/Devilman el brazo ejecutor, recordémoslo, tras doblegar a Amón y usar su cuerpo evolucionado de diablo contra los suyos.

Pese a vencer a varios enemigos como Silene o Jinmen la situación no mejora, ya que los demonios consiguen suplantar a un gran número de personalidades relevantes de la sociedad humana. Llegados a cierto punto, se descubre cómo aquellos que se encuentran superados por el estrés y se dejan llevar por los instintos son más proclives a ser poseídos, creándose un clima insoportable de suspicacia general alentado por el propio Ryô –en realidad Satán– a través de un programa de TV, con el objetivo de dinamitar la humanidad desde dentro y sembrar el caos. A partir de ahora la narración da un giro hacia la distopía, presentando un ambiente bélico cuasi apocalíptico en el que los mismos humanos se matan entre sí en una suerte de III Guerra Mundial.

Somos conscientes de que el argumento leído a día de hoy puede resultar poco novedoso e incluso genérico, lo cual es fruto de la enorme influencia alcanzada por la obra de Nagai en narrativas posteriores (Heredia, 2017) Aquí, sin embargo, los personajes nunca estuvieron condicionados por un alineamiento moral del todo definido, llegándose a plantear a lo largo de la historia qué bando es el verdaderamente maligno: los hombres o los demonios. Asimismo, aunque hoy en día estemos acostumbrados a un alto índice de violencia y gore, el carácter subversivo de Devilman en 1972 está fuera de toda duda, encontrando elementos de rareza singular, sexo retorcido y situaciones macabras de todo tipo. Por si fuera poco, el manga no explota el típico happy end, decantándose por una solución catastrófica muy común al cyberpunk

japonés de posguerra o subgéneros como el mecha. Dicho lo cual, y habiendo acordado que Gô Nagai estuvo decisivamente influenciado tanto por la bomba atómica como por cualquier suceso inherente, es hora de analizar su obra a la luz de las tendencias nacionales estudiadas en el epígrafe anterior.

Miedo al Holocausto nuclear

La impronta del desastre nuclear en Devilman es tan evidente que existe un tipo de influjo directo o literal, pues a lo largo del comic es palpable el temor a una hipotética III Gran Guerra que podría suponer el fin del mundo. Eso se deduce, al menos, de una conversación entre Akira y un compañero de instituto en la que se determina que después de una eventual Conflicto Atómico ni los hombres ni los demonios serían los dueños del planeta, sino los insectos. Por otro lado, no podemos olvidar que los hechos narrados en el manga original se desarrollan en plena Guerra Fría. Aquella tensión militar constante fue utilizada por Gô Nagai haciendo que en su ficción una base americana poseída por demonios abriese fuego contra Moscú. Esta especie de “crisis de los misiles consumada” formó parte del plan maestro de Xenon, uno de los generales del infierno, ya que los mismos diablos asumían la imposibilidad de derrotar a los humanos sin el empleo de las armas atómicas. Dicho de otro modo, en un relato fantástico donde la humanidad entra en liza contra una raza sobrenatural dotada con poderes extraordinarios, el verdadero peligro potencial lo constituye el armamento nuclear.

Un sinfín de ficciones ulteriores también tendrán como telón de fondo el colapso atómico, si bien desde una perspectiva aún más evidente. Ejemplos de ello son la saga de *animés* Hadashi no Gen (Mori Masaki, 1983), en quizá uno de los relatos más realistas del desastre nuclear; o los cómics Hokuto no Ken (Buronson, 1983) y sobre todo Akira (Katsuhiro Otomo, 1982), bandera del fecundo cyberpunk japonés e inspiración

narrativa para una de las películas de animación más influyentes en la historia del cine.

Mención aparte merece el Tercer Impacto y la genial Neon Genesis Evangelion (Hideaki Anno, 1995), con la que además del background de sesgo judeocristiano, Devilman comparte el hecho de que los héroes deban sumergirse en la esencia misma de sus enemigos con el fin de derrotarlos. En este sentido hemos de recordar que los robots gigantes llamados EVA, derivados del ADN de los ángeles, se manejaban estableciendo una conexión nerviosa con el piloto (Clemens & McCarthy, 2006), si nos damos cuenta otra especie de hibridación como sucede con el caso de los Devilmen de Gô Nagai. Nótese además la densidad expositiva de ambas historias, colmadas de discursos de gran carga existencial o giros surrealistas de guion que desembocan a un melodrama de final apocalíptico.



Imagen 39. El parecido en los finales de Devilman y Evangelion salta a la vista. Elaboración propia.

Tecnificación exacerbada

El segundo factor respondería a un corte más metafórico aunque no por ello adquiera menos importancia dentro del relato: más bien ocurre al revés. Nos referimos a la monstruosidad ominosa de los demonios, quienes no dudan en convertirse en seres repugnantes y deformes con tal de ganar poder. He aquí una nueva carne que se pervierte hasta transmutar en lo grotesco, metáfora elocuente sobre los efectos que un arma tan poderosa como la tecnología podría generar en los propios beneficiarios. Dicho de otro modo, la monstruosidad del demonio es la monstruosidad inmanente a una humanidad capaz de autodeformarse, ya sea físicamente en ciertos casos como ocurre con la radiación -funesto reflejo del avance mal entendido- o ya sea moralmente, asumiendo la corrupción de un sistema superficial, ultra consumista y que termina por fagocitar al individuo. Incluso en el caso del padre de Ryô se aprecia una crítica más literal a este respecto: al fin y al cabo hablamos de un investigador tan obnubilado por el progreso y el conocimiento que se fusiona con un demonio en su afán por estudiarlo, perdiendo su esencia humana hasta el punto de llegar al suicidio.

La ansiedad del hombre moderno por conquistar un entorno tecnificado sería hiperbolizada de forma semejante en *Tetsuo*, el hombre de hierro (Shinya Tsukamoto, 1988). Tanto su director como Gô Nagai buscaron mostrar mediante dos narraciones fantásticas la gradual suplantación de lo natural por medio de lo artificial; en otras palabras, se busca presentar la realidad paralela del individuo contemporáneo, aquella fundada en torno a cualquier necesidad presuntamente solucionada por el avance tecnológico. El recurso, similar en cierto modo al mostrado dos años antes por David Cronenberg en *La mosca* (1986), siguió siendo explotado por el ultragore japonés con Yoshihiro Yishimura y su *Tokyo Gore Police* (2008) a la cabeza.

Imagen 40. Demonios de Devilman y fotograma de La mosca.



Fin del sistema familiar (Ie)

La sociedad nipona de entreguerras funcionaba a un ritmo distinto. El país se administraba a partir de un corporativismo de tipo familiar, cuyo motor era una rígida jerarquía en función del sexo y la edad de los individuos. Se configuraba así un sistema tan fiable como exento de los particularismos sociales que acarreó la posguerra; Japón crecería entonces a raíz de la energía generada por la necesidad de supervivencia y su rivalidad con los países del entorno, tomando cada vez más cuerpo un capitalismo voraz, al tiempo que el sexo femenino adquiría mayor capacidad de acción. Así, ya funcionando el nuevo Código Civil, el ciudadano sufrió un proceso de alienación paulatino en el que era cada vez más exigido por el carácter subyugador del trabajo, al igual que por la desorientación resultante de competir con mujeres en situaciones inverosímiles según la perspectiva tradicional. Ahí está la fuerte personalidad de Miki, por ejemplo, capaz de encararse con varios matones distanciándose del muy recurrente canon de la Yamato Nadeshiko propio de ficciones coetáneas.

La despersonalización que estas circunstancias inocularon al pueblo japonés es usada en Devilman como otra vía hacia la monstruosidad. Recordemos cuando Ryô confirmaba vía TV que los humanos consumidos por el estrés eran más proclives a ser suplantados por demonios, generando

a sabiendas un aire de suspicacias tan acuciante que acabó por convertir a los hombres en seres aún más grotescos que los diablos. Tan grave llegó a ser el contexto como para ajusticiar a inocentes sin apenas indicios de posesión, ocasionando el fin masivo de la sociedad concebida por Gô Nagai, tal vez en una hipérbole de lo que le ocurre al sujeto cuando es sometido a distintos tipos de presión. Hablamos sobre pautas colectivas que apenas promueven la manifestación de las emociones, generando en algunos casos sobreprotección a individuos jóvenes o comportamientos agresivos, fruto de los trastornos de ansiedad. El resultado: altas tasas de suicidio, casos de reclusión voluntaria conocidos como hikikomori o diversísimas tipologías de desviación sexual. Todos ellos seres malditos, a su forma, como les ocurre a los demonios.

Ecologismo

Tal y como apuntamos, el auge del ecologismo narrativo japonés surgió en respuesta al desarrollo capitalista, industrial y tecnológico nacido al calor de la derrota militar. Pensemos ahora en las varias veces que en Devilman se critica la sobreexplotación del planeta, tratando a los humanos como un mal en expansión. Lo realmente paradójico sería considerar a los demonios como un antídoto contra dicha enfermedad, máxime teniendo en cuenta que, más allá de su violencia y monstruosidad, la raza de Amón nunca representó una amenaza contra el equilibrio natural. Sin embargo, no sería una idea tan descabellada, pues finalmente ¿qué son los demonios? Entidades mezcladas con animales, rocas, elementos, árboles... es decir, espíritus imbricados con la Naturaleza en esencia que lucha por sobrevivir. Por este preciso motivo Satán ardía en deseos de exterminar a la humanidad, única culpable de la egoísta explotación de los recursos y, sobre todo, del exterminio animal y vegetal.

Imagen 41. Xenon echa en cara a los humanos que ellos son el verdadero cáncer del planeta. Tomo IV.



Para más INRI, el despertar de los demonios se relaciona con el calentamiento global y el deshielo de los polos, como si esas grandes placas milenarias escondieran en su seno un mecanismo defensivo planetario que solo se libera “en caso de necesidad”. Damos por hecho que el lector verá ahora con otros ojos la obra de Gô Nagai, eternamente opuesta en superficie si la comparamos con algunos trabajos de Akira Kurosawa o Hayao Miyazaki, pero compartiendo un parentesco de fondo difícil de eludir. Recordemos los episodios Fujiyama en rojo y el Demonio lastimero de la extraordinaria película de episodios Yume (Akira Kurosawa) o cómo grandes dioses protectores del bosque se convertían en diablos buscando el fin de la humanidad en Mononoke Hime (Hayao Miyazaki, 1996). Según lo anterior, ¿tiene sentido la lucha de Devilman? Aquí encontramos una de las cuestiones más complejas de la historia y tal vez el elemento que mejor se explotará en la animación de Crybaby. Y es que el odio hacia la raza demoniaca puede estar fundado en base a su crueldad hacia el hombre, pero como le transmitió Jinmen a Akira durante el transcurso de su combate ¿acaso los demonios tratan peor a los humanos que estos a los cerdos o las vacas?

Reacciones respecto a Occidente

Gran parte de la energía reprimida durante el sometimiento estadounidense salió a la luz una vez Japón dejó de ser un país ocupado. Efectivamente, la censura desapareció a inicios de la década de 50's, iniciándose un proceso que culminaría con narrativas cada vez más radicales. Pionera al respecto fue Devilman, ficción donde el sexo y el gore son pilares tan fundamentales como las críticas emitidas hacia una sociedad pasada por el filtro moral del puritanismo estadounidense. Como si fuera un arrebató de identidad irrefrenable, la exposición de la violencia y el sexo supuso para los consumidores un solaz donde dar rienda suelta a sus instintos más primitivos; mientras que para los autores significó una manera de expresar parte de la pesadumbre y frustración acumulados en unos años difíciles.

Go Nagai aborda sin ataduras flirteos entre familiares, ademanes de pederastia, e incluso morbosas fantasías sexuales en las que bestias monstruosas amenazan a colegialas. El bestialismo artístico alberga un carácter atávico en la cultura de Japón como bien demuestra el ukiyo-e El sueño de la mujer del pescador (Katsushika Hokusai, 1814), pero fue Devilman el que sentó dentro del manga un tópico poco después explotado sin límites por autores como Toshio Maeda y su Urotsukidōji (1986), y que elevaría el hentai o el gusto por las colegialas a otro nivel distinto.

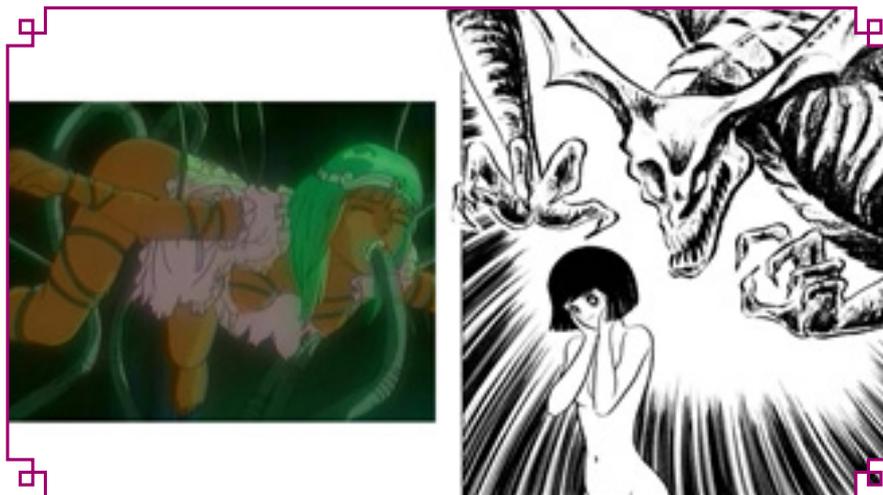


Imagen 42. Devilman supuso una influencia esencial en animes posteriores como Urotsukidoji o Berserk.

En cuanto al ultragore, Devilman constituye un tratado de escenas perturbadoras que aún conservan su fuerza intacta casi cinco décadas después. A la ira reprimida de los japoneses que brota incontenible a través de las ficciones, hemos de sumar la influencia de otro factor esencial y que pocas veces sale a la luz: los documentales y reportajes sobre la Guerra del Vietnam (Largo, 2002). Por primera vez el mundo vio a todo color cuerpos mutilados, ajusticiamientos de civiles o niños desnudos huyendo de las explosiones de napalm. La aparición de imágenes tan radicales en medio de nuestra cotidianeidad pronto supuso un nuevo paradigma visual en la industria del cine, que hubo de abandonar la ingenuidad del Hollywood Clásico para abrazar temáticas más realistas, perturbadoras e incómodas. Si bien el mundo del comic americano siguió concibiéndose como un entretenimiento juvenil y por ende se mantuvo ajeno a esta renovación, la cultura japonesa, más acostumbrada a dialogar con el desastre, pronto abrazaría sin ambages los usos de la violencia en sus narrativas visuales.

No es tan extraño entonces que Gô Nagai administrara explosiones de cuerpos, decapitaciones o incluso terribles carnicerías donde se agitan al estilo de estandartes las partes de la víctima clavadas en maderos. Aunque no hemos de caer en la confusión: la narrativa japonesa no ha escatimado nunca en mostrar la violencia precisamente por el militarismo inherente a su sociedad. Devilman es “solo” un eslabón maestro dentro de una cadena interminable, que proseguiría con la asimilación de estos usos por parte de la mayoría del *manganime*, hasta llegar a casos extremos como los mangakas Hideshi Hino, Suehiro Maruo o más recientemente, Junji Ito. La aparición de géneros cinematográficos particularmente brutales al estilo de los *yakuza-eiga* de Takeshi Kitano o el J-horror de Takashi Miike tampoco se hicieron esperar, preludivando a los *splatter punk* de corte bizarro – en el sentido anglosajón del término– tan comunes a Sion Sono, Noboro Iguchi o el ya nombrado Yoshihiro Nishimura.



Imagen 43. Las masacres de bebés o descuartizamientos grotescos son lugares comunes en Devilman.

Este grito de rabia contra el establishment ético más conservador se complementa con otro tipo de mensaje implícito de lo más interesante. Para desarrollarlo, la primera cuestión que debemos dejar clara es que el demonio en Japón se ha solido relacionar con la otredad cuando no directamente con los extranjeros. Dicha tendencia es coherente puesto que hablamos de un país que casi siempre le estuvo dando la espalda al mundo; de hecho, en las cartas jesuitas del s. XVI se recoge cómo hasta la llegada de los europeos en Japón solo había constancia de la existencia de Corea, China, India y Mongolia. Así las cosas, era hasta cierto punto normal que se observaran casi como seres sobrenaturales y amenazantes a los primeros europeos que llegaron a bordo de aquellos barcos colosales, acarreando además una tecnología netamente superior. Por tanto, todo quedaría preparado para que las representaciones demoniacas sufrieran influencias físicas propias de los europeos, como lo son la grandeza de los rasgos, la espesura de las barbas, etc. Ahí tenemos al duende acuático kappa, cuya calva recuerda en gran medida a la tonsura de los misioneros; o también al más venerable tengū, representado tradicionalmente como un cuervo humanoide, pero a partir del s. XVII también con una desproporcionada nariz que evoca aquella característica forma de plasmar a los españoles y portugueses en el arte namban. El colmo del paroxismo llegó con el advenimiento del Comodoro Perry y su flota de kurofune, pues existen diversas láminas y ukiyo-e donde aparece el militar estadounidense con facciones de tengū, por no mentar sus barcos plasmados con rostros de diablo en la proa y en la popa.



Imagen 44. Comodoro Perry visto como un demonio. Detalle de emaki, 1854.

Visto lo cual ¿se podría considerar la irrupción de los demonios en Devilman una alegoría sobre la occidentalización? No sería tan extraño, sobre todo atendiendo al modus operandi llevado a cabo por la raza invasora, consistente en someter el carácter y la esencia personal de un enemigo hasta suplantarlo por completo. Pero vayamos un paso más allá: dijo Ryô que aprovecharse de la fuerza del demonio mientras se mantiene la propia consciencia es el único camino viable en aras de la supervivencia humana. Lo anterior bien pudiera ser una invitación a pensar que lo ideal para Japón sería explotar las virtudes foráneas al tiempo que mantiene su propio carácter. De una forma u otra, lo que sí es seguro es el fatal desenlace de nuestra historia, lo cual invita a imaginar el profundo pesimismo de Gô Nagai respecto a la demoniaca globalización, que pronto acabará –si no lo ha hecho ya– con cualquier particularismo habido en el mundo.

Crybaby

Se podría llegar a pensar que Devilman no posee final alguno. Su universo está dividido en varias dimensiones temporales, siempre con Satán condenado a presenciar el fin del cosmos por mandato divino, tal y como se nos revela en Amon, el lado oscuro de Devilman (1999). Por tanto, el lore de nuestro relato se diversifica a partir del manga original mediante cauces narrativos que discurren por el futuro o bien en planos paralelos. CryBaby nunca deja de ser otro tentáculo más dentro de esta cosmología maldita, repitiendo por enésima vez el ciclo de este fin del mundo ad eternum.

En cuanto al terreno de la animación, Devilman nunca destacó sobremanera. Como dijimos anteriormente, el *anime* de 70's fue un sonado despropósito que dejó a un lado el aire rompedor del original para abrazar un shōnen con el típico superhéroe que derrota al enemigo semanal. También Devilman Lady (1998) se alejaría de lo narrado en el manga a través de una trama confusa y sin tanta riqueza para la hermenéutica. Solo en los OVA's pudimos hallar reescrituras notables en las que destacaría la hábil readaptación de los diseños artísticos o la madurez alcanzada por los personajes principales.

Por su parte Crybaby (2018) rescata el mito de Akira y Ryô desde una perspectiva más emocional, aunque sin vulnerar los tópicos fundamentales instaurados en el año 72. La serie explota las líneas narrativas originales incluso en una época especialmente virulenta a la hora de censurar la animación como hemos visto en el caso de Tokyo Ghoul (Shuhei Morita, 2014) o con los amagos de supresión del personaje Apu en Los Simpsons (Matt Groening, 1989) por herir sensibilidades étnicas. Además de estos activos, Devilman Crybaby corre a cargo de dos gigantes de la animación japonesa actual: el maestro Masaaki Yuasa y el joven estudio Science Saru.

Yuasa fue el director de *Mind Game* (2004), algunos episodios de *Hora de aventuras* (2010) o *Night is Short, Walk on Girl* (2017), galardonada como mejor película de animación de 2017 por los Japan Academy Prize. Por su parte, el estudio de animación dispone de tal vez uno de los mayores atributos posibles en los tiempos que corren: la identidad propia. En efecto, tanto los reconocibles diseños, como las escenas donde la animación sakuga se exagera, son sellos de identidad de una empresa que ha venido a dar un soplo de aire fresco al mecanizado mundo de la animación japonesa. Paradigma de ello es la ya mítica escena del Sabbath en *Devilman Crybaby*, una filigrana sin parangón donde colores y figuras se distorsionan al son de la música techno y las monstruosas mutaciones de los personajes. Dicha explosión visual se apuntala a base de zooms radicales, el cambio constante en los efectos de iluminación e incluso algunos toques de rotoscopia en los primeros planos.



Imagen 45. Diversos screen shots del Sabbath. Devilman Crybaby, cap. 1.

Otro punto a destacar es la bso a cargo de Kensuke Ushio, que se inserta en la vorágine retro ochenter por su gran presencia de sintetizadores, aunque entremezclándose con influjos sinfónicos a través de los coros. Se actualizan así con éxito los tracks originales, demasiado condicionados por una música coetánea absolutamente demodé.

En cuanto a la construcción de los personajes, a la consabida profundidad de Kira y Ryô hemos de sumar la mayor elaboración de los secundarios, con especial mención de Miki, que aquí abandona a la niña rayana con la inmadurez propia de la versión cómic, o el mismo Kaim, cuya inmolación final cobra mayor sentido debido al profundo amor que le profesaba a Silene. Este mayor trasfondo en la psicología repercute en la empatía del espectador durante la dramática resolución final de Devilman, por lo que lejos de ser una estrategia complementaria o intrascendente, se erige en un recurso vital si pretendemos comprender la calidad global de la obra.

Con especial mención de Miki, que aquí abandona a la niña rayana con la inmadurez propia de la versión cómic, o el mismo Kaim, cuya inmolación final cobra mayor sentido debido al profundo amor que le profesaba a Silene. Este mayor trasfondo en la psicología repercute en la empatía del espectador durante la dramática resolución final de Devilman, por lo que



Imagen 46. Screenshot del desenlace de Devilman Crybaby. Cap.

Pero entonces ¿quién es realmente el villano? ¿Dios por renegar de criaturas imperfectas como los demonios? ¿Los demonios por proteger su status quo anterior a la llegada del hombre? ¿O los mismos hombres por caer en la paranoia y una crueldad sin límites? El desarrollo narrativo evoluciona de tal forma que induce a creer que el mal reside, paradójicamente, en la raza humana. Después de todo, ellos son los protagonistas de hechos tan aberrantes como el brutal descuartizamiento de Miki. Los diablos, por su parte, intentan recuperar el mundo de una manera violenta y despiadada, aunque no tan distinta respecto al comportamiento que venían practicando los humanos con los animales y el resto del entorno. Por tanto, casi nadie se salvaría de la corrupción en esta obra, puesto que sentimientos como la ira o el odio acaban afectando a todas las razas, ya sea mística o terrenal, por igual.

Coda, cerrando el Pentágono

En la época de las redes sociales, de Whatsapp, Facebook y Youtube; cuando cualquier adolescente dispone de contenidos reales e impactantes a dos golpes de click, un *anime* ha vuelto a plantear la idoneidad de la violencia en el ocio mainstream. El recurso no parte de la pulsión actual, sino que actualiza una ficción de casi cincuenta años cuyos códigos nacieron al calor de un contexto histórico muy definido. El desastre atómico, pues, fue el culpable de originar diversas tendencias a nivel nacional que influenciaron decisivamente en el Arte venidero. Devilman no es una excepción y a lo largo de sus páginas hemos visto cómo están muy presentes el miedo a una Tercera Guerra Mundial, el cambio de paradigma familiar japonés, o incluso el preludeo ecologista que tanto eco alcanzaría de la mano de Miyazaki y su Studio Ghibli. Mención aparte merece el caso de la monstruosidad, ramificada a través del sexo o la violencia física, que actúa aquí como asunto de un cambio social de lo más traumático, cuando no alude directamente a los miedos de un país entero a perder su identidad milenaria. Por consiguiente, la brutalidad administrada por Gô Nagai

y ahora por Masaaki Yuasa está lejos de ser gratuita, constituyendo en concreto una forma de expresión artística –así es– que habla más y mejor de la sensibilidad japonesa que cualquier manual escrito ad hoc. Digamos sí, entonces, al comic y a la animación como grandes entretenimientos de masas; pero démosles aún más valor como lienzo donde un autor plasma los complejos de su época, quedando al alcance de quien haga el esfuerzo de buscarlos.

Referencias

- Clemens, J. (2006). *The Anime Encyclopedia. Revised & Expanded Edition*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Galbraith, P. (2009). *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokio: Kodansha International.
- Gilson, M. (1998). A Brief History of Japanese Robophilia. *Leonardo* (5).
- Heredia, D. (2017). *Anime; Anime; 100 años de animación japonesa*. Madrid: Diabolo Ediciones.
- Largo, M. P (2002). *La guerra de Vietnam*. Madrid: Akal.
- Martí, M. A. (2013). La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*. N° extra (1).
- Míguez, A. (2016). El fantasma en el cine japonés de posguerra. De rasgo folclórico a icono feminista. Córdoba: UCO press.
- Santiago, J. A. (2012) *Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España*. Puertas a la lectura. (24).

Moeismo reaccionario: Nacionalismo, Militarismo y Memoria Histórica en el Anime

Jonathan Emanuel Muñoz



*Mientras la Historia avanza, el pasado se seguirá acumulando.
La Historia no es solo archivos del pasado.
También es la prueba que la civilización ha seguido avanzando al presente.
Nuestra civilización presente es el resultado de nuestro pasado.
Yang Wen Li-Ginga Eiyuu no Densetsu*

El manga, anime y guerra

La guerra es el punto de partida de la cultura del manga y del *anime*. Surgidas en los años '20, es recién en los años '30 y '40 donde toma relevancia gracias a la propaganda imperial para niños en la segunda guerra. Es en estos años donde animaciones como Momotaro: Umi no Shinpei (1945) estructuran la estética y la dinámica de la animación japonesa, que los autores definen como una alianza non sancta entre Disney y Eisenstein mundial (Ootsuka y Lamarre, 2013). El contexto de la Segunda Guerra Mundial puede ser considerado como el útero materno de la animación japonesa contemporánea y del manga, por ende no es de extrañarnos que en el *anime*, la guerra sea tan recurrente y tan presente.

La guerra es un trasfondo perfecto, un drama humano donde las desgracias, la habilidad, la hombría y el coraje se dan lugar y donde surgen las historias inspiradoras de superación. Precisamente por esto, la historia, la guerra y la memoria tienen presencia en incontables historias de manga y *anime* donde se representan personajes, periodos y contextos históricos y se construye una "memoria histórica" a través de ellos. Ya Roger Chartier (Chartier, 1992) advertía que la representación histórica en la literatura responde más inquietudes contemporáneas a la obra más que a lo históricamente veraz. Estas representaciones históricas dentro del manga y el *anime* tienen un alcance enorme, dada la facilidad de comprensión del medio, sumado a que tiene unas cuantas ventajas: primero, el manga no tiene las cargas de autoridad que tiene un libro de historia académica ni las cuestiones más intrínsecas de dicha escritura (como las citas, discusiones, estados de cuestión y bibliografía) sumado a que al ser un medio visual combinado ayuda al lector a interiorizarse en dicha cuestión histórica o

periodo y, a la vez, ayuda a construir una imagen de ese periodo. Pero el manga es un medio que se construye de manera similar a cualquier trabajo de historia académica, el mangaka hace una selección de textos y de lecturas al respecto de la problemática tratada en su obra y la refleja a su manera. Esto permite que el manga sea un impresionante vehículo de formación de memoria histórica y de experiencias colectivas (Otmazgin, 2015) es decir, permite la construcción de sentidos y lecturas que desembocan en una memoria histórica del periodo descrito en la obra a través de la imaginación de los lectores. Esta representación permite también una relación con el pasado que se vuelve tangible a través de la historieta japonesa.

Esta cuestión entre representaciones y relatos recuerda mucho al debate acerca de la “cientificidad de la historia”, en efecto, los cuestionamientos provenientes de Hayden White (White, 1973) y de los lingüistas que equiparaban la Historia a cualquier relato narrativo, por ende, la Historia se vería despojada de su carácter de ciencia al ser enmarcada en el género de la “no ficción”. Este recuerdo del pasado de la ciencia histórica en los ‘80 no es banal en este contexto. En un mundo donde el relato histórico proveniente del manga tiene tanto alcance, la historia científica se ve muy relegada a ser un saber de élite dado el alcance que puede tener el conocimiento y los materiales de lectura de historia científica. El cómic nipón no tiene esos problemas, escritos en lenguaje llano y fáciles de conseguir y comprender. Lo más importante del manga histórico es justamente su pluralidad. Dentro de su microcosmos se dan desde explicaciones históricas rigurosas hasta parodias políticas (Otmazgin, 2015). Estas historietas están compuestas de una manera similar a la historia científica, el mangaka hace recortes históricos y elige los materiales con los cuales trabajar su postura histórica; algunos, como Hadashi no gen son piezas invaluable de los recuerdos de un superviviente al bombardeo nuclear de Hiroshima. Pero la gran mayoría de las historietas históricas son reconstrucciones e interpretaciones históricas de los mangaka. Un ejemplo claro es el de *Shanaou Yoshitsune* (Hartley, 2016) donde la representación lleva a plantear un escenario donde el histórico Yoshitsune Minamoto muere joven y lo reemplaza

un joven acróbata muy parecido a él físicamente. La interpretación de Yoshitsune en este manga no solo responde a un capricho de historia contra fáctica, sino que también tiene una intención de objetividad. Al comenzar esta socialización, se muestra a dos profesionales encontrando una carta donde se revela el origen real del Yoshitsune histórico. A esto se le suma una tara nacionalista en el personaje de Yoshitsune. Vale la pena recordar que las representaciones de Yoshitsune To Senbonsakura, una obra de teatro kabuki sobre este héroe fueron prohibidas por el propio Mac Arthur, al tratarse de un planteo donde este protagonista vence a su destino y cambia la historia. Traer este ejemplo nos permite ver cómo el mangaka puede torcer la historia y crear una representación y presentarla como algo factible e inspirador.

Poresohablardehistoriografía dentro del manga no es algo descabellado; más aún, cuando hablamos de un conflicto aun sensible para Japón como fue la derrota en la Segunda Guerra Mundial y las interpretaciones de la guerra y la paz. Justamente el parteaguas entre los mangaka que hablan de la Segunda Guerra Mundial es sobre la valoración del conflicto bélico en sí. Estos pueden ser divididos en dos partes. Aquellos mangaka que ven en la guerra la suma de todas las miserias humanas y aquellos que ven en la guerra un pasado del cual enorgullecerse, donde la nación japonesa unía a todos sus ciudadanos por la gloria de la conquista. Y aquí nuevamente la historia científica vuelve a aparecer. Pues esta conducta entre los mangaka no es más que la representación de la lucha entre académicos por interpretar la guerra como una catástrofe o bien una gesta heroica. Este cruce de interpretaciones es de capital importancia, puesto que también la mano del Estado japonés está dentro de esta discusión. Bien conocidas son las censuras y discusiones al trabajo de Saburo Ienaga (Nozaki, 2007) que le costó varios juicios contra el Estado por las censuras impuestas a su libro de texto donde explica los crímenes de guerra japoneses, cuyos litigios duraron cuatro décadas. Más aún, la crisis de los '90 generó un grupo muy bullicioso conocido como Grupo Historiográfico Liberal que exponía que la enseñanza de la historia en enseñanza secundaria era

una historia “masoquista” (Sánchez Revilla, 2014) y que esta debía ser para inspirar a los jóvenes en los valores patrióticos. Este punto es importante, pues aquí, historiadores profesionales encuentran en el manga el vehículo perfecto para conducir sus ideas y representaciones: Yoshinori Kobayashi, nombre ya legendario entre la derecha japonesa, es el encargado de poner en formato manga las ideas de este grupo. *Sensouron* (Kobayashi, 1995) es la cristalización donde todos esos valores patrióticos y el negacionismo de los crímenes de guerra japoneses toman forma y son lanzados al gran público.

Las ideas históricas de la ultraderecha japonesa siempre permanecieron marginales hasta ahora. Vale recordar las cartas de Yukio Mishima⁸⁰ donde reniega de la juventud japonesa inspirada en valores marxistas y antipatrióticos y también las entrevistas de Albert Axelbank (Axelbank, 2011) con intelectuales, industriales y políticos afines a la ultraderecha japonesa en los '70 y en las que advertía el avènement de una nueva ola militarista y la permanencia de las ideas del pasado imperial. Esto era una idea de élite, pero con Kobayashi esta visión histórica se esparce por la sociedad en sectores en los que tal vez jamás leyeron un libro de historia, pero si mangas históricos. Esto nos lleva a pensar en el impacto de la historieta con respecto a la historia académica. En 2002 hubo un intento por parte del Grupo Historiográfico Liberal en sacar un manual de historia para secundaria con su visión de la historia; contaba con ilustraciones del propio Kobayashi, sin embargo, las dos veces que fue lanzado tuvieron un éxito magro (Nozaki, 2007, Sánchez Revilla, 2014) muy a diferencia del cómic de Kobayashi que aún sigue en venta y fue un best seller al salir al mercado.

La intención de este artículo no es discutir las posiciones entre los mangaka e historiadores sino más bien entre mangaka y mangaka y, en particular, cómo se expresan estas dos visiones de la historia en animaciones japonesas contemporáneas. Pero si vale aclarar que una de las posiciones hoy por hoy es hegemónica, no solo por la intervención e intención ideológica del Estado, sino también por el nivel de alcance que tiene.

80. *Con esto me refiero a Bunka no Boeiron* publicada en 1967.

La guerra es indeseable

La primera postura es sobre la guerra como catástrofe humana. Literalmente esta postura nace con el Japón moderno, puesto que tanto *Hadashi no Gen* (1973-1974) como *Hotaru no Haka* (La Tumba de las Luciérnagas, 1967) son historias autobiográficas escritas en la posguerra y en los albores de la cultura manga y *anime*. *Hadashi no Gen* cuenta incluso con varias reediciones y utilización como material escolar. La Tumba de las Luciérnagas fue adaptada a un film animado en 1988 consiguiendo fama mundial y elevando al Studio Ghibli a lo más alto en cuanto a animación. Ambas historias cuentan cómo niños tratan de sobrevivir a las cicatrices de la guerra y el paisaje de desolación y abandono que esta causó. Pero sin duda, la cristalización del rechazo a la guerra proviene del padre fundador del manga moderno, Osamu Tetzuka y su manga *Adolf ni Tsugu* (1982-1985) que narra la historia de tres personas llamadas Adolf: Adolf Kamil, un judío alemán que vive en Kobe, su amigo Adolf Kaufmann, hijo de un diplomático alemán simpatizante del nazismo y el mismísimo Adolf Hitler como tercer Adolf en esta historia. El trasfondo toca temas como la xenofobia, tanto en Japón como en Alemania y los estragos que puede causar la guerra para que dos amigos inseparables en un futuro terminen enfrentados, puesto que Adolf Kaufmann ingresa a la escuela Adolf Hitler y a las SS, asesina en Japón al padre de Adolf Kamil y es cómplice del holocausto en los campos de concentración de Auschwitz. Kamil al terminar la guerra emigra a Israel y se enlista en el ejército; en un enfrentamiento en Palestina, Kamil asesina a la hija y a la esposa de Kaufmann, ambas palestinas y termina asesinando a su amigo de la infancia para luego abrazarlo antes de que expire su último aliento. Este drama provocado por la guerra expone todos los horrores humanos, el asesinato de seres queridos, las pérdidas, los crímenes, la locura y la violencia. Se puede decir que las tres obras pertenecen a una misma tradición, por ende, a una misma forma de describir los sucesos históricos y con un mismo balance: la guerra como algo indeseable y horrorosa que deja expuesta toda la miseria humana. Tetzuka tiene más

obras al respecto, por ejemplo en *Hi no Tori* (1967) expone una historia sobre la fundación mitológica de Japón de una manera agresiva, como origen de una invasión que trajo guerra y muerte (Hutchinson, 2012). Esta visión negativa de la guerra y sumamente humanista se repite a lo largo de muchas obras de los '80 y '90, incluyendo la muy polémica *Evangelion* (1995), serie donde la guerra y la carrera armamentística conducen a un solo lugar, la destrucción de la humanidad (Navarro-Zieminsky, 2009; Navarro, 2011). De hecho en el film *Hiroshima* (1983) se encuentra una de las frases más claras donde se ve esta visión: “[...] toda esta masacre ha sido en vano, Japón se ha rendido ¿Y por qué no se ha rendido antes?”. La inutilidad del conflicto bélico y la destrucción que conlleva son vistas en prácticamente toda la filmografía de Hayao Miyazaki. Como la marca en la mano de Ashitaka en la *Princesa Mononoke* (1997), la guerra va a dejar marcas indelebles en la historia japonesa, marcas que no se van a poder ocultar. Este profundo pacifismo y amor por la naturaleza es un obvio rechazo al belicismo y la industrialización.

La guerra es heroica

La postura contraria es justamente presentar la guerra como una gesta, no solo heroica sino formadora y masculina. Esta postura es la postura de la ultraderecha japonesa y tiene profunda raigambre en la idiosincrasia nipona. Es la misma idea que guía al ejército imperial hacia las sucesivas guerras entre 1905 y 1945, la idea de un pueblo guerrero orgulloso y fuerte. Estas ideas tienen varias raíces que confluyen en la Revolución Meiji, desde el culto a la guerra y al dios Hachiman hasta las distintas tradiciones de ética guerrera, posteriormente llamadas bushidô (Benesch, 2014) en conjunto con el culto estatal al emperador que dan origen a esta doctrina. El bushidô es una invención, como cualquier otra tradición inventada basada en el pasado guerrero en conjunto con la observación de los gentleman británicos y sus tradiciones de caballería finalmente cristalizados por Nitobe Inazo en su *Bushidô The Soul Of Japan* (Benesch, 2011, 2014). Esta doctrina

se esparció en las escuelas y toda instancia de gobierno, volviendo al Japón imperial en un estado cuartel. Estas ideas del bushidō siguen flotando en la idiosincrasia japonesa y es justamente en el *anime* donde encuentran una fértil tierra para seguir existiendo. La relación entre los mangaka y las necesidades propagandísticas imperiales fueron difíciles, pero tras Pearl Harbour varios de ellos se sumaron a la ola triunfalista y constituyeron una verdadera usina propagandística (Okamoto Inouye, 2009). En la posguerra, “el milagro japonés” condujo a una reaparición de este discurso y series como *Space Battleship Yamato* (1974-1975) abogan por la resurrección de la grandeza imperial y su brazo armado, cristalizadas en el Yamato, el acorazado más grande y pesado jamás construido, símbolo de la esperanza japonesa en la guerra y, en la serie, la última esperanza de la humanidad en un contexto de exterminio inminente. El militarismo es explícito en series como *The Legend of Galactic Heroes*, (1988-1997) donde dos potencias galácticas ven su supervivencia en la guerra y en el sometimiento de una contra la otra. Esta serie de por sí es muy compleja pues su trama no solo se trata de los vericuetos del conflicto armado, sino también porque estos conflictos se ven reflejados política e ideológicamente en ambas potencias.

El punto más álgido de esta forma de interpretar la guerra es *Sensouron* (Kobayashi, 1995). *Sensouron* pone la piedra angular para permitir una visión de la historia de la segunda guerra arrogante, patriota y negacionista. En esta obra se hace una operación ideológica para presentar la Segunda Guerra Mundial como una gesta patriótica, negando los crímenes de guerra japoneses a través de un burdo positivismo al negar la existencia de fuentes oficiales sobre la Masacre de Nanking, la reducción a la esclavitud de miles de coreanos, chinos y filipinos como también el asunto de “Las mujeres de confort”, la esclavitud sexual a la que los japoneses sometían a los países conquistados (Seaton, 2010). Esta estrategia discursiva se basa en la negación el testimonio de la víctima pero sí admite las memorias de los “verdaderos protagonistas”, los soldados. No hace falta aclarar lo mucho que *Sensouron* facturó económicamente y la fama que le otorgo al hasta entonces desconocido Yoshinori Kobayashi, pero sí hace falta mencionar

que en plena crisis de los años '90, en un contexto político, económico y social poco alentador para Japón, este manga resultó inspirador para toda una generación. Justamente, a 18 años de su salida, Alexander Burk realiza una investigación reveladora: una gran porción, no mayoritaria de los alumnos de Waseda y Tsukuba, dos universidades privadas muy importantes en Japón, no solo había leído a Kobayashi sino que comulgaban con su visión de la historia (Burk, 2012). Es importante notar el crecimiento de este discurso en la cultura visual porque, socialmente, estas ideas eran ideas de grupos de élite como los entrevistados por Axelbank en los '70: empresarios, políticos e intelectuales, y este discurso, en la actualidad está siendo replicado en grupos políticos como el Nippon Kaigi (Mizohata, 2016; McNeil, 2015; Tawara, 2017) pero sin esta historieta el gran público no conocería esta visión de la Historia.

La idea de guerra gloriosa toma impulso y florece en la segunda mitad de la década de 2000 con el advenimiento de Shinzō Abe como gran cabeza de la política japonesa en 2006, y existió una alianza non sancta entre Kobayashi y el Primer Ministro (Driscoll, 2009) que llevó incluso a una entrevista personal entre Abe y Kobayashi⁸¹ cuando Abe regresa al poder en 2012. Es en este creciente contexto nacionalista donde la revalorización de la guerra toma un nuevo gran impulso y series prime time como *Shingeki no Kyojin* (2013), *Sidonia no Kishi* (2014), *Terra Formars* (2014) retoman la valorización de la guerra como una necesidad de supervivencia nacional y rescatan el héroe colectivo militar, postura que las une genealógicamente a *Space Battleship Yamato*.

En la nueva década de 2010, ambas posturas sobre la guerra siguen vivas; sin embargo, existe una diferencia tremenda entre el rechazo a la guerra y el deseo por la guerra. A continuación, me explayaré sobre ambas posturas a través de dos series de animación contemporáneas entre sí.

81. <https://apjjf.org/-Matthew-Penney/4760/article.html>

82. No hay traducciones oficiales de la novela ligera en algún idioma occidental, sumado a que los fansubs solo tradujeron el primer tomo de 12 que se compone la novela.

Joker Game: entre el efecto de veracidad y el rechazo a la guerra

Joker Game fue una serie emitida el 5 de abril del 2016 y constó de solo doce episodios autoconclusivos. En ellos se narraban las aventuras de un grupo de espías japoneses entre la crisis de Manchuria y la Segunda Guerra Mundial. El orden cronológico de los episodios está desordenado, de manera que el tercer capítulo está ambientado ya en la Francia Ocupada en 1942 y el siguiente retrocede a la preguerra. La fuente principal de la serie es la novela ligera de Koji Yanagi de 2008, pero, como suele suceder, el *anime* hace un recorte de las historias.

Dada la dificultad de conseguir la fuente primordial para hacer una comparación entre el *anime* y la novela ligera⁸² me voy a concentrar solo en el *anime*. La historia cuenta, en un principio, el nacimiento de una agencia de espías japoneses en la década de 30's dirigida por el único personaje cuyo nombre no varía, el teniente coronel Yūki. Este hombre somete a un entrenamiento riguroso a un grupo de once civiles y un militar escogidos por sus capacidades personales y graduación académica, para formar parte de este cuerpo de elite. Desde un principio, se nos plantea que esta agencia de espionaje será herética a la doctrina principal del ejército japonés: "no mates, no mueras, no te dejes atrapar", son las tres reglas que Yūki, le enseña a sus aprendices de espía. Esta herejía doctrinaria es parte de la tensión de la serie, lo que convierte a esta agencia en subversiva ante los ojos de los militares y el Kenpeitai, la policía militar japonesa, muy similar en procedimientos a la Gestapo de la Alemania nazi. Y es justamente la visión de los espías contra la visión de los militares lo que suma a la trama. Estos espías están completamente especializados en muchísimas materias, no solo física sino intelectual y socialmente, además de estar entrenados para sobrevivir y no para matar.

En el capítulo doble ocho/nueve se puede ver una confrontación entre esta agencia, llamada “D” contra la Agencia del Viento, una agencia ficticia dentro del Kenpeitai dedicada al espionaje internacional cuyo lema era la doctrina militar: “mata cuando puedas y muere con honor”. Justamente en ese doble capítulo llamado “Double Joker”⁸³ el propio maestro de espías, Yūki, confronta a su rival del ejército por la resolución de un caso de robo de un documento importante que detalla la estrategia a tomar por el Alto Mando japonés en los siguientes años por parte de espías británicos. Yūki aprovecha esta oportunidad para dejar al descubierto la ineptitud del mando militar japonés y su doctrina, empezando por el orgullo de los militares de pertenecer al ejército, que hace que estos oficiales y soldados luzcan, incluso en una misión encubierta, el emblema imperial en sus camisas. Sumado a esto, la Agencia del Viento intentó asesinar a un doble agente que respondía a Yūki, apodado “Miyoshi”, dejando expuesta toda su operación y privándose de hombres necesarios en caso de una emboscada. De hecho, es Yūki junto al espía “Miyoshi” quienes emboscan al jefe de la Agencia del Viento.

Los choques constantes de ideología entre Yūki y sus superiores se hacen evidentes hacia los últimos cuatro capítulos de la serie, aunque en el primer capítulo con el caso del espía norteamericano se puede ver la diferencia de procedimientos entre Yūki y el Kenpeitai: mientras que la policía militar destroza la casa del norteamericano respetando solo el cuadro del Mikado Showa, los agentes de “D” remueven el retrato del emperador y descubren el aparato de decodificación detrás de él. Sin embargo, el giro dramático es que el supuesto espía ya había recibido una visita del kenpeitai y que lo que en realidad pasó es que Yuuki utilizó la inoperancia del kenpeitai para desenmascarar un espía y justificar la existencia de su agencia.

Un rasgo llamativo de esta serie es la inexistencia de un nombre para los protagonistas. Se nos dice desde el primer capítulo que los nombres, trasfondos y biografías de los espías han sido alterados para ocultar la verdadera identidad de estos sujetos. En cada capítulo puede

83. Estos capítulos salieron al aire el 24 y el 31 de mayo de 2016.

cambiar el nombre del agente o simplemente no se lo menciona, pero se lo reconoce porque, estéticamente, cada personaje tiene facciones reconocibles excepto Yūki, el maestro de espías que es el único al que se le menciona el nombre y de quien se sospecha constantemente que no es quien dice ser. En el capítulo diez esta identidad se pone en entredicho ante la investigación de un agente del servicio de inteligencia británico (el MI6), quien sospecha que Yūki en realidad no usa su verdadero nombre, ni tampoco Japón es su verdadera filiación, sino que es un doble agente británico. El capítulo culmina con el agente cayendo en un trasfondo falso del propio Yūki, concluyendo que ese hombre hasta había inventado un pasado.

Pero lo que más llama la atención de la serie es que en cada capítulo se aclara en qué año y en qué lugar transcurre esa historia. El contexto es importante a la hora de construir la representación, pues está marcando a la audiencia un tiempo puntual en un espacio puntual. A eso se le suma una cantidad de elementos que marcan la época, la ropa, los vehículos, la arquitectura. De la misma manera que ocurre lo que Schweizer y Sask denominan “Efecto CSI” (Schweizer y Sask, 2007) en la manera en que se representa la ciencia forense en la ficción, estos elementos históricos conforman una representación de una época y no solo eso, ya que dan un efecto de veracidad del relato a pesar de que se exageran. Es en ese sentido donde Chartier menciona que las representaciones históricas son en un sentido presente, imaginado, una representación colectiva de ese periodo. Con la foto que nos ofrece *Joker Game* del periodo previo a la Segunda Guerra Mundial cualquier historiador estaría de acuerdo: un mundo tensionado, en crisis y con una constante sensación de inseguridad y de la proximidad a una catástrofe, y es justamente lo que le da a la serie un efecto de veracidad histórica. Pero no olvidemos que se trata de una obra, y como menciona Azuma, la cultura otaku se trata de consumo de narrativas, de microrelatos (Azuma, 2009). Aquí el microrrelato a consumir no es ni siquiera el de los protagonistas, sino el que atañe al misterio y la resolución de los diferentes casos de espionaje. Por ende, la historia, los

personajes o los contextos no son lo importante, sino el misterio generado, el conflicto.

Pero, al analizar la representación histórica y los constantes discursos del Teniente Coronel Yüki con respecto a la guerra y al ejército imperial, queda bien en claro que su posición no es a favor de la guerra. Uno de sus tantos clichés es que la guerra es indeseable para un espía, ya que si la guerra estalla, el espionaje termina. Constantemente suele repetir también su lema para el espionaje “no mueras, no mates, no te dejes atrapar”. Este rechazo a la guerra y a la doctrina del ejército imperial está muy bien retratada en el último capítulo donde cuenta la historia del único espía que fue reclutado del ejército, del que fue expulsado por querer ayudar a un compañero en un ejercicio y contrariar a su superior⁸⁴. La visión de este personaje es que los débiles deberían perecer, incluso si se trataba de un ejercicio militar. La vocación humanitaria y solidaria del entonces soldado “Odagiri” lo lleva a ser expulsado de la escuela de cadetes, pero es reclutado por Yüki para su Agencia. El rechazo a la visión de los militares es un claro rechazo a la sociedad de ese momento y, por sobre todas las cosas, un rechazo a la interpretación más agresiva del bushidô que se dio en los años 30 y 40 en Japón, y, a colación, un rechazo a la política expansionista y militarista. Simbólicamente, siempre se recuerda que la agencia D tiene un alto componente de civiles y que estos son los que resuelven los problemas y misterios, no los militares.

La guerra es kawaii

Joker Game es un gran *anime* y tuvo una tirada muy buena: alrededor de 8000 DVD vendidos en la primer semana⁸⁵ y cuarto puesto en ventas. Sin embargo, no se compara con las veintitrés mil unidades vendidas en la segunda semana por Grils Und Panzer⁸⁶ (2012) o las veintisiete mil unidades que vendió la película Kantai Collection⁸⁷ (2017). La razón por la cual mencionar datos de estas series es que tienen dos grandes puntos

84. Este episodio fue emitido 21 de junio del 2016.

85. <http://www.someanything.com/5223>

86. <https://www.anime-news-network.com/news/2013-02-26/japan-animation-blu-ray-disc-ranking-february-18-24>

87. <http://www.crunchyroll.com/animenews/2017/09/05-1/kancolle-the-movie-dominates-japans-weekly-blu-ray-sales-chart-with-27000-units>

en común: la primera que abrevan en la postura de la guerra como un suceso glorioso y necesario, y en segundo lugar por el recurso visual y comunicacional utilizado, el moe.

Grils und Panzer narra la historia de Miho Nishizumi, una Chica de Secundaria muy amable juvenil e inocente que, para huir de practicar un deporte llamado Senshado (literalmente arte marcial de los tanques) se cambia a una escuela muy pequeña llamada Ooarai donde no se practica. Aquí Miho conocerá a sus amigas Hana, Saori, Yukari y Mako. Pero el inminente cierre de la escuela pone en aprietos a las chicas y la presidenta del consejo estudiantil llega a un acuerdo con el Ministro de Educación: si la escuela gana la copa japonesa de Senshado, la escuela seguirá en pie. Por esta razón Miho, obligada por el consejo estudiantil, termina involucrada en aquello que no deseaba: la guerra. El concepto de moe merece presentación propia. El moe según Patrick Galbraith es un afecto surgido por un personaje ficcional, una interacción entre la persona y el personaje expresado en el carácter moe, que en japonés significa arder o florecer (Galbraith, 2014). Azuma nos da una definición más profunda, ya que trata el moe como una narrativa compuesta por varias micronarrativas que provocan una respuesta emocional y que se archivan en lo que él llama “la base de datos otaku” (Azuma, 2009). Esto origina que varios personajes a través de los elementos tanto estéticos como contextuales o personales puedan ser relacionados y consumidos por el simple hecho de compartir estos elementos. El ejemplo que Azuma da es Rei Ayanami de Evangelion y los diferentes personajes que copian o su diseño estético o su contexto o personalidad. Y tanto en Grils und Panzer como Kantai Collection tenemos un enorme cuadro lleno de personajes moe (Moe kyara) con varios elementos propios de este concepto, desde el traje de colegiala, pasando por medias altas o medias escolares, peinados, estereotipos de personalidades y modos de hablar. Estos elementos moe permiten el consumo de base de datos, es decir, ver series por la estética o el contexto de los personajes y no por la serie.

Pero lo más pertinente para esta investigación no es el elemento moe en sí, sino cómo se combina con el discurso belicista. La protagonista se ve arrastrada a un conflicto bélico disfrazado de deporte contra otras potencias, en este caso otras escuelas caracterizadas cada una como un país beligerante en la Segunda Guerra. Así visto, la escuela Saunders es Estados Unidos, la Academia Anzio es Italia, Pravda obviamente es Rusia y Black Forest Peak, Alemania. En esta competencia, que como decíamos no es otra cosa más que una representación de la Segunda Guerra, Miho tuvo el año anterior la desgracia de ser derrotada por las chicas de Pravda por intentar salvar a unas compañeras del colegio Black Forest Peak, su anterior colegio y su casa, puesto que pertenece a su familia. Se puede rastrear en estas escuelas el fuerte uso de estereotipos nacionales y en particular presencia del revanchismo y el antinorteamericanismo, en particular en el enfrentamiento contra Saunders. Mathew Penny en un pequeño artículo para la Asia Pacific Journal analiza cómo el revanchismo y el antinorteamericanismo toma formas en diferentes mangas (Astroboy, Hajime no Ippo etc) pero una particular es mostrarlos tramposos, indecentes y crueles (Penny, 2009). La escuela Saunders en su combate contra Ooarai intenta hacer trampa. Mientras que la líder de la escuela es mostrada como una muy bella rubia, la mayoría de la escuela Saunders es representada de una manera “muy poco moe”. Es una diferencia notoria entre Kei, la líder, y Alicia, la encargada de radio del equipo Saunders y la responsable de usar dispositivos de interceptación de comunicaciones.⁸⁸ Este doble estándar de norteamericanos (la buena y radiante rubia, la tramposa y fea pelirroja) responde al imaginario japonés sobre los norteamericanos. Sumado a que en la infiltración al colegio Saunders por Yukari⁸⁹, está muy mal valorada la cantidad de recursos que tiene la escuela y sus planes de estudio relajados. Los estereotipos se vuelven más agresivos al tratar con la escuela Anzio, donde los estereotipos de demasiado relajados y perdedores que los japoneses tienen de los italianos se hacen más fuertes. La escuela Anzio está llena de monumentos y comida, pero no tiene recursos para la guerra. Anchovy (Anchoa) se autoproclama “Duce de Anzio” y es un personaje lleno de carisma cómico y de una adorable estupidez complementada por una

88. La decodificación de las conversaciones enemigas a través del radar fue una de las claves de la derrota japonesa y alemana en la Segunda Guerra. Para los militares japoneses era deshonoroso hacer la guerra espionando (Elting, J: El camino a tokyo I , La Segunda Guerra Mundial, Time-Life, Folio, 1998).

89. Capitulo emitido el 6 de noviembre del 2012.

90. Capítulo emitido el 9 de octubre del 2012.

gran cantidad de elementos moe en su diseño, desde sus dos coletas con bucles plateados hasta su uniforme y su personalidad. Esta visión de una Italia perdedora se repite en Hetalia (2000) (Toshio, 2017) un web comic que luego se transformó en una animación de cinco minutos donde se parodia a los países a través de varios personajes llenos de estereotipos. El autor declaró que el personaje principal, Italia, fue inspirado en una discusión sobre la Segunda Guerra Mundial en donde los participantes de un foro de internet concluyeron que Italia era un verdadero perdedor. El estereotipo en Grils und Panzer es estirado a punto tal de que los planes militares son nombres de comidas y al ser derrotadas, el colegio Anzio ofrece un abundante banquete de comida italiana.

El elemento central de la serie justamente son los tanques. Estos pertenecen a la Segunda Guerra Mundial y cada escuela, excepto Ooarai, tiene tanques únicamente de su nación. Ooarai en cambio tiene vehículos de varias naciones, a saber: tres alemanes (Panzer IV, Stug II y Tiger Porsche) uno norteamericano (Lee-Grant) uno francés (Char- B) uno japonés (Tipo 88) y un tanque checoslovaco (T-35), luego reconvertido en su variante alemana, el Hetzer. En la serie se dan muchos datos y especificidades de estas armas; y bien se podría afirmar que la cantidad de datos sobre los tanques de la Segunda Guerra Mundial y armamentos es asombrosa. Pero el moe también opera en los tanques, las protagonistas y sus rivales personalizan sus tanques, incluso hay una escena donde se ve la cabina del panzer IV de Ooarai adornada con almohadas y objetos infantiles.

Este último punto es importante por la infantilidad que las protagonistas demuestran junto a los conflictos que tienen. La guerra si bien es una guerra de supervivencia, es inocente porque no daña a nadie; a pesar de las espectaculares explosiones, nadie en la serie ha muerto o se ha lastimado de gravedad. De hecho, la guerra es presentada en el primer capítulo como una guerra sana, enfocada en mejorar la "feminidad y el carácter de las mujeres"⁹⁰. El universo de Grils Und Panzer es un universo eminentemente femenino donde solo dos personajes masculinos tienen algún tipo de aparición: el padre de Yukari, un peluquero muy preocupado

por su hija, y ya en la película de 2013 el Ministro de Educación, que es un hombre frío y corrupto. Este desprecio, no por el hombre sino por el político, es también rastreable en el propio Kobayashi y su visión del heroísmo de los soldados, en contraposición de la cobardía y traición de los políticos y mandos (Seaton, 2010; Sanchez Revilla, 2017). De hecho, Grills und Panzer retrata una sociedad femenina militarizada: la escuela es un portaaviones gigante, se estudian aspectos de la guerra y el deporte es pelear con tanques. Las óvulos que acompañan al DVD tratan de pequeños capítulos donde se hace referencia a los diferentes tanques y armamentos. También explican el funcionamiento de la escuela-portaaviones y cómo esta es una comunidad autosustentable. Sin embargo, y a diferencia de otras series como Knights of Sidonia que retratan sociedades militarizadas y que viven para la guerra, no hay tensiones sociales provocadas por la guerra. Todo lo contrario, no hay voces disidentes excepto la de la protagonista durante el primer capítulo hasta que se sabe que si no participa en el Senshado, la escuela cierra. En esta sociedad militarizada los éxitos militares proveen el estatus, como el caso de la familia de Miho cuya madre es recordada como la más grande piloto de tanques. Este estatus tiene peso en la serie, la madre de Miho desprecia a su hija por no ser tradicional en el Senshado y aprecia a su hija Maho quien si sigue los pasos de su madre. En la serie, Maho es derrotada en combate singular contra Miho en una angustiante batalla.

El probelicismo militante de esta serie es incluso cristalizado en la frase de Hana sobre el Senshado: “las enseñanzas más importantes de la vida las da el Senshado⁹¹”; en otras palabras más directas, la guerra forma al ciudadano y a la nación. La apreciación del deporte de batallas de tanques es sumamente positiva no solo entre quienes lo practican, sino en toda la sociedad, que hasta lo ve ventajoso en particular, por un constante gag de un tendero al que siempre le rompen la tienda en las batallas.

Y por último, en esta serie no hay una temporalidad clara, la única fecha que se menciona es 1920 que fue la última vez en que la escuela Ooarai participó en Senshado. La fecha no es mencionada, pero se trata de 1940, ya que la escuela vuelve a participar tras veinte años en plena Guerra Mundial. A diferencia de *Joker Game*, a esta serie no le interesa el contexto ni el periodo sino presentar las batallas de tanques con las adorables protagonistas. Y esta combinación de chicas lindas y tiernas con tanques y violencia resulta ser la clave del éxito. *Kantai Collection*, otro *anime*, previamente videojuego, juega con esta misma espina dorsal, la combinación de moe con los viejos barcos de la flota imperial. Al igual que en *Girls und Panzer*, hay una sociedad femenina militarizada y la única presencia del hombre es el enigmático “almirante”, un mando. Estas chicas deben luchar contra monstruos marinos de origen desconocido y, al igual que en *Girls und Panzer*, el moe es el principal vehículo estético y comunicacional presentando, al igual que en nuestra serie analizada, una enorme cantidad de personajes adorables peleando en el mar.

Moeismo reaccionario: hacia un concepto

Las diferencias entre *Joker game* y *Girls und Panzer* son evidentes, no solo en cuanto al género al que pertenecen, sino también en cuanto a su interpretación de la guerra. *Joker game* claramente abreva a la visión de la guerra como algo indeseable. El juego del espionaje evita la guerra y la guerra extingue el espionaje y lo hace inútil. *Girls und Panzer* se posiciona en las antípodas y fundamenta no solo la guerra, sino que emparenta la sociedad militarizada con una sociedad feliz y sana.

Esta imagen última no es sino una construcción ideal de la sociedad japonesa de la época imperial. Algo similar a lo que hace Kobayashi en *Sensouron*, pero con muchísimas diferencias. En primer lugar, *Girls und Panzer* no desea tener historicidad ni seriedad. El trabajo de Kobayashi hace esfuerzo por parecer científico (Sanchez Revilla, 2014; Seaton, 2010),

por tomar fuentes, por trabajarlas y a la vez presentar este trabajo en un formato manga, usando los recursos comunicacionales que ofrece este formato. Esto no le interesa a *Girls und Panzer* que dibuja una fantasía militarista llena de chicas bellas, tanques poderosos y una comunidad feliz en medio de una guerra. En efecto, la objetividad y el tratamiento serio quedan relegados solo a los aspectos cualitativos y cuantitativos de las armas y tanques utilizados. En este sentido, este cuadro nacionalista podría relacionarse con el concepto de nacionalismo banal de Michael Billig (Nuñez y Billig, 1998) propuesto por Otmazgin (Otmazgin, 2017) para tratar el caso del teatro del pacífico en los manga y *anime*: en efecto, se trata de un patriotismo arrogante rastreable en cosas cotidianas, entre ellas la propia cultura visual japonesa. La perennidad de la ideología imperial combinada con una añoranza de ese pasado glorioso, ahora idealizado, podría ser una de las patas donde se sustenta esta forma de presentar la guerra. Sin embargo, para Otmazgin, no significa que este mensaje sea “fascistizante”, ya que esta banalizado y no resulta comprendido, sino apreciado como una fantasía. Azuma señala que una de las particularidades del *moe* es que es un mensaje que todos los *otakus* entienden. Y no se trata solo de ver este mensaje en un *anime moe*, sino también en lugares virtuales donde los *otakus* habitan. Otmazgin se toma a Rumi Sakamoto para fundamentar que, si bien hay una línea de nacionalismo arrogante, esta no haría mella dentro de la sociedad. Sin embargo, una investigación de esta autora muestra cómo muestras de xenofobia y nacionalismo violento conviven en los foros *otakus* de 2chan y otras páginas dedicadas a los *otakus* (Sakamoto, 2011), y salen en forma violenta como manifestaciones contra barrios coreanos o en el santuario Yasukuni. Para Sakamoto, este nacionalismo es un nacionalismo fetichista, apolítico y fragmentario pero agresivo, muy ruidoso por lo tanto, no debe ser tomado en vano. Sumado al ascenso del *soft power* japonés, en forma de Cool Japan, la agencia oficial de venta de productos de cultura pop japonesa, da lugar a un nuevo nacionalismo (Miyake, 2017) ligado al consumo de cultura pop y donde se permite la imagen de un Japón moderno, avasallador y poderoso.

Es por estas razones que preferimos llamar a esta combinación extraña entre monería y nacionalismo “moeismo reaccionario”. La utilización del moe como canal, ya no nacional sino internacional, del propio arrogantísimo y belicismo japonés. Hacia adentro, como mensaje patriótico y a la vez, para generar la idolización de personajes que inspiren a los otakus y televidentes en valores más nacionalistas y tradicionales, en el sentido que Rosa Lee toma la idolización de personajes históricos como fuente de inspiración y objetos de deseo (Lee, 2013). Hacia afuera, como un mensaje de que no solamente Japón puede enorgullecerse de su pasado carnicero sino también que este pasado lleno de belicosidad “es cool” y sus protagonistas son cool en el sentido de que defienden a su nación o colegio o lo que tengan que defender. Gramsci (Gramsci, 1975) ya había mencionado las cualidades de la literatura nacional y de los héroes que expresan los sentimientos de los lectores y que los aferran a esos valores expresados en las obras. En el caso de *Girls und Panzer*, y capaz de ser aplicado a cualquier obra de animación o manga de esta época donde los héroes sean un grupo militarizado, el moe es el factor clave, porque este es el canal donde se transmiten esas ideas, sentimientos y visiones del mundo. El moe permite que una guerra sea linda y deseable, y permite también hablar de la guerra y del pasado japonés en una clave adorable y fetichista, muy difícil de separar lo ficcional de lo real, lo histórico de lo fantástico, creando un relato heroico y posmoderno para un ultranacionalismo que mantiene las ideologías reaccionarias de su pasado imperial, pero que no se priva de utilizar lo “kawaii” como cañón de asalto hacia otros mercados y hacia las mentes de sus conciudadanos y espectadores.

Referencias

- Axelbank, Albert “Black Flag over Japan” Routledge, Abingdon, 2010, segunda edición- Primer Edición por Hills and Wang, 1972
- Azuma, H: “Otaku, A database Animals” , Minesotta Universty Press, Minesotta, 2009
- Benesch, O: Bushido, The creation of a Martial Ethic in Late Meiji Japan, Doctorate Thesis for the University of Columbia, Vancouver, 2011

- Benesch, O: *Inventing the way of Samurai, Nationalism, Internationalism, and Bushido in modern Japan*, Past And Present Books, Oxford University Press, Oxford, 2014
- Burk, Alexander: *Reception of the revisionist historical manga in Japan: a case study of university students*, *Inter-Asia Cultural Studies*, DOI:10.1080/14649373.2012.717606 , 2012
- Chartier, R: *El mundo como representación*, Gedisa, Barcelona, 1992
- Driscoll, M: "Kobayashi Yoshinori Is Dead: Imperial War/Liberal Sick Peace/ Neoliberal Class War", *Mechademia*, Volumen 4, Minesotta University Press, Minesotta, 2009
- Galbraith, P: "The Moe Manifesto", Tuttle Publishing, Vermont, 2014
- Gramsci, A: "Cuadernos de la cárcel", Tomo 2, cuaderno 11, disponible en <http://www.gramsci.org.ar/>, ultimo ingreso, 08/10/2017
- Hartley, B: *Manga, History and telling history of the past: Narrative Strategies in Shanaou Yoshitsune*, En Nissim and Suter: *Rewriting history in Manga*, Palgrave Macmillian, Kentucky, 2016
- Hayden, W : "Metahistory, The Historical Imagination of the Nineteenth-Century Europe" , Jon Hopkins University, Baltimore, 1976
- Hutchinson , R: "Sabotaging the Rising Sun: Representing Japanese History in Osamu Tetzuka Phoenix" en Rosenbaum, R: *Manga and the Representation of Japanese History* , Routledge, Nueva York, 2013
- Lee, Rosa: "Romantizing Shinsengumi in Contemporary Japan" . *New Voices*, Volumen 4, Sydney, 2011
- Mc Neil "Nippon Kaigi and the Radical Conservative To Take Back Japan" *Asia Pacific Journal*, Diciembre 2015, volume 15, tomo 50, numero 4, Sydney
- Mizohata, Sachie "Nippon Kaigi: Empire, Contradictions and Japan's Future", *Asia Pacific Journal* , Volumen 14, Tomo 21, numero 4, Sydney, 2016
- Navarro- Zieminsky: *Entre espejos y demonios: aproximación a la cultura japonesa post II guerra mundial*, XII Congreso Argentino Interescuelas de Departamentos de Historia, Mesa : *Paradigmas y contradicciones en el mundo cultural*, Bariloche ,2009
- Navarro Ibarra, L: *Dossier "La Guerra en el cine anime"* En *Revista Imagofagia*, Asociación Argentina de Estudios de Cine y Culturales, Buenos Aires, n°4, 2011
- Nozaki, Yoshiko: "War Memory, Nationalism, And education in post war Japan" , Routledge , Abingdon, 2008
- Nuñez y Billig: *El nacionalismo banal y la reproducción de la identidad nacional* , *Revista mexi-*

- cana de sociología Universidad Autónoma de México, Volumen 60, numero 1, México, 1998
- Penny, M: "Nationalism and Anti-Americanism in Japan – Manga Wars, Aso, Tamogami, and Progressive Alternatives" , The asia pacific journal, volume 7, tomo 17, numeor 2, sydney 2009
- Okamoto inoue, R: "Theorizing Manga: Nationalism and Discourse On the Role of Wartime Manga", Mechademia, University of Minnessota, Minesotta, Volumen , 2009
- Otmazgin, N: Manga As Banal Memory, En Nissim and Suter: Rewriting history in Manga, Palgrave Macmillian, Kentuky, 2016
- Ootsuka-Lamarre, "The unholy alliance of Eisenstein and Disney: The fascist origin of *anime*" Mechademia, Volume 8, Minessota Press, Minessota, 2013
- Sanches Revilla: "manga, memoria e historia sobre el templo Yasukuni de Yoshinori Kobayashi", Tesis de Doctorado, Cuernavaca, Universidad de Morelos, 2014
- Sakamoto, Rumi. "Koreans go home!. Internet nationalism in contemporary Japan as Digitally Mediated Subculture". Asia Pacific Journal, Vol 10 , tome 9 , number 2 ,
- Seaton, P: Histography and Japanese war nationalism, testimony on Sensouron, Sensouron as Testimony" en Asia pacific Journal volume 8, numero 32, 2010, Sydney
- Schweitzer y. Saks : "The CSI Effect: Popular Fiction About Forensic Science Affects Public Expectations About Real Forensic Science". , verano del 2007
- Tawara: What is the Aim of Nippon Kaigi, the Ultra-Right Organization that Supports Japan's Abe Administration?, The Asia pacific journal , Sydney, volume 15, tomo 21, numero 1, 2017
- Toshio, M: Hstory As Sexualized Parody : Love And Sex Between Nations In Axis Powers Heta-lia, En, En Nissim and Suter: Rewriting history in Manga, Palgrave Macmillian, Kentuky, 2016

Fuentes Principales

- Grils Und Panzer: Dirigida por Tsutomu Mizushima, Producida por Kiyoshi Sugiyama, Anima-da por, Actas, Emitida por Toxkyo MX, 2012
- Joker Game: Dirigida por Kazuya Nomura, Producida y animada por I.G Production, Emitida por AT-X, Tokyo MX, TV Aichi, MBS, y BS11 2016

Anime y mangas mencionados

Kobayashi Yoshinori: Neo Gomanism Special Manifesto: Sensouron, Gentosha, Shibuya, 1998
disponible capítulos 1-2-4-12 en http://mangakakalot.com/manga/shin_gomanism_sen-gen_special_sensouron

Hadashi no gen, Kenji Nakazawa, Shunkan Shonen Jump, Shueisha, 1976 .

Hiroshima: Dirigida por Mori Masaki, Animada por Madhouse. Basada en Hadashi no Gen, 1983

Adolf ni Tsugu, Tetzuka Osamu, Bungei Shunju, 1982

Hi no tori, Tetzuka Osamu, COM/Manga shonen, Varias editoriales, 1967

La Tumba de las Luciérnagas: Direccion de Isao Takahata, Idea original de Akiyuki Nosaka, Estudio Ghibli, 1988. Basada en el libro de Akiyuki Nosaka, Hotaru no Haka .

Evangelion: Dirigido y Creado por Hideki Anno, Producido por Noriko Kobayashi, animado por Gainax y Tatsunoko, TV Tokyo, 1995

La Princesa Mononoke: Dirigida y creada por Hayao Miyazaki, Animada y Producida por Estudio Ghibli, 1997

Mi vecino Totoro: Dirigida y creada por Hayao Miyazaki, Animada y producida por Estudio Ghibli, 1988

Uchuu Senkan Yamato (Star Battleship Yamato): Dirigida por Reiji Matsumoto, Animada por Academy Productions y transmitida por Yoimuri TV, 1974

The Legend of Galactic Heroes, Dirigida por Noboru Ishiguro, Animada y producida por Kitty Films, 1988. Idea Original de Yoishiki Tanaka

Shingeki no Kyojin: Hajime Isayama, Shonen Magazine Comics, Kodansha, 2009, animada por Wit studio y I.G Production 2013

Terraformars: Yuu Sasuga, Weekly Shonen Jump, Shueisha 2011, Animada por Liden Films, transmitida por Tokyo MX, 2014

Sidonia no Kishi: Tsunomu Nihei, Afternoon Kc, Kodansha . Animacion por Polygon Pictures, Transmitida por MBs, TBS, Y *Netflix*

Hetalia Axis Powers: Creado por Hidekaz Himaruya, en formato webcomic gratuito. Animado por Studio DEEN en 2009

La representación de la toma y la retoma del Palacio de Justicia en el diario “El Espacio”

Omar Alonso García Martínez

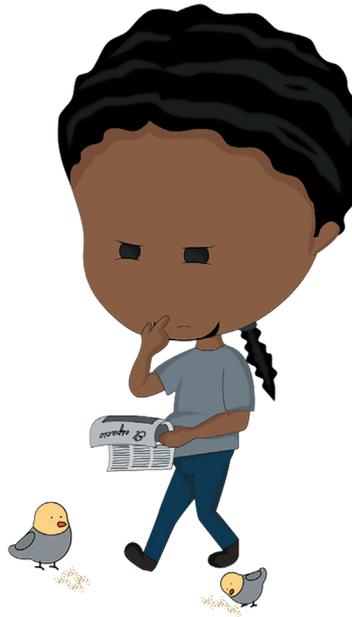




Imagen 51. De luto, para sentarse a pensar, caricatura por Félix, diario *El Espacio*, 8 de noviembre de 1985, página 4.

El contexto

5 de noviembre de 1985, 11:30 a.m. El sonido del tranquilo vuelo de las palomas se contrasta con el paso agitado de algunos transeúntes. Un tímido murmullo de una radio de comunicaciones de un guardia de seguridad se confunde en la cotidianidad de la plaza del libertador, aquel que observa hacia el adoquinado con una mirada serena y algo triste. Su cuerpo se apoya en la pierna derecha y la izquierda continúa en avanzada, sinónimo de su perenne revolución y enfrentamiento a los poderes hegemónicos. Su rostro inundado de excremento del ave que simboliza la paz es tal vez un signo que ejemplifica la pérdida del camino

por el que él combatió, ya que el yugo de la represión, de la corrupción y el desamparo social parecen seguir aquí; y así se lo recuerdan las heces de las aves que corroen la firmeza del metal que lo contienen. El héroe patrio reconoce minúsculos signos que son imperceptibles para el transeúnte pero no para la inteligencia militar, la cual se alista para el retorno de la historia, una especie de apropiación del equino épico de Homero personificado por los guerrilleros del M-19. Bolívar permanece impávido, cual héroe emblemático que trasciende el tiempo y el espacio, solo puede comunicarse con el presente y el futuro desde el pasado, aquel, que el hombre por lo general se niega a escuchar. La plaza de Bolívar es un fortín: concentra los poderes del Estado, legislativo, ejecutivo y judicial, acompaña también el poder eclesiástico; una melodía de autoridades donde el equilibrio y lo armónico son la norma, o por lo menos eso nos hacen creer. La tranquilidad es abruptamente interrumpida por gritos y un disparo. La toma inicia y con ella el dolor de Themis. La representación de la justicia⁹² ⁹³se desdibuja, se desvanece, es cada vez más una idea gaseosa. El ejercicio de la deconstrucción o de la construcción permanente de la justicia en Colombia se puede evidenciar en circunstancias como el olvido y el no-lugar⁹⁴; en diversos acontecimientos de nuestro pasado reciente en los que debería aparecer como una protagonista está ausente, y cuando por casualidad acompaña, su visita inesperada es casi un acto divino.

“El Espacio,⁹⁵ el diario del pueblo colombiano”, durante medio siglo se convirtió en uno de los medios de comunicación con mayor acogida por las clases trabajadoras. Su lenguaje popular, algo grotesco y sexual lo convertían en una de las fuentes más recurrentes de información. La espectacularización de la noticia era uno de los componentes claves en su formato editorial, ejemplo de esto es el titular de su primera plana del día 7 de noviembre de 1985: «Espectacular edición de El Espacio ¡GUERRA!, Patético e impresionante material fotográfico y escrito sobre la toma del Palacio de Justicia por parte del M-19 y a solo dos cuerdas del Palacio de Nariño y el Capitolio» (El Espacio, 7 de noviembre, 1985:1). El día 8 de noviembre su titular anuncia «Concluyó el escalofriante drama. Un asalto de

92. GONZÁLEZ García José M. *Imágenes de la justicia en la estética del derecho*. REVISTA LAGUNA, 41; 2017, PP. 9-40.

93. *Hay un dicho que dice “La Justicia es ciega” y así la imaginaban los antiguos romanos, vendada de los ojos, con una balanza y una espada. La idea de que la justicia es ciega (no le da favoritismos a nadie), se basa en los hechos (medidos en la balanza), y aplica con vigor las sentencias (por eso la espada). Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?justicia> revisado el 12 de abril 2018.*

94. *No lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de “lugares” de memoria”, ocupan allí un lugar circunscripto y específico. AUGE Marc, Los «no lugares. Espacios del anonimato. Gedisa, Barcelona. 2000. Pág. 83*

95. *Cincuenta años se cumplen hoy desde que el 21 de julio de 1965 el diario EL ESPACIO vio por primera vez la luz en las calles capitalinas. Era un periódico en tamaño tabloide que ofrecía tal como hoy lo más actual de la información de Colombia y el mundo. Fundado por Jaime Ardila Casamitjana, EL ESPACIO inició como un vespertino que informaba a los colombianos en horas de la tarde sobre los hechos más importantes de las últimas horas.*

96. *Los periódicos amarillistas son una realidad mundial. En toda Hispanoamérica hay al menos un periódico por país especializado en temas amarillistas. "Ojo" de Perú, "Crónica" en Argentina, "La cuarta" en Chile y "Diario extra" en Ecuador son sólo algunos de ellos. Todos tienen el mismo fin: el alarmismo social. Creados en épocas de revueltas sociales e inspirados por la prensa norteamericana, estos periódicos acostumbraaron a escribir con el peor descaro sobre los más macabros accidentes que podían suceder en las calles de las principales ciudades del continente. El sexo, las drogas y todo el mundo que rodea la delincuencia barrial tiene una parte explícita en dichos diarios. Disponible en: <https://www.elpensante.com/el-espacio-el-diario-mas-amarillista-de-colombia/> acceso el 15 de abril 2018*

97. *El ESPACIO, ocho de noviembre 1985, Bogotá. N. 6099. pág. 2*

locura, los muertos pasarían de 100. Casi todos guerrilleros. Espectacular edición total sobre el sangriento golpe» (Ardila, Uribe, *El Espacio*, 8 de noviembre, 1985:2). El diario sobresalía por su estética particular, sus titulares rojos que atraían al observador por el juego tonal y narrativo e imágenes sugestivas proponían una especie de amarillismo⁹⁶ en la forma de contar el acontecimiento; sin embargo, las imágenes sarcásticas tenían una gran profundidad de crítica, el lenguaje del caricaturista Félix era por lo general, una interpretación retórica de la situación política y emocional del país.

El nombre del artículo que ilustra la caricatura objeto de estudio es "Viva Colombia", un texto bastante conservador, ajustado a lo que el propio Estado necesitaba exponer. En él se crea un halo heroico sobre el presidente Betancur: «estuvo a la altura completa de su deber, toma las decisiones adecuadas y cumplió su palabra con grandeza republicana, que lo coloca a la altura de los mejores patriotas⁹⁷» (*El Espacio*, 8 de noviembre, 1985: 2). La narrativa políticamente correcta, unidireccional, en la que se evidencia una sola fuente, —la que difunde la verdad estatal sin pretensión de confrontar el acontecimiento—, dirige el discurso. Es de precisar, además, que el diario, en contravía de su habitual tono, evidencia el sistema moral y dogmático de la sociedad regida por el poder eclesiástico de aquella época. El artículo concluye:

Nuestras oraciones más fervorosas por los buenos caídos y nuestra gratitud por los héroes de la jornada. Quieran los dioses tutelares de Colombia que estos sacrificios no sean en vano y que de ellos surja una época de paz y de profundas rectificaciones, pues siempre es buena hora para servirle a Colombia. Viva Colombia. (*El Espacio*, 8 de noviembre 1985: 2).

Los medios de comunicación fueron piezas fundamentales para conocer de primera mano los acontecimientos. Funcionarios del Palacio se comunicaron con emisoras radiales, las cuales abrieron sus líneas al público, recreando así el acontecer militar a través de imágenes mentales. Las voces nerviosas, trastornadas, los gritos y los disparos hacían pensar en el desarrollo ficcional de una radionovela. Cabe recordar el papel de

los medios por aquella época, la sensibilidad obedecía a otro tipo de comportamiento, más ingenuo o menos experimentado, convirtiendo a la imagen, al texto y al sonido en estandartes de la verdad. Con base en esta relación de veracidad el gobierno decidió cerrar los canales radiales y exigió el retorno a sus acostumbradas secciones para no crear pánico en la sociedad civil, pero también para acallar el evento ante la opinión pública nacional e internacional. Los medios fueron increpados por la ministra de comunicaciones, Noemí Sanín, que reprochaba el actuar de estos, bajo el argumento de una supuesta violación de la ley. ¿Qué implicación política y ética tiene este silenciamiento de la prensa? Sin duda, taparon los sentidos. La visión de un acto violento que se presenta en pleno centro de la capital del país no se ve ni se escucha, como si de alguna manera utilizaran la retórica de la diosa Themis, pero en su contra. La ceguera que ella presenta es para establecer un equilibrio, no obstante, en esta ocasión se utiliza para evitar conocer los acontecimientos, la diosa cae en llanto porque no se le presta la atención que merece, a ella y mucho menos a las víctimas del fuego cruzado. La imagen de Themis es abrigada por el dolor, mientras que un espectáculo deportivo⁹⁸ del fútbol es utilizado como cortina distractora. Según la comisión de la verdad, la ministra,

[...] convino con el Director de Inravisión, no autorizar cambio en la programación por las repercusiones en el orden público que podía conllevar una transmisión cuando no había claridad sobre lo que estaba ocurriendo. El público estaba suficientemente enterado por la radio. Quizá más tarde se podrían aprovechar las grabaciones, ya sobre los hechos establecidos. [...] Después de deliberar ampliamente sobre la conveniencia o inconveniencia de establecer censura a la radio y la televisión, la Ministra de Comunicaciones se comunicó por teléfono y télex con los responsables de las cadenas y emisoras radiales y de los noticieros de televisión y les hizo presentes las prohibiciones legales de transmitir noticias relacionadas con los operativos militares, y les notificó que no podían transmitir los comunicados de los subversivos como lo habían pedido ellos en su manifiesto, ni podían tampoco transmitir al público entrevistas desde el interior del Palacio de Justicia, pues dentro de él estaban los delincuentes que inducirían la violación del orden jurídico, y muchos inocentes que no eran libres para manifestar la plenitud de su pensamiento. A continuación se transcribe el télex respectivo: “El ministerio de Comunicaciones prohíbe

98. *Alguien tenía un radio en el baño donde escucharon en la noche que estaban transmitiendo un partido de fútbol, 113 por lo que los rehenes pensaron que su situación no le interesaba a nadie.* Gómez, Herrera y Pinilla. *Informe final de la comisión de la verdad sobre los hechos del Palacio de Pusticia.* Universidad del Rosario. Bogotá. 2010. Pág. 154

99. *Son numerosas las fuentes griegas en las que Zeus aparece como el árbitro encargado de dirimir en las disputas habidas entre los dioses, función que en no pocas ocasiones el Crónida procuraba delegar en otros jueces para evitar así incómodas desavenencias con sus rencorosos vecinos del Olimpo. Muchas veces delegó en su divina esposa Themis, que a la postre acabaría siendo la responsable del cumplimiento de la ley. Según las fuentes clásicas, la diosa Themis era la encargada de personificar la Ley eterna y la Justicia. Es hija del Cielo y la Tierra, y hermana de los poderosos Titanes (Hesíodo, Teogonía 133-134, Apolodoro, biblioteca I,1.2). Fue digna de ser una de las divinas esposas de Zeus, con quien engendró a las Horas (Eunomía, Dice -también símbolo de la Justicia-, y Eirene), divinidades que aseguran el equilibrio social, a la Virgen Astrea (otra de las personificaciones de la Justicia) y a las ninfas del Eridano. Entre sus servicios a los dioses, con los que comparte residencia en el Olimpo, se le atribuyen la invención de los oráculos, los ritos y las leyes. RODRÍGUEZ López, María Isabel. La imagen de la justicia en las artes plásticas (Desde la Antigüedad hasta las postrimerías del Medioevo). Universidad Alfonso X el Sabio. Madrid. 2003, pág. 8*

terminantemente la transmisión de entrevistas y llamadas a Magistrados puesto que ello dificulta cualquier operación tendiente a salvaguardar la vida de las personas que todavía se encuentran en el palacio de justicia, atentamente, Noemí Sanín Posada - Ministra de Comunicaciones" [sic] (Gómez, Herrera y Pinilla, 2010: 139).

La represión, de alguna forma se nota en la dinámica de los diarios, que en su mayoría hacen una apología heroica a la acción tomada por el Estado. Desde el núcleo focal de este texto se nota cómo el artículo que acompaña la imagen satírica, hace plena alusión al actuar del gobierno, mientras que la caricatura (Figura 1) nos muestra una imagen de la diosa Themis⁹⁹ devastada por los acontecimientos de la toma del Palacio de Justicia por el grupo subversivo del M-19 y posteriormente la retoma por el Ejército Nacional. Su estado de desamparo y desolación se traduce en su cambio de postura, pierde la posición erguida¹⁰⁰ y valerosa propia de una diosa, —que indica un predominio supremo ante el hombre que la adora y venera—, aunque la relación espacial se mantiene, en la medida que las proporciones ilustran la diferenciación de formas establecidas por el volumen. En este caso el personaje femenino de la caricatura es de tamaño descomunal con respecto del edificio del Palacio sobre el que, sedente, se lamenta y llora.

Si la imagen se consolida como un dios todo poderoso, obedece también a la disposición de las figuras de la composición, dado que como un acto de fervor que se resume en: a mayor tamaño de la representación, mayor devoción, se acentúa así mismo el desvarío del hecho representado; ante la diosa, los colombianos necesitados de justicia somos diminutos, fervientes oradores entregados a la súplica. Recuerda este hecho la relación paternal o maternal que en la antigüedad se asignaba a las deidades, simbolizada en el tamaño, creyendo que ellas, las imágenes, eran la representación de las deidades creadoras y administradoras de los poderes del universo. Esto se evidencia en esculturas míticas como la del dios Helios, "El Coloso de Rodas" (170 a.C.) o la estatua de Zeus (430 a.C.) del escultor Cares de Lindos, siendo dos de las siete maravillas del mundo antiguo del pensamiento eurocéntrico. Imágenes de adoración monumentales

también se encuentran en el continente americano, los Moáis, esculturas de culto de la isla de Pascua (Chile), el Cristo Redentor (*Brasil*) y la estatua de la Libertad, (Estados Unidos), coinciden en la ideología de la imagen monumental como elemento de adoración, mantienen la esencia de culto en relación al tamaño, posición erguida y adoración, ya que,

La producción artística opera a partir de una lógica que está en función de su servicio al culto religioso: “El alce que el hombre de la Edad de Piedra dibuja en las paredes de su cueva es un instrumento mágico. Claro que lo exhibe ante sus congéneres; pero está destinado sobre todo a los espíritus” (Benjamin, 1973: 25).

La imagen desde la antigüedad (Grecia) y retomada por el Renacimiento, en gran medida nos indica la relación de poder entre lo humano y lo divino. Por lo general las interpretaciones divinas se muestran como guías emocionales y espirituales que reflejan una cierta imponencia, una dimensión mayor en torno a sus admiradores, evidenciando una brecha estética entre lo humano y lo divino a través de la representación. Lo humano se puede encontrar en la figura de Jesús y en otro grupo de mártires (como los santos religiosos), que se erigen por encima de la norma, toman forma desde el maltrato y la injusticia, los actos de sus congéneres les producen tristeza, se encuentran aún entre los hombres, simbolizan al propio humano. El arte y la representación mantienen una medida inherente a sus intereses, un actuar político, el canon puede suponer la idealización del sujeto dentro de un estereotipo, de la misma forma que un dios.

El punto está, justamente, en el tema de la «medida». Para Protágoras la acción humana tiene como criterio y medida la lógica pura de la razón; Trasímaco y Calicles le vienen a decir: ¿por qué debo inclinarme ante ella? Más aún: si la realidad es pura finitud y apariencia, cualquier comprensión de la razón que no la muestre como un instrumento al servicio de esa misma finitud no sería razonable. No es cierto, por consiguiente, que el hombre (o sea, en este caso, la lógica de la razón) sea la medida de todas las cosas, sino que el individuo humano y lo suyo, su interés, es la medida: hay que conseguir hacer la propia voluntad en cada momento. (Alvira, 2006: 100).

100. El verbo *erguir* viene del latín *erigere* (poner derecho a partir de un punto, erigir, levantar). En realidad aquí tenemos un doblete, pues este verbo dio *erguir* por vía patrimonial y *erigir* por la vía culta. Este verbo es un prefijado con *ex-* (de, desde, a partir de) y el verbo *regere* (enderezar, poner derecho o recto, regir, gobernar), de cuya raíz proceden innumerales vocablos como por ejemplo *regir*, *regente*, *recto*, *rector*, *rectificar*, *derecho*, *dirigir*, *enderezar*, *aderezar*, *correcto*, *dirección*, *surgir*, *insurrecto*, *rey*, *regular*, *regla*, *arreglar*, *renglón*, *reja*, etc. Procede de una raíz indoeuropea **reg-1* (conducir, poner derecho, ajustar recto), que también dio en latín el verbo *rogare* (pedir, dirigir la mano extendida), de donde vienen *rogar*, *ruego*, *abrogar*, *arrogante*, *derogar*, *interrogar*, *prerrogativa*, *prorrogar* o *subrogar*. Esta raíz indoeuropea dio en germánico la palabra *reiks* (*regente*, *poderoso*, *dirigente*), de donde derivamos la palabra *rico*. También dio en sánscrito *raja* (*rey* o *poderoso*), vocablo del que vienen las palabras *rajá* y *maharajá*. Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?erguir> acceso el 8 de mayo 2018.

101. *La Justicia es una mujer. Aunque también ha sido representada como un varón (Cristo en el Juicio Final, el arcángel san Miguel, algunos reyes y generales victoriosos), lo cierto es que al menos un noventa por ciento de las representaciones de la Justicia son imágenes de mujer. La Justicia es encarnada por una mujer y sigue la regla general según la cual en los idiomas derivados. GONZÁLEZ García José M. Imágenes de la justicia en la estética del derecho. REVISTA LAGUNA, 41; 2017, PP. 9-40.*

102. *La violencia simbólica es esa coerción que se instituye por mediación de una adhesión que el dominado no puede evitar otorgar al dominante (y, por lo tanto, a la dominación) cuando sólo dispone para pensarlo y pensarse o, mejor aún, para pensar su relación con él, de instrumentos de conocimiento que comparte con él y que, al no ser más que la forma incorporada de la estructura de la relación de dominación, hacen que ésta se presente como natural. BOURDIEU, Pierre, Meditaciones Pascalianas, Ed. Anagrama, 1999. Pág. 224/225.*

Esto nos hace pensar en la humanización de la diosa Themis en la visión de El Espacio, aquella que sufre con las incoherencias propias del ser, que sobrepasa el sentido de la representación como si no entendiera el actuar del poder, como si fuesen una sorpresa para la deidad los hechos del Palacio, un acto que la confunde y le genera una profunda desolación.

El sistema de codificación es un elemento del sujeto pensante dentro de una sociedad que abstrae las fuerzas para convertirlas en códigos que hablan de ellos mismos, es por eso que la diosa Themis se configura como un ser humano, como parte de nosotros. Las deidades trágicas griegas nos crean a semejanza suya como un acto recíproco, como un acontecimiento dogmático (realismo) o mágico (abstracción), y al tiempo, se instalan dentro de la sociedad sin desconocer el factor social, los cuales son impuestos o generados en función de ellos.

El hombre griego tiene en estos dioses su primera referencia y arquetipo. Los dioses de los griegos, a diferencia de los panteones precedentes (egipcio, mesopotámico, persa, etc.), poseen forma humana, por eso los hombres se reconocen en aquéllos. (...) Con la incorporación de estos dioses con forma humana, el hombre comienza a adquirir una nueva manera de posicionarse en el cosmos. La religión griega, como expresa Hegel, es una religión de artistas, precisamente porque finca su diferencia respecto de las otras religiones, en su capacidad de representación humana de lo sagrado. La mayoría de las religiones precedentes se caracterizaron por la representación naturalizante de la divinidad, es decir, la plasmaron mediante figuras de la naturaleza, tales como los fetiches animales (hibridaciones entre diferentes especies de animales, o bien, entre el hombre y el animal) o ídolos de los elementos físicos (tótems). (González, 2010).

La representación de lo humano en la imagen de la justicia analizada¹⁰¹ se ve en la tristeza que encarna. La violencia y dolor explicitados en el fuego y el edificio malogrado nos llevan a un primer análisis sobre el concepto de lo equitativo en un país complejamente injusto. De forma precisa, ella, Themis, observa cómo el razonamiento es sobrepasado por el tema discursivo para entrar a la confrontación armada, utilizando mecanismos tan antiguos como la fuerza y la violencia simbólica¹⁰², medidas

de persuasión utilizadas casi a manera de deseo encarnado en poder¹⁰³ contra el otro. Posiblemente la posesión, la subyugación, el esclavismo o la sumisión como ofensas acostumbradas por el ser humano, se convierten en una conquista personal en el plano emocional de los dirigentes, que reproducen de manera ideológica en la sociedad estos contrahechos como premisas, sobre todo ejercido en contra de los más vulnerables. En el caso del Palacio de Justicia el grupo de los desfavorecidos es conformado por los magistrados, los empleados, los estudiantes y civiles que quedaron en el medio de la confrontación militar, como presas de dos fuerzas, grupos ideológicos que representan extremos: toma: M-19 (izquierda) y retoma: ejército (derecha), pero consolidándose un solo núcleo de víctimas. La diosa Themis entiende que la injusticia toca la puerta de su casa, la cual entra y destruye todo a su paso, sin que ella pueda hacer mayor resistencia.

Todo poder de violencia simbólica, o sea, todo poder que logra imponer significados e imponerlas como legítimas disimulando las relaciones de fuerza en que se funda su propia fuerza, añade su fuerza propia, es decir, propiamente simbólica, a esas relaciones de fuerza. Hay aquí una certeza sobre el ocultamiento del poder, sobre la fórmula de su ejercicio, de su operación social. Relaciones de fuerza que están ocultas por otras relaciones de fuerza donde lo que entra en combate son otros pertrechos, otras armas, donde el campo de batalla no requiere escenas sanguinolentas, pero sí la guerra. (Moreno, 2006).

Las acciones de hecho por parte de la guerrilla del M-19 son el resultado de la inconformidad de un sector de la población, aclarando que esto no legitima su acción belicista frente a la institucionalidad, más sí ejemplifica la contraposición ideológica que desencadenó la toma, ya que, pese al convenio de cese al fuego bilateral y ante el descontento por parte de este grupo guerrillero por el incumplimiento del acuerdo de Corinto¹⁰⁴, sumado la hipótesis sobre los nexos con los carteles del narcotráfico, la incursión guerrillera en el Palacio de Justicia se presenta como una muestra del descontento de la misma sociedad que no creía conveniente el actuar del Estado. La dinámica establecida por el grupo subversivo denota el deseo de hacerse con el poder. La confrontación de dos bandos que buscan justificar su verdad sobre el otro, da pie a la diosa Themis para expresar

103. *El poder reprime la naturaleza, los instintos, a una clase, a los individuos. Aún cuando se encuentra en el discurso actual esta definición del poder, una y otra vez repetida, como el que reprime, no es el discurso contemporáneo quien la ha inventado, ya lo había dicho Hegel, y Freud, y Marcuse. En cualquier caso, ser órgano de represión es en el vocabulario actual el calificativo casi onírico del poder. Foucault, Michael. La microfísica del poder. Las Ediciones de La Piqueta. Madrid. 1979. Pág. 135*

104. *Desde el Acuerdo de Corinto, se generó una gran presión contra Betancur. Con él consiguieron la amnistía, pero con la desmilitarización de esa población "le cerraron a Belisario el espacio de negociación por parte del establecimiento". A raíz de las supuestas concesiones que dio el gobierno en Corinto y El Hobo, "rumores de golpe de Estado comenzaron a escucharse y una evidente crisis se vivió en las esferas de poder, donde el Presidente era asediado constantemente por sus propios partidarios, por el Congreso, por la oposición o por el malestar existente en las Fuerzas Armadas, descontentas con el desarrollo de la política de paz. Gómez, Herrera y Pinilla. Informe final de la comisión de la verdad sobre los hechos del palacio de justicia. Universidad del Rosario. Bogotá. 2010. Pág. 54.*

105. *Iván Marino Ospina, antes y después de su expulsión como jefe máximo del M-19, sostuvo hasta su muerte, ocurrida en agosto de 1985, estrecha amistad y unidad de acción con Pablo Escobar, y era el único autorizado por el movimiento subversivo para conversar con él. Como comandante del M-19, Ospina coincidió con miembros del Cartel de Medellín en afirmar que por cada colombiano extraditado sería asesinado un ciudadano estadounidense en Colombia. Ibid. Pág. 312*

su desequilibrio en llanto y confusión, porque si ella es la imagen de la ecuanimidad, en la toma y la retoma del Palacio de Justicia este concepto se convierte en una imagen abstracta, que ni ella entiende:

En este orden de ideas, la diosa Themis comprende el descontento social del grupo subversivo (por los ya mencionados incumplimientos en los acuerdos), pero las acciones de hecho por parte del M-19 deslegitiman todo acto heroico y noble que presuntamente decían tener. La toma se convierte por lo tanto, en una guerra por el poder de la verdad.

[...]“Cuádruple disyunción”: primero, la verdad es ella misma donación de la experiencia, es decir, insiste en ella, es inmanente. Segundo, la verdad no es totalizable sobre ningún predicado. En este aspecto, la verdad es genérica. En tercer término, la verdad es multiplicidad infinita, inacabable. Finalmente, la diseminación de la verdad en el juicio se acota por un punto innumerable. (Dipaola y Lutereau, 2006: 249).

Quedan sin aclarar, además, los vínculos que el grupo subversivo tiene con el cartel de Medellín¹⁰⁵. Algunos de sus comandantes activos y otros separados concuerdan en que trabajaron para este cartel, quien les propondría la incineración de documentos que aportaran pruebas contundentes para la extradición de los capos. Así lo demuestra este fragmento de conversación:

[Pablo Escobar:] “[...] la extradición está caminando y nos están jodiendo. Vamos a hacer una vuelta y aquí todos tenemos que colaborar. Nos encontramos en la obligación de hacer algo para salvarnos. Existen unos procesos jurídicos muy fuertes contra nosotros en el Palacio de Justicia. Es necesario borrarlos y no dejar huella de nada ante la ley. Tendrán que comenzar de cero y al obtener nosotros poder, nadie se atreverá a denunciarnos”. Fidel [Castaño] contestó: “Listo. Yo pongo unos fusilitos para lo que se necesite”. Y Escobar replicó: “Yo pongo la plata”. (Gómez, Herrera y Pinilla, 2010: 314).

Por otra parte, se cree que el incendio fue un acto coherente con la crudeza del enfrentamiento, la relación termodinámica de la acción bélica produjo fuegos que no podían predecirse por ninguno de los bandos. Las versiones varían dependiendo de quién las exponga, así, se dice también que el ejército produjo este incendio para salvaguardar algunos

altos funcionarios de la magistratura. Los hechos tienden a convertirse en mitos o leyendas que son apoyados desde la ficción por lo general, como lo explica el periódico El Tiempo (2009) «Las llamas, aseguró Pinilla, se produjeron accidentalmente en medio de la lucha que se vivió entre el Ejército y el grupo subversivo en el interior del Palacio, unos por retomar el control de la edificación y los otros por repeler la respuesta de la Fuerza Pública.» (El tiempo, 2009). La tristeza¹⁰⁶ en la imagen se reproduce a su vez en la arquitectura del Palacio consumido por las llamas, lesionado en sus bases físicas. De este modo, si las investigaciones no pueden sustentar de manera clara cuál fue el principal motivo para la toma, las razones se convierten en especulaciones que nos alejan de la verdad, un motivo más para que la deidad se presente en actitud desanimada.

La justicia desde el punto de vista de la confrontación se presenta como un acto dialéctico, como un ejercicio de dinámicas opuestas que interactúan desde sus propias lógicas, incompatibles entre sí. El Estado y el grupo subversivo actúan en consonancia a sus preceptos, desde esa disimilitud el concepto de lo justo deviene en formas inteligibles, la verdad y lo humano se confunden, por ser actos supuestamente racionales, como lo político, pero que a su vez crean dimensiones dialécticas, según Ana Penchaszadeh:

El devenir de este concepto, fuertemente emparentado con el de justicia, nos marca tres momentos específicos de la unión de Verdad - como la búsqueda del Bien en el despliegue de la interioridad - y Política - como la composición de la comunidad racional siempre en cuanto exterioridad-. La dialéctica, como el puente que hace posible el flujo de lo inteligible a lo sensible, permite el diálogo entre estas dos formas de conocer y de ser en el mundo. Es un tipo específico de movimiento que necesita Verdad y Necesidad bajo la forma de la Inteligibilidad. (Penchaszadeh, 2005: 25).

Ahora, nos inquieta la posición conceptual y táctica en la Retoma. El Estado debe cumplir con los derechos fundamentales del hombre, salvaguardando en primera instancia la vida de todo civil. Principio este que es obviado por la fuerza pública, sobre todo teniendo en cuenta que al interior del Palacio los rehenes suplicaban por el fin de la confrontación

106. La palabra "triste" viene del latín *tristis*. Según *Ernout-Meillet 1*, *tristis* no tiene una etimología cierta, aunque puede tener una relación con *taeter* (ofensivo, repulsivo) y *tetricus* (tétrico). Según *Pianigiani 2*, unos piensan que viene del verbo *terere* (consumir, roer, frotar), que nos dio trigo, pero la mayoría lo comparan con el sánscrito *trsta* (rudo, áspero), el lituano *tirsztas* (nublado) y el anglo-sajón *thereostru* (oscuridad, melancolía). Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?triste> acceso el 18 de abril de 2018

por parte del ejército, y que en repetidas veces se intentó el diálogo con el presidente Belisario Betancur, sin lograr dicha presunción. En el acto de la retoma la supresión de estas voces y clamores es acallada por la necesidad de recuperar la institucionalidad y varias personas pierden la vida. Esto queda demostrado en el informe final de la Comisión de la Verdad sobre los hechos del Palacio de Justicia (2010). La imagen resultante es una analogía con la imagen creada por Félix, "De luto" (1985), donde el Palacio se encuentra en llamas producto de los disparos de gran calibre arrojados por los tanques que generan grandes agujeros en la estructura, y en la puerta destrozada en el ingreso de estos a la edificación:

En efecto, la fuerza que se utilizó por la tropa militar y policial fue desmedida, toda vez que el fuego empleado para la retoma fue excesivo en volumen, intensidad y grosor del calibre, así como indiscriminado, en todo lo cual se puso en riesgo grave e inminente la vida e integridad física de los rehenes y demás civiles que quedaron encerrados en la edificación. (Gómez, Herrera y Pinilla, 2010: 289).

La caricatura

La postura de la diosa Themis indica cierto cansancio, se despoja circunstancialmente de la verticalidad. Atendiendo a los cánones de la representación de un dios significaría que se nivela con el humano y que cede a sus emociones, en consecuencia, la postura es determinante para establecer una lectura entre la imagen y el acontecimiento, ya que en principio, hay un cambio de emoción. La representación escultórica en términos tradicionales centroeuropeos establece modelos canónicos para la construcción del cuerpo humano, esta es de ocho cabezas, que en la imagen, suprime de alguna forma el canon sur americano andino, más aproximado a las cinco cabezas; esto obedece a la reproducción de la estética como modelo político, como carácter idealizado de belleza. En la caricatura de Félix (1985) este atributo se mezcla, utilizando elementos propios del lenguaje caricaturesco como la parábola o la deformación, presentes en la imagen y en el contexto. En la imagen, la cabeza tiene una

dimensión diferente a la del cuerpo, el trazo se percibe de manera ágil, más no preciso, creando una especie de hibridación estética entre lo tradicional y la representación satírica. Esta fusión toma elementos icónicos de la representación clásica y los combina con estéticas propias de una región específica, esta vez, con lo suramericano. Iuri M. Lotman considera esta mixtura estética en relación al concepto canónico o tradicional, así:

Cuando esto ocurre, [la hibridación cultural] el arte «extraño», o ajeno al tiempo que desempeña un papel revolucionador en la formación de una nueva norma artística, puede ser percibido desde el punto de vista de la norma canónica como más primitivo o como más complicado. Muy frecuentemente, la función de este género de recursos es asumida por la ampliación del área cultural: por ejemplo, la incorporación del arte europeo en el mundo cultural de Asia o de la cultura asiática en el mundo de la civilización europea. (Lotman, 1998: 173)

Volviendo a la caricatura, es importante resaltar el objeto donde la diosa reposa con actitud cansada, el propio Palacio de Justicia, aquel que funciona como arquitectura y hábitat de su filosofía, se presenta en estado de deterioro por las llamas, la metralla y los impactos contra su huésped, el poder legislativo. La paradoja que configura la toma y la retoma del Palacio de Justicia con la inscripción de Santander en su puerta principal: “Colombianos, las armas os han dado independencia, las leyes os darán libertad”; deja en entredicho la noción de libertad, dado que se encuentran pensamientos divergentes, independientes y distanciados por la conquista del poder. El Estado, dividido entre la idea de la retoma o una salida pacífica se enfrenta a disputas internas por el propio dominio estatal, queda en el aire la idea de un pequeño golpe de estado, suponiendo una toma del poder por parte de los militares, quienes desplazan a un segundo plano el poder presidencial.

En la guerrilla del M-19 también hubo discusiones opuestas por la acción tomada, sin embargo, esta acción militar es sobre todo un acto de arrojo que portaba la voz de los oprimidos. Aunque esta disidencia no dimensionó los efectos. Foucault establece esta dinámica en torno al poder como una constante lucha de los grupos sociales, constituyendo micro

107. La palabra balanza viene del latín *bilanx* (balanza de dos platos), compuesto de *bi-* (dos) y *lanx* (plato, platillo de una balanza). Los términos equilibrio, deliberar, peso, libélula y libra están relacionados con esta palabra. Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?balanza>. Acceso el abril 2018.

esferas de poder en la disputa del dominio del otro que comienza en su propio entorno.

Dos ejemplos. El saber oficial ha representado siempre al poder político como el centro de una lucha dentro de una clase social (querellas dinásticas en la aristocracia, conflictos parlamentarios en la burguesía); o incluso como el centro de una lucha entre la aristocracia y la burguesía. En cuanto a los movimientos populares, se les ha presentado como producidos por el hambre, los impuestos, el paro; nunca como una lucha por el poder, como si las masas pudiesen soñar con comer bien pero no con ejercer el poder. La historia de las luchas por el poder, y en consecuencia las condiciones reales de su ejercicio y de su sostenimiento, sigue estando casi totalmente oculta. (Foucault, 1980: 32).

En la mayoría de las representaciones clásicas de la diosa Themis su brazo derecho está en alto sosteniendo la balanza¹⁰⁷, sinónimo de equidad. Esta elevación y fuerza con la que sostiene el objeto indica que todos los procesos deben ser revisados de manera justa y equitativa, pero la balanza en la caricatura de Félix (1985) está en el piso, con grandes rasgos de violencia, probablemente también fue blanco de la toma del M-19 y de la retoma del Ejército Nacional. La balanza de la justicia fue destrozada por las acciones inequitativas por parte de los dos bandos. En tanto que icono, la balanza utiliza la retórica del objeto, adicionándole una carga simbólica desde su función como herramienta de empleo para medir, de lo que se deriva la ecuanimidad en el sistema social. La imagen de la balanza en el piso, deteriorada, nos indica un abuso de su uso, porque cualquiera que sea el instrumento que se utilice, si está mediado por la violencia, — como se vivió ese 5 y 6 de noviembre—, su representación natural tiende a la destrucción. Augé propone la simbolización del objeto dentro de la representación y su orden natural de esta forma:

trátese pues de una acepción diferente de la que considera Saussure (una magnitud que, en un contexto sociocultural dado, únicamente es susceptible de una sola interpretación; por ejemplo, la balanza como símbolo de la justicia. (...)) Debemos precisar todavía lo que hay que entender cuando se habla de "representación" y especialmente de representación mediante el símbolo. En primer lugar, el empleo del término símbolo nos lleva a dos planos: el plano de la lógica "natural" y el de la lógica "social",

dos planos que se construyen, cada uno por su parte, en función de dos ejes, el eje de la representación propiamente dicha y el eje de la relación o del establecimiento de la relación. (Auge, 1998: 43-44)

El brazo derecho que mantenía elevada la balanza, cambia de posición y de acción, ahora el codo reposa en su rodilla y la mano sostiene su cara, un acto melancólico en el cual se puede percibir la tristeza y el desasosiego de la acción. El llanto en esta imagen se configura como respuesta a las acciones belicistas que desajustaron la política estatal y social, creando caos. Si la imagen del Palacio de Justicia corresponde al lugar en el que se imparte la imparcialidad y la firmeza de la ecuanimidad en el territorio colombiano, y este fue violentado por fuerzas subversivas y oficiales dejando un manto de muerte e impunidad, podemos pensar que la posición del brazo derecho de la diosa Themis, es producto de la contradicción que se generó por la búsqueda del poder. El cuerpo se convierte en un índice, en una extensión de nuestro estado de ánimo, la soberanía que puede exponer la imagen tradicional de la diosa de la justicia en la imagen de Félix (1985) supone una especie de humanización del cuerpo de la deidad, que se afecta igual que un mortal en una situación siniestra. Así las cosas, el cuerpo puede ordenar y configurar una postura según su entorno, afectando su imagen tradicional como en la Themis del Espacio. Realmente no existe en esta imagen una especie de soberanía del cuerpo como objeto representativo de poder, porque la imagen, entendida como cuerpo, pierde esta dominación por los sucesos que la rodean. De modo que como,

objeto puro, se sirve uno del cuerpo para significar el poder, la muerte, la edad o la solidaridad de las generaciones y por eso mismo para manifestar, imponer, cierto orden de las cosas de las que el orden del cuerpo suministra una imagen. Particularmente notable sobre todo es el papel del cuerpo, de cierto tratamiento del cuerpo en la constitución de una figura de autoridad soberana. (Auge, 1998: 62)

En la justicia los ojos cubiertos indican equidad. Si observamos, nuestro juicio posiblemente siempre esté afectado, la estética de los acontecimientos puede persuadir el dictamen en un hecho, es por ello que la diosa Themis cubre sus ojos, para evitar ser violentada de manera simbólica al momento

de establecer juicios, porque el acto de ver puede esfumar un juicio justo o reconocer que actores que juraron defenderla actúan de forma inicua. Esto nos hace recordar diferentes formas de representación de la diosa Themis con respecto al manto de sus ojos, como en el grabado de Gravelot y Cochin, "La Parcialidad", en el tratado iconológico de París del año 1791. En esta representación se ve a dos mujeres, una de ellas cubre un ojo con el manto para indicar que realmente no está del todo ciega, rasgo éste que le vale la noción de injusticia: «el ojo derecho, solo ha de ver con el ojo izquierdo, de manera que caen fuera de su campo de visión todos los bienes más perfectos, referidos a las cosas del alma» (González, 2016: 29) En esta imagen las dos mujeres corresponden al bien y al mal, lo bueno y lo malo, que se puede entender en el sentido del ver, en la construcción de un veredicto justo, a favor o en contra, lo cual genera una dinámica dialéctica en la imagen y en el actuar que busca la parcialidad de la justicia.

Esta se afana en el fondo de la composición en equilibrar la balanza, no lleva venda y puede ver por los dos ojos. Por el contrario, la Parcialidad apoya su mano izquierda en uno de los platillos de la balanza para desequilibrarla, y con la derecha aparta una antorcha evitando así la luz de la verdad, al tiempo que puede ver por un solo ojo ya que el otro lo lleva con una venda. (González, 2016: 29)

De la misma forma, una xilografía atribuida al artista Alberto Durero en el libro de Sebastian Brant, *La nave de los necios* de 1494, humaniza la imagen indicando que no permanece con los ojos vendados, ya que está recibiendo la ayuda de un personaje para atar la tela que cubrirá sus ojos. Con estos ejemplos reconocemos que la iconografía de la diosa Themis sufre diferentes variaciones en uno de sus atributos más importantes como lo es la ceguera, y esto nos lleva a pensar en el concepto de la Themis diseñada por Félix (1985), la cual decide establecer un diálogo con la representación tradicional, en la que se somete a una ceguera inducida. La humanización de la imagen de Félix (1985) y de Durero (1494) enfatizan en la idea de la diosa como jueza que debe ocultar su vista para poder impartir veredictos justos, que no estén mediados por las pasiones o el poder de Estado. De lo anterior se desprende que son los sentidos herramientas no puras para examinar un acontecimiento.

Algunas de las ediciones más importantes de la Iconología de Ripa proponen siete representaciones para la Justicia, de las cuales una se refiere a la Justicia divina y las otras seis a diversas variantes de la Justicia terrenal o humana. Solo una de estas Justicias humanas es descrita con venda en los ojos; aquí la venda es considerada de manera positiva, con la finalidad de que los jueces no puedan mirar ni ver cosa alguna y dicten sentencia solo con la luz de la razón, enemiga de los sentidos. (González, 2016: 27).

La Themis de Félix (1985), dialoga con la historia, específicamente con los grabados de Durero, Gravelot y Cochin, ya que esta no está sometida a una ceguera como condena, ella tiene el poder de decidir cuándo ver. Lo anterior nos remite a otra imagen: la “Praxis rerum criminalium” de Damhoudere (1562), la cual reúne los dos atributos del grabado de Gravelot y Cochin y la xilografía de Durero, ya que articula un cuerpo con dos caras que observan en direcciones opuestas, el rostro de la que inspecciona a la izquierda está cubierto por una especie de máscara y el rostro que mira en dirección derecha está sin ningún artefacto u obstáculo que le impida ver. La Themis de Félix (1985) reúne algunas de las características de las obras anteriores y problematiza con la idea de los sentidos como fuentes de interpretación sensitiva y emocional, en tanto que protagoniza el juzgamiento al interior de su casa, el Palacio de Justicia, que ante la alteración causada por los hechos traumáticos que acontecieron dentro de este, queda sujeta a un comportamiento sensible, humano.

Para experimentar los actos atroces que suceden dentro de la toma y la retoma del Palacio ella utiliza otros sentidos como el tacto, con el cual reconstruye los objetos y cuerpos devorados por el fuego. El olor se activa con la pólvora y las cenizas que inundaron los alrededores de la Plaza de Bolívar, el oído con el que escuchó los estruendos de las bombas y los gritos de auxilio está cada vez más activo, la confusión es múltiple. El sabor amargo de los gases de la pólvora y el humo lastiman su sentido del gusto. En suma, es un acontecimiento donde los sentidos no podían estar al margen del evento, la diosa de la justicia experimenta su lado más humano, más sensitivo al ser testigo de las agresiones. Jimeno las describe así:

108. La palabra "llorar" viene del latín *plorare*. Al igual que en *llover* (de *plovere*). Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?llorar> acceso el 23 de abril 2018.

El primer cascabel derribó la puerta y entraron dos vehículos, esperamos unos instantes y nos informaron que el primer piso del Palacio podía permitir el acceso de dos más. Con los dos cascabeles restantes avanzamos en columna para que penetraran los soldados; yo entré en el tercer tanque. Lo único que podía percibir era el sonido de los disparos. Era como una caneca llena de totes. Sabíamos que el vehículo nos protegía de los disparos, pero sabíamos que el M-19 contaba con minas, fusiles, rockets, ametralladoras y la vida de los rehenes. (Jimeno, 2005: 119)

Ahora, la acción del lamento que se representa en la justicia con la acción de llorar¹⁰⁸ es un ejercicio que por lo general se atribuye a eventos dramáticos o trágicos. En la imagen de la diosa Themis de Félix (1985) la figura claramente está devastada por los acontecimientos presentados dentro y fuera del Palacio en la acción de la toma y posterior retoma. Existen diversas interpretaciones y calificativos para el llanto, dentro de lo humano se tiene un lagrimeo basal como una función principal en la lubricación del ojo, como un efecto de controlar la resequedad, por tanto, es un atributo normal. Otra interpretación está relacionada con lo emotivo en términos de felicidad, cuando se produce un grado de agitación tan profunda que se convierte en lágrimas, sin tener ninguna relación dramática de por medio. Sin embargo, en la imagen de Félix (1985) se reconoce el llanto como el resultado de una acción trágica dentro de un evento que demuestra hasta dónde puede llegar el anhelo de poder del hombre. La diosa representa la impotencia de los rehenes y los subversivos que estaban dentro del Palacio, su llanto también se traduce en la desesperación de cientos de familiares y de la sociedad civil que asistía los hechos por televisión o diferentes medios de comunicación que transmitían el lamentable suceso en vivo.

Las lágrimas de la diosa de la Justicia son producidas por la fuerza desmedida por parte del grupo guerrillero, en principio, pero también por la incursión desproporcionada del Estado en cabeza del ejército nacional, después. La catarsis de la diosa Themis ejemplificada en el llanto, además de lamentar la partida de héroes trágicos (rehenes, guerrilleros, militares, familiares, espectadores), adviene el dolor ante el reconocimiento de

un último viaje de las víctimas, el viaje a la muerte, que tan sorpresivo y repentino, irrumpe en la supuesta tranquilidad de un día cualquiera. La angustia, mezclada con incertidumbre, desasosiego y desesperanza es transmitida en vivo por una cadena radial, el presidente de la Corte Suprema de Justicia, magistrado Alfonso Reyes Echandía, suplica por la vida de los que en el interior se encuentran entre el fuego cruzado, solicitando una mediación justa y pacífica:

¡Por favor, que nos ayuden, que cese el fuego! La situación es dramática, estamos rodeados aquí de personal del M-19. ¡Por favor, que cese el fuego inmediatamente! Divulgue ante la opinión pública, esto es urgente, es de vida o muerte. ¿Sí me oyen? [...] Es que no podemos hablar con ellos, si no cesa el fuego inmediatamente. Por favor que el Presidente dé finalmente la orden del cese al fuego [...]. Estamos en un trance de muerte. Ustedes tienen que ayudarnos. Tienen que pedirle al gobierno que cese el fuego. Rogarle para que el Ejército y la Policía se detengan... Ellos no entienden. Nos apuntan con sus armas. Yo les ruego detengan el fuego porque están dispuestos a todo... Nosotros somos magistrados, empleados, somos inocentes... He tratado de hablar con todas las autoridades. He intentado comunicarme con el señor Presidente, pero él no está. No he podido hablar con él...¹⁰⁹ (Gómez, Herrera, Pinilla, 2010: 113)

El clamor del jurista, súbdito de la diosa de la Justicia dentro de su oficio profesional, crea una serie de imágenes desgarradoras en la que la justicia es violentada. De allí proviene el llanto de la diosa. La imagen de Félix (1985) “De luto, para sentarse a pensar” es una caricatura que conmueve porque la Justicia toma forma humana en el acto de llorar. Los dioses pueden presentar tristeza pero el llanto no es propio de ellos, finalmente se trata de seres superiores; sin embargo, recordando el artículo que acompaña la ilustración (citado arriba), en el que se alude a los dioses propios de Colombia, —que a su vez son representaciones clásicas griegas y medievales—, se enfatiza en conceptos como el sacrificio o el juicio final. Al principio del escrito se puntualiza “que únicamente a los buenos caídos se les otorgará beneficio y reconocimiento histórico” (Ardila, Uribe, 1985: 2), indicando con esto el carácter dogmático y moral en la designación de los héroes. También se evidencia aquí la unión de iconos

109. Su llamada aparece en la constancia del Acta de Ministros: “El Presidente del senado se comunicó para transmitir la vehemente solicitud de cese al fuego de Reyes Echandía”. Gómez Gallego, Jorge Aníbal. Herrera Vergara José Roberto. Pinilla, Nilson. Informe Final, Comisión de la Verdad sobre los hechos del Palacio de Justicia. Universidad del Rosario. Bogotá. 2010. P. 113.

110. La palabra balanza viene del latín *bilanx* (balanza de dos platos), compuesto de *bi-* (dos) y *lanx* (plato, platillo de una balanza). Los términos equilibrio, deliberar, peso, libélula y libra están relacionados con esta palabra. Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?balanza> acceso: 10/06/2018

111. La palabra balanza viene del latín *bilanx* (balanza de dos platos), compuesto de *bi-* (dos) y *lanx* (plato, platillo de una balanza). Los términos equilibrio, deliberar, peso, libélula y libra están relacionados con esta palabra. Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?balanza> acceso: 10/06/2018

paganos y religiosos como característica en la reproducción de imágenes de adoración en América de sur. Es de resaltar que para aquella época el país estaba consagrado unidireccionalmente a la religión católica, pues aún regía la constitución de 1886; y en este sentido, es posible pensar que la imagen de Félix (1985) puede también hablar en términos seculares de la unión del concepto de la virgen María como defensora de lo justo, integrando ideas apocalípticas o castigos divinos al evento de la toma y la retoma del Palacio de Justicia.

Algunos aspectos de la iconografía del Juicio Final que están en estrecha relación con las imágenes de la Justicia (la humana) (...) En la Parusía, o segunda venida, el Juez es Cristo, centro de las composiciones pictóricas o escultóricas, que suele aparecer sentado sobre el arco iris (símbolo de la alianza entre Dios y los hombres después del Diluvio). En su versión apocalíptica, la más difundida con anterioridad al siglo XII, el Juez Supremo lleva una espada de dos filos en la boca o en el nimbo que rodea su divina cabeza. El Cristo-juez es asistido por un tribunal celestial formado por los veinticuatro ancianos del apocalipsis o los doce apóstoles, además de la Virgen y San Juan, que actúan como intercesores. (Rodríguez, 2003: 19)

Por otra parte, los objetos propios de la justicia como la balanza¹¹⁰ y la espada¹¹¹ se presentan en la diosa Themis como relaciones intrínsecas, inherentes entre ellas y correspondientes a la equidad. En relación al evento de la toma y la retoma del Palacio de Justicia, los dos artefactos no se comportaron como tradicionalmente lo propone la iconografía de la diosa. José M. González García en su texto Imágenes de la justicia en la estética del derecho (2006) examina estos instrumentos así:

[I]a alegoría de la Justicia son la espada y la balanza, al menos desde las figuras medievales del siglo XIII. En el último tercio del siglo XIX, Rudolf von Jhering recordaba en su libro *Der Kampf um Rechts* que la Justicia debe llevar en una mano la balanza que pesa lo correcto y en la otra la espada que ejecuta la ley. La espada sin la balanza es el poder desnudo, la balanza sin la espada es la impotencia del derecho. Las dos van juntas, y el Estado de derecho perfecto solo existe donde la fuerza con la que la justicia blande la espada es igual a la destreza con la que mantiene la balanza. (Von Jhering en González, 2006: 12)

En consecuencia, la razón y la justicia fracasaron, el diálogo como ejercicio político falló en el cruel evento de aquel 5 y 6 de noviembre de 1985, los utensilios no se comunicaron, la balanza¹¹² como se ve en la imagen de Félix (1985) está en el piso con síntomas de agresión, destrozada por el calor de la batalla. El equilibrio se perdió al tiempo que la conciencia que provee la sensatez en los juicios. González plantea lo siguiente, «[la] relación entre Verdad y Justicia es clara. Aparece aquí por primera vez una balanza relacionada con la Justicia, con una Justicia divina que equivale a la mirada del sol y de la luz que todo lo penetra» (González, 2006: 13). Por otra parte, la espada funciona como elemento de poder, de autoridad, la cual, de forma simbólica se sobrepone en la discusión habitual (en términos franceses) de los dos objetos, pero desde su propio principio de defensa y ataque confina a la derrota a la balanza. Accionar que se ejecuta de manera literal en la toma y la retoma, pues la fuerza bélica tomó las decisiones evitando el diálogo que propone la balanza, confiriéndole supremacía al objeto espada. Louis Reau en su obra *Iconografía del arte cristiano* (2000) expresa que «por muy imparcial y serena que sea, la Justicia necesita una espada para hacer respetar sus resoluciones» (Reau, 2000: 196), y esta supuesta serenidad que expresa la imagen ortodoxa de la justicia fue mezclada por la idiosincrasia colombiana, se mezclaron la fuerza y la dominación del otro, siendo el otro cualquiera, incluso un partidario; razón por la cual la diosa de la justicia sucumbe ante los terribles acontecimientos.

Conclusión

Durante mucho tiempo los acontecimientos que rodearon este cruel episodio de la toma y la retoma del Palacio de Justicia de 1985 estuvieron en un cierto olvido, pero la justicia a medida del tiempo fue descubriendo elementos que nos hacen creer de nuevo en el concepto de lo justo en casos en donde la violencia y la tragedia revelaron narrativas de poder.

La construcción narrativa y dialógica por parte del diario *El Espacio* durante el lamentable evento nos lleva a pensar en la dialéctica que se presenta en su forma y cuerpo, dado que este diario conocido como “el informativo del

112. La palabra espada viene del latín *spatha* y este del griego *σπάθη* (*spathe*). Según San Isidoro de Sevilla (560-636 d.C.), decir espada es decir pasión, pues viene del verbo *παθειν* (*pathein*) / *πάθος* (*pathos*), que nos dio: patético, patología, antipatía, apatía. San Isidoro también dice que el verbo *patior* (sufrir) viene de *πάθος*. Claro que San Isidoro vivió muchos siglos atrás. Antes de que se comparara el griego clásico con el sánscrito. Antes de que se descubrieran y decodificaran escrituras hititas. Y antes de que se formulara la teoría del indoeuropeo. Como explicamos en las entradas de pasión y padecer, la palabra griega *πάθος* (*pathos*) y la palabra latina *patior* vienen de dos raíces diferentes. Disponible en: <http://etimologias.de-chile.net/?balanza> acceso: 10\06\2018.

pueblo", en cuyos titulares y notas particulares se podía leer desinterés de este tipo de asuntos, nos sorprende con la ilustración realizada por el caricaturista Félix el 8 de noviembre de 1985. Las interpretaciones se diversifican en la medida que nos adentramos al trasfondo de la misma, el texto que acompaña la imagen oficia como un interlocutor del Estado, en él se expone un carácter poco profundo, donde no se crean interrogantes por los desaparecidos y los estragos propios de la acción militar subversiva y oficial, la posición del diario fue nacionalista, mostrando como ejemplo el respeto de la democracia, sin importar las consecuencias sociales. Sin embargo, dentro de la caricatura "De luto, para sentarse a pensar" se pueden leer diferentes versiones del acontecimiento, donde ella, la diosa Themis está en una posición equilibrada, devastada por presenciar las atrocidades que violentaron su casa. La diosa descansa sobre el Palacio, como un símbolo de derrota, no solamente de ella, es una derrota en términos de responsabilidades políticas y sociales, donde el equilibrio y la sensatez fueron los grandes ausentes de estos dos días. De tal manera que la caricatura humaniza a la diosa, quien llora por los ausentes sin valorar de qué bando eran, ella evaluó las pérdidas humanas sin diferencia social. Por otro lado, demuestra el juego político entre los poderes de la justicia y la fuerza, siendo esta última la que generalmente vence por su tradición violenta y guerrillera, tal como ha ocurrido en casi toda la historia del país, evitando el diálogo que propone la balanza, y que se ejemplifica en esta caricatura.

Referencias

- Alvira, R (2006) ÉTICA: LA MEDIDA Y LA GRANDEZA DEL SER HUMANO. THÉMATA. REVISTA DE FILOSOFÍA. Núm. 37.
- Augé, M (1998) Dios como objeto. Símbolos-cuerpos-materias-palabras. Gedisa. Barcelona.
- Benjamin, W (1973) La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica, en Discursos interrumpidos, Madrid I, Taurus.
- Bourdieu, P (1999) Meditaciones Pascalianas, Ed. Anagrama, Barcelona.

- Diapola, E y Luterau, L (2008) Acontecimiento y verdad: la verdad por-venir como verdad a dar. Desde el Jardín de Freud 16 (2016): 245-254, disponible en: 10.15446/dfj.n16.58167 acceso el 5 de mayo 2018.
- El espacio, De luto, para sentarse a pensar, caricatura de Félix. Edición 6099, 8 de noviembre 1985 página 4.
- El Espacio, siete de noviembre 1985, Bogotá. N. 6098.
- El Espacio, Viva Colombia. Edición 6099, 8 de noviembre 1985, Bogotá.
- El Espacio. 50 años haciendo historia y seguimos firmes. Editoriales, 21 de julio 2015, pág. 2A.
- El Tiempo. Incendio del Palacio de Justicia no fue un acto deliberado del M-19: Comisión de la Verdad. 2006. Disponible en: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6531150> acceso 8 de mayo 2018.
- Foucault M (1980) Microfísica del poder. Edissa. Madrid. 1980.
- Gómez, Herrera y Pinilla (2010) Informe final de la comisión de la verdad sobre los hechos del palacio de justicia. Universidad del Rosario. Bogotá.
- González J (2017) Imágenes de la justicia en la estética del derecho. REVISTA LAGUNA, 41, PP. 9-40.
- González, R. (2010). Mortales y divinos inmortales: los antiguos griegos y la comunión con lo sagrado. La Colmena, (65-66), 16-22.
- Jimeno, R. Noche de lobos. Bogotá: Folio Ediciones, 2005. P. 119
- Lotman, M. La semiosfera II, Semiótica de la cultura y del texto. Rógar. Madrid. 1998.
- Moreno, H (2018) Bourdieu, Foucault y el poder. Disponible en: <https://www.uv.mx/tipmal/files/2016/09/BOURDIEU-FOUCAULT-Y-PODER.pdf> acceso el 3 de mayo 2018.
- Penchaszadeh, A (2005) El sentido de la vida-con-otros. Tras el concepto de justicia en Platón y Aristóteles. Tesis de maestría en Sociología y Ciencia Política. FLACSO Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Argentina.
- Reau, L (2000) Iconografía del arte cristiano. Barcelona, Ediciones del Serbal. 2000
- Rodríguez M (2003) La imagen de la justicia en las artes plásticas (Desde la Antigüedad hasta las postrimerías del Medioevo). Universidad Alfonso X el Sabio. Madrid..

La representación de las infancias en el cine de animación latinoamericano

Carlos Eduardo Daza Orozco

Raúl Antonio Cera Ochoa



Desde el siglo pasado, es posible hablar de infancias diversas y plurales, en contraposición a una única infancia que de manera singular remite a una categoría monolítica que homogeniza y establece modelos binarios para quienes forman parte de ella.

A menudo, se pensaba que los niños y niñas construían una realidad personal a la sombra de los adultos, aquella en la que adoptan principios, creencias, usos y costumbres de la sociedad a la que pertenecen; aún más, que eran objeto exclusivo de disciplinas como la pedagogía, la medicina o la psicología evolutiva; arraigados a instituciones como la familia y otras más modernas como la escuela. Mecanismos que socialmente buscan la normalización y colonización del cuerpo y comportamiento de estos individuos. No obstante, la importancia y atención inéditas otorgadas en la historia de la cultura occidental a la niñez ha supuesto desafíos para las ciencias sociales, entre ellos, su involucramiento y participación en la sociedad (Kohan, 2004).

Por tanto, en dicho proceso, no solo han convergido grandes cambios y transformaciones socioeconómicas y culturales que determinan las trayectorias vitales de las personas como la democratización política y la globalización, por mencionar algunos ejemplos; sino la exposición de nuevas ideas frente a cómo los individuos interiorizan la cultura de la sociedad en la que viven, desarrollan su identidad y se construyen como personas. En el caso particular del niño o la niña, el conjunto de los medios de comunicación desempeñan un papel fundamental en la forma como se apropian de roles, actitudes y los valores propios del mundo de los adultos y las instituciones (padres, abuelos, hermanos mayores, maestros), al mismo tiempo que se convierten en una herramienta para mostrar una imagen más real de este proceso.

Así como la televisión o las redes sociales, el cine no ha escapado de esta dinámica al desarrollar un lenguaje propio que le ha permitido ir más allá y convertirse en un medio expresivo, mucho más que una atracción de feria (Bustillos, 2013). En este orden de ideas, las infancias representan

un material con el que los creadores audiovisuales (llámense directores, actores, técnicos) expresan y opinan sobre este mundo en sus películas. Por tanto, a través de los diversos géneros y formatos narrativos buscan insertar una labor pedagógica al perfilar un «tipo ideal de acción social» -en términos weberianos- al imaginario axiológico de la cultura en el espacio en donde se desarrollan y circulan las tramas argumentales.

La niñez como nicho detonante de la narración textual y visual propone en palabras de Mauricio Duran (2014), una gran potencia simbólica que no se debe desperdiciar. De allí que se desarrolle el interés por escudriñar claves representacionales en lo gráfico para encontrar la respuesta a cómo se está presentando a las infancias latinoamericanas a partir de sus productos culturales de animación.

Infancia(s) negadas

Revisando millares de segundos fílmicos en la búsqueda e identificación de las imágenes de la niñez en el cine mundial; se pudo establecer que estas datan desde el nacimiento del cinematógrafo de los hermanos Lumière (en 1885), que aunque sin un grado de actancialidad principal; conforman cuadros interpretativos importantes para determinar cómo han sido las diferencias sociales, edades, niveles educativos y culturales de cada época y cómo esta ha modelado en cierta manera la forma relacional de los estados, sus economías y sus relatos cotidianos con los sujetos niños.

Esta caracterización obedece a una primera variable en el estudio de narrativas visuales como lo es la temporalidad diferencial del mundo real asociado a las imágenes en movimiento; cuestión que -a priori- debate acerca de la validez de la fuente, como validación y formación discursiva de zeugmas indicativos hacia la niñez priorizando la imagen recurrente del individuo desprotegido o carente de maldad que debe negarse¹¹³ Por ello, las infancias negadas conforman las líneas base de una taxonomía recurrente en la literatura sobre la historia de la infancia en autores como Philippe Ariès (1987) en “El niño y la vida familiar en el antiguo régimen” y los de Absalón Jimenez (2008).

113. Si se tratase de una metáfora; podríamos recurrir a la de «la muerte del hombre» en la obra intelectual de Nietzsche.

Las infancias negadas como punto de partida en la construcción de una categoría de análisis del sujeto como ser social en constante emergencia propone una travesía por clásicos del cine latinoamericano como *Los olvidados* (Buñuel, 1950), *Crónica de un niño solo* (Favio, 1965) y *Pixote la ley del más débil* (Babenco, 1981) donde el conjunto de discursos de y sobre el sujeto llamado niño, aprovechan los roles, entornos, sentimientos, creencias e ideas cosmogónicas para evocar historias regionales que buscan borrar al sujeto niño como manera de colonización del adulto. No obstante, en muchos de estos largometrajes, los niños parecieron co-existir en el mundo de los adultos –sin una diferencia taxonómica o jerárquica presente en otros discursos artísticos o literarios históricos–

De acuerdo a Daza (2015) las esferas subjetivas en la autonomía de las obras de arte con la infancia se establece en la estrecha relación que describe Geertz (1996) entre “la concepción que un pueblo tiene de la vida y los muchos otros ámbitos de su cultura; lo cual de manera inmediata genera la construcción (re)flexiva de la mirada a la infancia basada en la dióptrica descartiana, que Agamben (2007) presenta como una teoría de la visión, en donde todo acto es un juicio intelectual del sujeto creador y receptor (...), desde la reflexión del yo a partir de los signos sensibles arraigados como índices de producción de sentido.

Por ello, teniendo en cuenta que la animación como formato masivo que aborda diversos géneros son fuentes de sentido sobre la niñez, tanto en épocas anteriores como recientes, releva el propósito en detectar y describir los elementos que operan como vehículo para la representación del niño o la niña específicamente en el caso latinoamericano de la historia reciente.

Un recorrido conceptual

La discusión se inscribe en los planteamientos de Moscovici y Jodelet acerca de la noción de representaciones. Dichos autores comprenden esta categoría como una forma de conocimiento, elaborada y compartida socialmente con un objetivo práctico, que concurre a la construcción de una realidad común para un conjunto social. Además, supone una categoría que se vincula con el de imaginario (Jodelet, 1989). En la misma línea Gilbert Durand propone esquemas cognitivos que funcionan siguiendo el principio de la analogía y se expresan mediante imágenes simbólicas organizadas de manera dinámica, las cuales surgen de la interacción entre las pulsiones y lo social, en lo que él denomina el trayecto antropológico (Durand, 2005).

Para la noción de infancia, el texto retoma las ideas de Juan Carlos Amador y (2013) y Philippe Ariès (1987). El primero, la destaca como una categoría analítica que reconoce múltiples formas de transitar la niñez, se puede admitir entonces que no solo remite a la producción de marcos explicativos para conocer el estado de los niños y niñas para proceder a su encauzamiento (Amador, 2013). En otras palabras, las personas entre los 0 y 18 años de edad (niñez) que experimentan cambios, generacionalmente hablando, en los distintos momentos o etapas de la historia, construyen una red de experiencias que le dan sentido a su existencia, en lo social, político, económico y cultural. El segundo, motivado por los discursos de fragilidad, carencia y minoridad (después del siglo XVI) trae la percepción de la infancia como sujeto de cuidado, escolarización e intervención. Estas acciones suponen tres tecnologías fundamentales en torno al ideal de la formación, aún más, narrativas y estrategias que han buscado fortalecer sus intenciones de control social (Ariès, 1987).

Selección metodológica

El corpus de este estudio se concentra en cinco películas de animación latinoamericanas: *Pequeñas voces* (2011) de Colombia, *Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe* (2011) de Chile, *Metegol* (2013) de Argentina, *El libro de la vida* (2014) de México y *Anina* (2014) coproducción entre Uruguay y Colombia. En conjunto, aparecen códigos cinematográficos con los que creadores dan una idea clara y significativa de la infancia más allá de un periodo relativo a la vida de una persona, sino de un periodo en el que intervienen procesos biológicos, elementos económicos, políticos, socioculturales y religiosos, pues son estos los que le confieren un título de categoría válida para los análisis en los distintos campos del saber y como parte integral de la sociedad.

Para el análisis, el texto combinó los métodos propios de una investigación aplicada y documental con el enfoque cualitativo. Los primeros, porque permitieron cuestionar, reflexionar y actuar sobre el acontecer histórico y social en la medida que favorece un criterio propio (Vargas, 1991). Asimismo, trabajar directa o indirectamente sobre textos o documentos; manifestado en la revisión de textos, artículos, bibliografía y películas (producciones de animación) ya existentes sobre un tema que pueden ser utilizadas para dar inicio o traer a flote un tema ya tratado (la infancia). Por su lado, el enfoque cualitativo de la investigación produjo datos descriptivos (Taylor y Bogdan 1986).

Lo cualitativo puede adoptar en este caso las transcripciones de los materiales ya mencionados anteriormente. Así, la mayor parte de los estudios cualitativos están preocupados por el entorno de los acontecimientos, y centran su indagación en aquellos contextos naturales, o tomados tal y como se encuentran, más que reconstruidos o modificados por el investigador, en los que los seres humanos se implican e interesan, evalúan y experimentan directamente (LeCompte, 1995).

En consecuencia al diseño metodológico planteado anteriormente, para la selección de la población objeto de estudio se consideraron cuatro criterios indicativos que contemplan: a) una pesquisa centrada en largometrajes de animación exhibidos en las salas de cine en los últimos diez años. b) indicaron ser las cinco películas más vistas (fuente IMDB). c) se trataban de largometrajes que tuviesen personajes humanos. d) que fuera uno por país (Colombia, Chile, México, Argentina y Uruguay).

La preocupación por la(s) infancia(s) en el cine de animación

Si bien las imágenes de las infancias se apreciaran con gran nitidez gracias a la aparición del cine en 1895, estas abarcan épocas que corren desde el año 1300. Niños envueltos a modo de “paquete” (Giotto, 1304-06), contemplados como un milagro o don divino (Lochner, 1400), como objetos de rezo (Lippi, 1475) y con una mirada severa, como la de un adulto (Davinci, 1478-80), son apenas una pequeña muestra en la pintura. Ahora bien, indistintamente de la perspectiva (artes en general), imponen representaciones de cómo son estos actores y el papel que ocupan en la sociedad.

El cine de animación no ha estado exento a dicha dinámica, aún más, si ponemos en consideración que no todo este género es cine de dibujos, ni es infantil (o se dirige al público infantil o familiar). Lo que define el cine de animación es la técnica. De acuerdo con Marcos Bustillos (2013), animar proviene del latín anima, alma, de donde el cine animado sería el que es capaz de dotar de alma, característica humana, a lo que no tiene (un dibujo, una piedra, un animal). No obstante, desde un ángulo diferente, la animación implicaría dotar no solo a los personajes con distintos materiales como la plastilina, arena o modelado virtual en 2 o 3 dimensiones; sino dotar a la vida misma, es decir, una realidad que no carece de los intereses económicos, políticos o culturales que involucra.

Las películas que han aparecido en este género sientan bases en equipos creativos como Disney/Pixar o DreamWorks que han llegado a niveles actuales de calidad e innovación en los últimos años. Será con el ordenador en 1980 y el auge de técnicas informáticas que aparecerán nuevos caminos en el cine de animación, así como un gran número de trabajos en este ámbito (Porto, 2013). Bajo esta orientación, encontramos un conjunto de propuestas que prestan ayuda a la socialización de los actores y vinculan al mismo tiempo contenidos y efectos basados en la realidad.

En este orden de ideas, la preocupación por la infancia en el cine de animación cruza por las múltiples formas deliberadas o inadvertidas, prácticas des-subjetivantes, entendidas como aquellas que, donde hay alguien, operan como si ese alguien fuera nada o nadie.

Inocentes y guerreros

Como ya se advirtió a inicios del texto, el cine es una herramienta eficaz para educar a un público. En el caso de los filmes de animación, aunque no exclusivamente, son enfocados para los niños (o familias). En ellos subyacen valores familiares y sociales de tradición, pero también siguiendo a Shannon Casallas (2017) estereotipos de género, clase social, lugar de procedencia y demás formas de categorización de sujetos socialmente aceptadas que configuran una manera de pensar la infancia y a través de las cuales los niños entienden su lugar, su rol en la sociedad y construyen también sus significaciones y representaciones desde las cuales actúan y construyen su mundo.

Lo anterior, se evidencia en películas como *Pequeñas voces* (2011) dirigida por los colombianos Jairo Eduardo Carrillo y Oscar Andrade, en donde los personajes principales son los niños de zonas rurales afectados por el desplazamiento forzado y que han crecido en medio de la violencia del país. Aunque los adultos emiten sonidos (murmullos), el protagonismo reside en los primeros.

La palabra hablada como por ejemplo “Uno jugaba con ellos, se iba por allá a la quebrada y ellos lo acompañaban a uno” refiriéndose un niño a los actores armados, puede traducirse por un lado en diferentes estilos y formas de expresión (sobrevivencias como las minas antipersonas, desaparición forzosa y reclutamiento a menores que se vuelven dramáticas); una diversidad temática y formal como la recreación artística del espacio rural como entorno geográfico, historias y tensiones en el contexto.

Por otro lado, en varias formas de representación: la primera es que la inocencia se pierde debido a que los sueños y esperanzas de estos niños son asediados por los miedos que inspiran los guerrilleros y paramilitares. Vale señalar, que la inocencia se desvela durante la época victoriana y la Revolución Industrial (siglo XIX) cuando el concepto de familia empezó a cambiar. Los niños, diferentes a los adultos, sin maldad, ni sexualidad, se consideraron seres que necesitaban ser protegidos. Ahí empezó el papel de la mamá, el amor maternal se convierte una construcción social en la que tuvo mucha influencia la iglesia y la pedagogía. A los niños se les empezó a educar para la edad adulta.

En Pequeñas voces la inocencia de los niños aparece cuando juegan en los campos donde probablemente hay minas y a causa de ellas pueden perder alguna parte de su cuerpo; también cuando en los relatos los niños acusan la idea de unirse a la guerrilla les ayudará a ganar mucho dinero y asegurará el bienestar de sus familias; no obstante, muchas veces cuando estos niños no sirven para combate los actores armados atentan contra su vida.

A esto último, se le suma la desaparición que constituye según Diego Sosa (2014), un elemento dramático para uno de los personajes, quien, desde la inocencia de un testimonio real y autobiográfico, deja ver el impacto social de la desaparición forzada en Colombia, sin entrar en explicaciones académicas, solo la vivencia de un actor real del conflicto. Un ejemplo de ello es retomado por Sosa:

El padre de Jazmín, en *Pequeñas voces*, es construido a partir de los ojos de ella; es amoroso y tranquilo. Cuando se lo llevan, se despide de su hija asegurándole que todo estará bien, pero el espectador, por el contexto y tratamiento del largometraje, sabe que no será así. Incluso hay una escena de poética audiovisual donde los documentos del padre (ya llevado por la fuerza) están en el suelo y el viento comienza a llevarse su cédula. No solo negaron la existencia del papá (cuyo destino final es predecible para el espectador) en un caso de violencia física (de reducción), sino que a la niña le quitaron una figura de formación humana y el sustento de su bienestar (de represión). (Sosa, 2014)

Ahora bien, el niño que aparece en primer plano se cree que su mirada es producto del miedo, los sufrimientos y tragedias que ha vivido. Por tanto, la inocencia de estos actores no se traduce en la ignorancia, la ingenuidad o la falta de madurez; sino en sus ilusiones, imaginación y manera de ver las cosas como cuando son arrancados de sus tierras y deben llegar a la ciudad. En otras palabras, permite superar la visión de los niños del campo como consumidores pasivos del estilo de vida ciudadano.

La segunda representación está en el poder, la acción y la vigilancia de fronteras, y las cualidades propias de niños guerreros como son la rectitud y el tesón. En *Pequeñas voces* las ideas de "fuerza" y "dureza", forman parte de las narraciones de los niños desplazados que crecieron en medio de la violencia y el caos del país desde mediados del siglo XX. Sus historias evocan la memoria colectiva, una serie de situaciones que se inscriben en esta dramática experiencia que es abrumadora (Jiménez, 2013).



Imagen 47. Carrillo, E. y Andrade, O. (2011) *Pequeñas voces*

En *Anina* (2013), coproducción entre Uruguay y Colombia se vislumbra la inocencia de los niños a través de su mundo imaginario. En él logran comprender, interpretar y recrear las situaciones que atraviesan durante su proceso de crecimiento. La propuesta cinematográfica de Alfredo Soderguit coloca sobre relieve el contexto y costumbrismo de una ciudad en la que no queda definido el tiempo cronológico en el que transcurre el relato.



Imagen 48. Soderguit, A. (2013).
Anina.

En *Anina*, la inocencia, la fuerza y dureza reside la agresión que sufre la protagonista por parte de los compañeros al ser una niña capicúa (porque el nombre se lee igual de izquierda a derecha); así mismo en la rebeldía en sus apresurados actos de defensa, rivalidad y burlas de terceros. La película trata de aventurarnos por tramas complejas relacionadas siempre con el mundo de los adultos y con distintas maneras de entender los procesos educativos de los propios niños. La crítica cinematográfica señala que hay dos modelos educativos representados en la escuela: por un lado, el viejo y disciplinario que se resume en la frase “la letra con sangre entra” y por otro, el que busca la reflexión a partir de la experiencia, y que no ve el castigo como parte constitutiva de la propia enseñanza (Arahúete, 2017).

Arahúete (2017) considera que en *Anina* se adoptan con criterio detalles y construcción de situaciones a la medida del punto de vista ingenuo y genuino de una niña de diez años, con sus miedos a cuestas

y su curiosidad por lo prohibido en una constante tensión que hace del suspenso su principal recurso narrativo, con algún que otro apunte humorístico que busca exacerbar los estereotipos pero siempre desde la inocencia y no bajo una postura superior o cínica.

Hombre(citos) y mujer(citas)

Uno de los legados más relevantes de la empresa Disney ha sido la construcción de representaciones sobre la masculinidad y la feminidad, alejadas de los patrones tradicionales frente a lo que significa ser hombres o mujeres en la sociedad. En *Metegol* (2013), creación Juan José Campanella se mantiene siempre una mirada masculina. Desde la escena inicial del “nacimiento del fútbol” en la edad de piedra, que se parece más a un cortometraje introductorio a la película que a un inicio narrativo, donde vemos únicamente *Homo Erectus* de sexo masculino hasta la última escena. El fútbol es, sin lugar a dudas, parte de la cultura machista, patriarcal y heteronormativa. Este cortometraje donde se observan los simios, a pesar de no estar relacionado con el argumento del resto del filme, establece el tono de la narrativa y la exclusión de las mujeres (en este caso de las niñas), no declarado abiertamente sino simplemente dado por hecho.

Ahora bien, en algunas escenas es posible observar la relación entre un padre, Amadeo, y su hijo, que no se entienden por razones de diferencias generacionales— vemos por los ojos de Amadeo desde afuera de la habitación de su hijo, que está jugando un partido de fútbol en un Tablet electrónico; escuchamos el comentario de frustración dirigido a su esposa, que se quiere acercar a su hijo, y finalmente, entramos con Amadeo a la habitación y nos sentamos en la cama del niño, donde el protagonista, en forma de flashback, empieza a relatar la historia de cómo él, un joven mozo, salvó al pueblo con un partido de fútbol. La imagen 3, da cuenta del rezago de la niña, en tanto son los varones que aparecen en primer plano. Asimismo, la lucha entre que logra sentido cuando se llega a la humillación y ridiculización (propios de la violencia de género).



Imagen 48. Campanella, J. (2013)
Metegol

Es importante subrayar que las actitudes y el pensamiento de un personaje no necesariamente reflejan los mismos del creador, tanto en la literatura como en el cine, y en este caso las líneas de los protagonistas están siempre rechazadas por Amadeo que defiende a su querida Laura (la niña).

Las representaciones de dichos estereotipos se soportan en escenas finales, como cuando Amadeo (protagonista) ya adulto, se casa con Laura y tienen un hijo. Este último, llamado Matías se verá fascinado con el relato de su padre quien es descubierto con los jugadores de metegol.

Héroes y aventureros

Como se ha insistido las películas lentamente cumplen con la tarea de construir imaginarios y representaciones sociales, algunos ligados a la moral, la familia, y otros en relación al ejercicio de poder en las sociedades que componen el mundo. Para la comprensión de nuevas formas de fijar una posición desestigmatizada de los niños en relación con sus situaciones, acontecimientos y objetos se han tomado dos películas: la primera, Selkirk,

el verdadero Robinson Crusoe (2012) y la segunda, El libro de la vida (2012). En ambos casos, aparece una infancia representada niños que se convierten en héroes, son traviesos, llenos de energía, fuertes y sobre todo, valientes.

Los largometrajes en mención proponen diversas versiones de ser niño. Hecho anudado entre lo cultural, social, familiar y lo propio. Si bien difieren en secuencias de tiempo y espacio incorporan nuevas categorías para los análisis sobre la infancia. Los niños protagonistas en Selkirk y El libro de la vida atraviesan sonidos e imágenes de entornos geográficos (islas de ensueño, por ejemplo), pero también a orígenes, historias, costumbres y tradiciones (el día de los muertos).



Imagen 49. Tournier, W. (2012)
*Selkirk, el verdadero Robinson
Crusoe*

La infancia en estos largometrajes es representada en función de elementos metafóricos los viajes que aluden desplazamientos físicos y espirituales. En *Selkirk*, historia de Walter Tournier, a menudo el niño que aparece sigue la aventura del piloto del *Esperanza* (galeón inglés) por los mares del sur en busca de tesoros y que mediante apuestas gana los ahorros presentes y futuros de sus compañeros. En este sentido, las situaciones y acontecimientos que suceden en medio de las islas y el mar transforman al niño en héroe.

En *El libro de la vida*, película dirigida por Jorge Gutiérrez, el mismo objeto alude a la historia de un destino. Las imágenes de los niños como héroes y aventureros se construye porque son depositarios de un discurso que puede afectar a otros sujetos. Así, en consideración, las películas comprenden en conjunto un ejercicio crítico sobre los conflictos de poder que surgen en medio de los adultos; la niñez y su búsqueda por la identificación con los mismos, tales como figuras paternas o maternas ausentes; y la generación de nuevos roles para la infancia.



Imagen 50. Gutiérrez, J. (2012) *El libro de la vida*

Conclusiones

Sin lugar a dudas, la animación latinoamericana, ofrece una ventana muy interesante para abordar la categoría de infancias (en plural), tal como se ha intentado presentar brevemente en este documento. Al describir algunas representaciones de los niños en películas animadas como *Pequeñas voces* (2011), *Selkirk, El verdadero Robinson Crusoe* (2011), *Metegol* (2013), *El libro de la vida* (2014) y *Anina* (2014) se trató de proponer las siguientes líneas de análisis:

Primero, que los creadores proyectan sobre la pantalla cinematográfica la condición infantil o el papel de los actores sociales ligada a instituciones tradicionales (como la familia o la escuela). Ejemplo de ello aparece en *Pequeñas voces* o *Anina*, donde el vínculo familiar resulta imprescindible (sea por el apoyo o separación producto de conflictos). En las mismas, se evidencia un tratamiento diferente a elementos como la pérdida de la infancia a través de la inocencia.

Segundo, si bien en las películas se destaca la creatividad y la visión de mundo de los diferentes animadores y sus obras, las representaciones terminan reproduciendo tramas cargadas de conflictos inherentes al mundo de los adultos (violencia, amores contrariados). Todas en su conjunto, están cargadas tal vez de juicios valorativos que proponen como positiva una determinada estructura social.

Finalmente, encontramos que este tipo de películas construyen imágenes de los niños a partir de relaciones objetuales, que si bien aporta al conocimiento sobre los actores, desvirtúa su esencia. Esto último permite un cuestionamiento en tanto el público infantil o familiar al que se cree que están dirigidos los largometrajes pueden crear versiones estereotipadas de los niños, inclusive, algunas ideas sobre la moral de los grupos sociales que se representan en la trama.

Referencias

- Agamben, G. (2007). *La potencia del pensamiento: ensayos y conferencias*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Amador, J. (2013). Condición infantil contemporánea: hacia una epistemología de las infancias. *Pedagogía y Saberes*, 37, 73-87.
- Arahuete, P. (2017). Anina: las ventajas de ser especial. Consultado en <https://cinefreaks.net/2017/04/17/anina-las-desventajas-de-ser-especial/> (14-09-19).
- Ariès, P. (1987). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid: Taurus.
- Bustillos, M. (2013). *Conocimientos y valores en el cine. Una propuesta para 6 de primaria*. Universidad Internacional de la Rioja.
- Casallas, S. (2017). *Representaciones de infancia en el cine actual*. Tesis especialización. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Daza, C. E. (2015). La metáfora cromática en el cine de infancia: una revisión a una década largometrajes sobre niñez. *Infancias imágenes*, 14(1), 59-76.
- Duran, M. (2014). Las potencias de la imagen animada. *Cuadernos de cine colombiano*, 20, 35-45.
- Durand, G. (2005). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- Geertz, C. (1996). *Conocimiento local: Ensayos sobre la interpretación de las culturas*. Barcelona. Paidós.
- Jimenez, A. (2008). Historia de la infancia en Colombia: crianza, juego y socialización, 1968-1984. *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura*, (35), 155-188.
- Jodelet, D. (1984). La representación social: fenómeno, concepto y teoría. En Serge Moscovici (compilador). *Psicología social II*. España: Paidós.
- Kohan, W. (2004). *Infancia. Entre educación y filosofía*. Barcelona: Laertes.
- Porto, L. (2010). Socialización de la infancia en las películas de Disney/Pixar y DreamWorks/PDI. *Prismasocial*, 4, 1-20.
- Santos, N. (2007). El imaginario cinematográfico y los regímenes de la mirada. Versión, 19.
- Sosa, D. (2014). Una aproximación "violentológica" a la animación colombiana reciente. *Cuadernos de cine colombiano*, 20, 103-111.

Taylor, J. y Bodgan, R. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Buenos Aires: Paidós.

Vargas, R. (1991). La investigación participativa: Como utilizarla en orientación. Revista Educación, 15(2), 10

Filmografía

Campanella, J. (director). (2013) Metegol. [DVD]. Argentina- España. Plural-Jempsa/ 100 Bares/ Catmandu Entertainment / Antena 3 Films

Carrillo, J. (director). (2011) Pequeñas voces. [DVD]. Colombia. E-nnowa, RCN Cine y Cachupedillo Cine.

Gutiérrez, J. (director). (2012) El libro de la vida. [DVD]. Estados Unidos, 20th Century Fox Animation/ Reel FX Creative Studios/Chatrone; Productor: Guillermo del Toro.

Soderguit, A. (director). (2013) Anina [DVD]. Colombia-Uruguay. Antorcha Films.

Tournier, W. (director). (2012) Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe. [DVD]. Uruguay, Argentina y Chile. Antel.

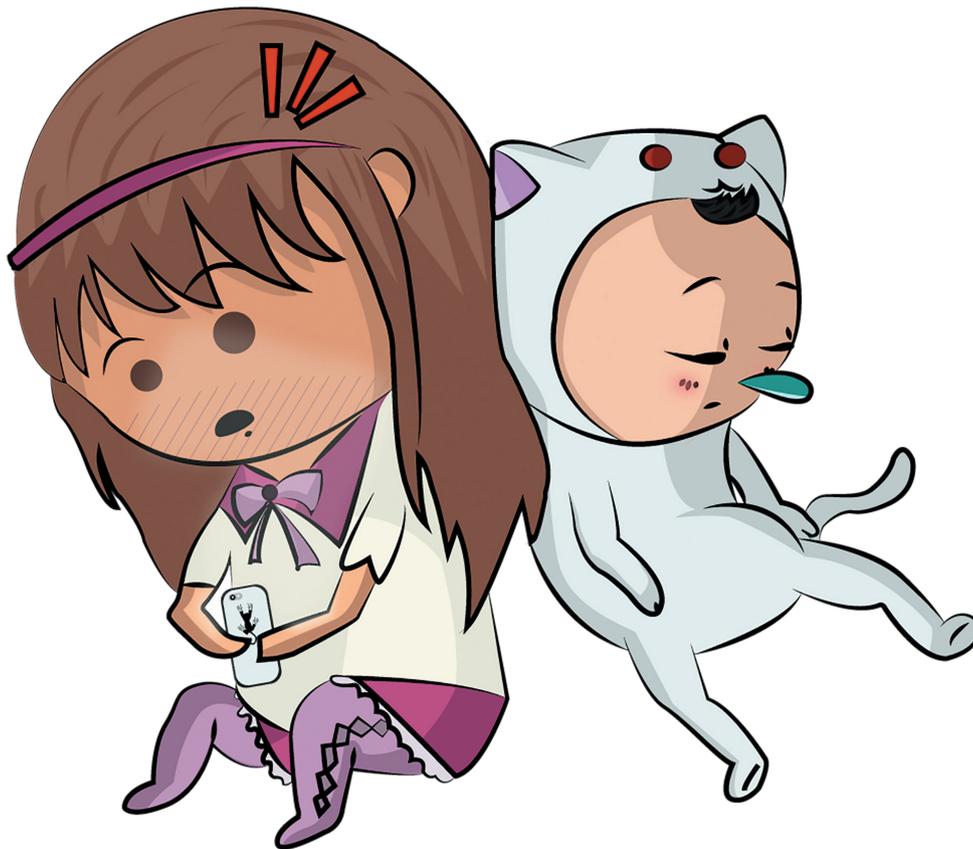


**MIRADAS TEMÁTICAS A LAS
NARRATIVAS VISUALES**

Las oscuras chicas mágicas: una mirada a Puella Magi Madoka Magica

Tania Lucía Cobos

Eliasid Mercado Mercado



Entre enero y abril de 2011 se emitió en Japón la serie televisiva Puella Magi Madoka Magica, abreviada como Madoka Magica, un *anime* clasificado dentro subgénero de las *mahō shōjo* o chicas mágicas, el cual tiene una larga trayectoria dentro de la animación japonesa. Su emisión fue un rotundo éxito y de gran aclamación por la crítica que percibió una historia bien contada, con giros inesperados y donde por primera vez se subvertían los cánones convencionales del subgénero. A partir de allí, el universo de Madoka Magica se extendió rápidamente a los manga, novelas, videojuegos, películas, cd-dramas y por supuesto, *merchadising*.

Este artículo se plantea por objetivos; primero, determinar hasta qué punto hay subversión de los elementos o cánones que caracterizan al subgénero de las *mahō shōjo* que permiten hablar de una nueva categoría dentro de este, las oscuras chicas mágicas; y segundo, conocer y analizar desde la perspectiva del emisor, visto a través de la sociología de producción de los mensajes, cuáles apuntan a ser los condicionantes presentes en su guionista, principalmente, que se reflejaron en la construcción de los personajes y en la historia misma.

Las *mahō shōjo*, *magical girls* o chicas mágicas

El *shōjo* es uno de los géneros presentes en el *anime* y el manga que se caracteriza por historias dirigidas a una audiencia femenina joven, donde las tramas giran alrededor de las relaciones humanas, especialmente romances, y se enfatizan las emociones por encima de todo (Cobos, 2016).

El concepto del “amor” es central en los cómics *shōjo*; la búsqueda de este, la experiencia con este, manteniéndolo, perdiéndolo, consumándolo y el drama que lo rodea (Liu, 2010: 7). Dentro del *shōjo*, se encuentra, entre otros, el subgénero de las *mahō shōjo* (o *majokko*), *magical girls* o chicas mágicas. Este subgénero se caracteriza por tener como protagonistas a colegialas, niñas o adolescentes (rara vez una mujer adulta), que han obtenido poderes mágicos para llevar a cabo una misión, sea luchar contra

criaturas sobrenaturales, salvar mundos o proteger objetos mágicos. A la vez batallan con conflictos típicos de su edad, como la escuela, las amistades, el amor, y las peripecias para ocultar su doble vida. Puede ser una sola o puede ser un grupo de ellas y el poder mágico recibido requiere entrenamiento por lo que sus habilidades van mejorando con el transcurso de los sucesos. En cuanto a su aspecto físico, son atractivas y por lo general, de actitud optimista, encantadoras, valientes y heroicas.

Entre otros elementos característicos se encuentra la presencia de un animal de compañía o mascota *kawaii*¹¹⁴, usualmente pequeño y tierno (Ej: gatitos, conejitos), que tiene poderes mágicos y quién pudo haberle proveído a ella sus poderes, que también habla (o esta puede comprender sus expresiones) y que permanentemente está guiándola y ayudándola en su labor.

Otro elemento es la presencia de un tótem o una joya amuleto (Ej: llaves, broches, anillos) que le es dado a la chica usualmente por la mascota *kawaii*, el cual al cambiar de forma, le permite el acceso a sus poderes mágicos y es el disparador de su transformación. "Sin este, la chica mágica se vuelve impotente o menos poderosa que si lo tuviera consigo y su poder simbólico está inexorablemente ligado a lo que la hace chica mágica; si se le niega el acceso a este, a la chica se le niega su segunda identidad" (Gough, 2011: 33).

Otro elemento es la transformación de la chica ordinaria en chica mágica, que puede ir desde elaboradas coreografías a un sencillo cambio de ropa; así como también el espectáculo audiovisual que implica el despliegue de sus poderes mágicos en las batallas. La vestimenta y accesorios, que pueden ser siempre los mismos o variar, son muy llamativos y vistosos, y al ser mágicos, no se destruyen o se desgastan, permaneciendo siempre en su estado original.

Finalmente, el amor tiene un papel relevante en el desarrollo de la trama. Es un sentimiento siempre presente en la chica mágica hacia las

114. *Kawaii* es un adjetivo en japonés moderno que a menudo se traduce al inglés como "cute" (lindo o bonito en español) y que inspira un sentimiento de afecto y de cuidado. Los objetos cute o bonitos se caracterizan por un baby schema o esquema bebé. Este es un conjunto de características que se observan comúnmente en animales jóvenes: una cabeza grande en relación con el tamaño de su cuerpo, una frente alta y protuberante, ojos grandes y así entre otros (Nittono, Fukushima, Yano & Moriya, 2012).

otras chicas mágicas que comparten con ella, hacia sus amistades, hacia su interés romántico e incluso hacia sus adversarios. En el *mahō shōjo* el amor se manifiesta ligeramente diferente, muchos títulos de este tipo visualizan el amor como una forma de empoderamiento sobre la adversidad convirtiéndose en el “poder del amor” (Liu, 2010: 8) y a pesar de que son guerreras capaces, es la capacidad incomparable de amar en donde radica su fuerza y la fuente de su poder (Newsom, 2004: 66).

Los anteriores aspectos mencionados son resumidos por Gough (2011: 36) en:

- El uso de un tótem para acceder a sus habilidades mágicas.
- La transformación de una chica ordinaria a una chica mágica.
- Las chicas actuando como guerreras triunfantes en la batalla.
- La presencia de un animal de compañía mágico.
- La maduración del poder a escalas épicas.
- El poder del amor en sus relaciones y en la batalla.

Como subgénero, tanto en el *anime* como en el manga, el *mahō shōjo* ha evolucionado con el paso del tiempo su configuración, su consolidación y su deconstrucción. Tal como menciona Collins (2017), Ribon no Kishi (Princesa Caballero) de Osamu Tezuka, cuyo manga se publicó en 1953 y el *anime* en 1967, se consideró como la precursora de este subgénero. Seguidamente aparecieron en escena *Mahō Tsukai Sarī* (Sally la bruja) de Mitsuteru Yokoyama, cuyo manga y *anime* se editó y emitió en 1966 (con un segundo *anime* emitido en 1989) y *Himitsu No Akko-chan* (Los Secretos de Julie) de Fujio Akatsuka, cuyo manga se editó en 1962 y el *anime* se emitió en 1969, que se consideraron técnicamente los primeros *mahō shōjo* y tales *anime* inspirados en la serie estadounidense *Bewitched* (Hechizada, 1964-1972). Posteriormente se editó y emitió, en 1973, *Cutie Honey* de Go Nagai, donde la magical girl era una androide adulta. Luego apareció *Majokko Megu-Chan* (Megu-chan la pequeña bruja) de Tomô Inoue y Makiho Narita,

cuyo *anime* y manga desarrollaron varias de las características del género, incluido su nombre.

En 1982, continúa Collins (2017), apareció de la mano de Toei Animation el *anime* de Mahō no Purinsesu Minkī Momo (La princesa Gigi). En 1983, el manga y el *anime* de Mahō no Tenshi Kurīmī Mami (Ángel Mágica Creamy Mami) de Ito Kazunori (historia) y Yuuko Kitagawa (arte) donde la protagonista era una idol ¹¹⁵. En 1987 se emitió por primera un *anime* donde aparecía un grupo de chicas mágicas, Majokko Club Yoningumi A-Kukan Kara no Alien X, que también fue un crossover o combinación de personajes de otras series previas (Mahō no Tenshi Kurīmī Mami, Mahō no Yōsei Perusha, Mahō no Sutā Majikaru Emi y Mahō no Aidoru Pasuteru Yūmi).

En Occidente, el subgénero se consagró en 1992 con la emisión de Bishōjo Senshi Sērā Mūn (Sailor Moon) de Naoko Takeuchi, cuyo manga también se publicó en el mismo período de tiempo. En la misma medida de su popularidad, fue también la controversia que causó por mostrar violencia explícita y abordar temas como transexualidad, travestismo y homosexualidad masculina y femenina, por lo que varios de sus capítulos fueron censurados. Posteriormente se emitiría un nuevo *anime* en 2014 como Bishōjo Senshi Sērā Mūn Kurisutaru (Sailor Moon Crystal). En 1998 se emitió Sakura Cardcaptor (Sakura cazadora de cartas) de CLAMP, precedido por el lanzamiento de su manga en 1996, el cual también gozó de gran popularidad en Occidente. Este *anime* fue la vuelta a la “vieja escuela” del *mahō shōjo* y su legado “está en su rica caracterización y profundidad emocional por lo que muchos consideran elevó el género” (Collins, 2017).

En el 2011 se emitió Puella Magi Madoka Magica, el objeto de estudio de esta investigación, producida por los estudios Shaft y Aniplex. “De la misma forma como Neon Genesis Evangelion deconstruyó el género *mecha* con fuertes repercusiones, Puella Magi Madoka Magica rompió los cánones de las *magical girls* con una sensibilidad oscura y retorcida [...] Al principio, la serie comienza en el formato estándar: un grupo de niñas en edad escolar reciben habilidades mágicas para luchar contra enemigos

115. *Idol*, palabra que se usa en Japón para referirse a cantantes, modelos y personalidades mediáticas altamente promocionadas. Los idols pueden ser masculinos o femeninos, y tienden a ser jóvenes, o se presentan como tales; apelan a diversos grupos demográficos y, a menudo, a amplios sectores de la sociedad (Galbraith & Karlin, 2012).

sobrenaturales llamados “brujas”. Pero la elección consciente de las protagonistas de convertirse en chicas mágicas y su conocimiento inicial y limitado de lo que realmente implica configura el resto de la historia con giros postmodernos. Gen Urobuchi, el genio escritor detrás de Madoka, recibió una gran aclamación de la crítica por desgarrar el mundo hiperazucarado de las *mahō shōjo* para revelar una profunda red de complejidad y fealdad” (Collins, 2017).

Finalmente, visto desde una perspectiva comercial, la columna vertebral del subgénero de las *mahō shōjo* consiste en una estrategia de marketing para explotar el interés específico del espectador de un determinado género y grupo de edad. Dada la gran cantidad de elementos presentes, cada episodio de este tipo de *anime* se convierte en vitrina de veinticinco minutos de publicidad para merchadising de juguetes (Saito, 2014: 144).

La sociología de producción de mensajes

Una de las teorías de la comunicación que se enfoca en el estudio del emisor, en cómo este configura el mensaje y los condicionantes que influyen, es la sociología de la producción de mensajes. El “enfoque tiene como finalidad principal estudiar los diversos condicionantes que inciden en la producción de los mensajes de los medios y que determinan que ciertos contenidos se difunden y otros no” (Lozano, 2007: 36), en otras palabras, se pregunta “¿qué factores desde adentro y desde afuera de las organizaciones de medios afectan el contenido de los mensajes?” (Shoemaker & Reese, 1991: 1).

La misma contempla una serie de condicionantes que inciden en la producción de los mensajes. De acuerdo a Lozano (2007: 38), en primer lugar se ubican los de tipo individual (sexo, edad, clase social, educación, valores personales y creencias, actitud política personal, orientación religiosa, y valores profesionales). En segundo lugar, las rutinas de trabajo (horarios, cargas laborales, transporte, canales oficiales rutinarios, roles

profesionales y ética profesional). En tercer lugar, los de la organización misma (política interna, recursos asignados, servicios informativos, infraestructura, tiempo o espacios asignados y condicionantes individuales de los dueños o directores). En cuarto lugar, externos (políticos, económicos y de competencia con otros medios). En quinto y último lugar, ideológicos (neoliberalismo, modernización vs cultura popular, moralidad vigente y democracia).

De manera general, se identifican dos corrientes claves en esta perspectiva teórica (Wolf, 1997 citado en León, 2001): la primera es la sociología de las profesiones, ya que esta aborda al emisor desde el ángulo de sus características sociológicas y culturales; y la segunda, analiza la lógica de los procesos de producción de la comunicación masiva y el tipo de organización en el que tiene lugar dicha elaboración del mensaje. Por lo anterior, la sociología de producción de mensaje permite comprender la forma en que se estructura el mensaje mediático a partir de los condicionantes que hay alrededor del mismo.

Englis y Solomon (1994 citados en Martín, 2002) sugieren que los desarrolladores de contenido en los medios de comunicación de masas retratan parte de su esencia en los productos elaborados: "Las preferencias y las creencias de estos profesionales tienen mucho valor porque intervienen en la selección inicial de estereotipos, fisonomías y *looks* y en los valores que a ellos se atribuyen en los medios. En este sentido, todo individuo (incluido el comunicador) selecciona el material para sus mensajes de acuerdo con sus predisposiciones y expectativas, y es probable que reelabore todo aquello que no se ajuste a sus esquemas para acomodarlo a necesidades e intereses personales, o que en última instancia, simplemente lo rechace. De esta manera, los creadores del mensaje público pueden ser considerados 'selectores culturales'."

116. *Nihilismo, negación de todo principio religioso, político y social (RAE). Nihilismo existencial: comienza con la noción de que el mundo carece de significado o propósito, dada esta circunstancia, la existencia misma, toda acción, sufrimiento y sentimiento, en última instancia, carece de sentido y está vacía (Pratt, s.f).*

Puella Magi Madoka Magica

Como se aludía en la introducción, Puella Magi Madoka Magica, o simplemente Madoka Magica, es una serie de *anime* clasificada en el subgénero del *mahō shōjo*, lanzada en Japón el 6 de enero de 2011 y finalizada el 21 de abril del mismo, siendo compuesta por una temporada única de doce episodios. Fue producida por los estudios Aniplex y Shaft y su guión a cargo de Gen Urobuchi, quien es reconocido por manejar temáticas trágicas, traumáticas, oscuras y nihilistas¹¹⁶. La serie fue licenciada para España por Selecta Visión y por Netflix para América Latina y doblada a las respectivas versiones del idioma español, ibérico y latino, además de japonés subtítulo. Para la elaboración de este estudio se tomó la versión disponible en Netflix en japonés subtítulo.

La emisión en Japón por las cadenas televisivas TBS, MBS y CBC fue un rotundo éxito, a pesar de la catástrofe natural sucedida en Tohoku en marzo de 2011 que retrasó la emisión de los últimos dos episodios. La serie fue muy aclamada por la crítica, que percibió una historia bien contada, con giros inesperados y que por primera vez se trastocaron los cánones convencionales del subgénero de las chicas mágicas.

En 2012 Madoka Magica ganó tres premios Tokyo Anime Award a Mejor Guión, Mejor Director y a Entrada Destacada. Asimismo, el Premio a la Mejor Serie de Televisión de Animation Kobe, el Gran Premio de Animación de los Japan Media Arts Awards y el Premio Especial del Comité de selección de los galardones Licensing of the Year 2012, entre otros.

Puella Magi Madoka Magica cuenta la historia de Kaname Madoka, una adolescente de catorce años que vive en la imaginaria ciudad de Mitakihara en Japón. Madoka asiste al primer año de la escuela secundaria junto con sus amigas Miki Sayaka y Shizuki Hitomi, ambas de su misma edad, y de las cuales Sayaka desempeñará un papel relevante en la historia. Allí mismo, Madoka conoce a otras dos compañeras, una estudiante de transferencia, Homura Akemi, y una estudiante de tercer grado, Tomoe Mami, y finalmente a una quinta chica, Sakura Kyoko.

La historia inicia con un sueño: Madoka se ve corriendo en un infraestructura a cuadros blancos y negros buscando una salida. Al pasar por la puerta se encuentra con una ciudad apocalíptica con edificios destruidos y flotando, y donde ve a una adolescente luchando contra una figura oscura, una “bruja”. Consternada por la situación y sin saber qué hacer, aparece una pequeña criatura blanca con aspecto felino, Kyubey, que le dice que ella podía evitar que todo eso sucediera solo si hacía un contrato con él y se convertía en una chica mágica. A partir de ese momento se suceden una serie de eventos que llevan a Madoka y a sus amigas a conocer que son en realidad las chicas mágicas y el aciago destino que les espera.

Metodología

Este estudio de caso se propuso con un enfoque cualitativo ya que se buscó “describir, comprender e interpretar los fenómenos a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias” (Hernández, Fernández & Baptista, 2010: 11). Su alcance es descriptivo dada la intención de pormenorizar el fenómeno y su contexto tal como es y cómo se manifiesta. “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández, Fernández & Baptista, 2010: 80).

Para llevar este a cabo se recurrieron a dos técnicas de investigación. En primer lugar, la observación directa, “descripciones de lo que estamos viendo, escuchando, olfateando y palpando del contexto y de los casos o participantes observados” (Hernández, Fernández & Baptista, 2010: 377). En este estudio se aplicó en la visualización de los doce episodios que componen el *anime* de Puella Magi Madoka Magica en su idioma original japonés con subtítulos en español disponible en la plataforma de Netflix. Para realizarla se especificaron seis categorías, tomadas de las propuestas

por Gough (2011: 36), es decir: a. tótem; b. transformación; c. actitud en la batalla; d. el animal de compañía mágico; e. maduración del poder; y f. el factor del amor.

En segundo lugar, se realizaron consultas documentales en línea. Una valiosa fuente de datos son los documentos, registros, materiales y artefactos diversos, que pueden ayudar a entender el fenómeno central del estudio. A su vez, estos sirven al investigador para conocer antecedentes de un ambiente, las experiencias, vivencias o situaciones y su funcionamiento cotidiano (Hernández, Fernández & Baptista, 2010: 433). El atributo en línea corresponde a que estas se hicieron a través de internet. En este estudio se consultaron seis entrevistas hechas a Gen Urobuchi, el guionista de Puella Magi Madoka Magica, entre 2011 y 2014, y publicadas en diferentes portales web dedicados a la animación japonesa, con la intención de determinar cuáles fueron los elementos que confluyeron en la creación y desarrollo de la historia de este *anime*.

Entre lo tradicional del mahō shōjo y la divergencia de Madoka Magica

En primer lugar, con respecto a la observación directa hecha en las seis categorías especificadas se encontró:

a. Tótem: en relación al uso de este para acceder a sus habilidades mágicas, observamos que en Madoka Magica el tótem, que es llamado la Joya (o la Gema) del Alma, no es un elemento que obtengan o fabriquen ellas, sino que consiste en la extracción del alma de su cuerpo y su conversión en esta que hace el animal de compañía mágico, Kyubey, al momento de firmar el contrato.

Tal como explica Kyubey, cuando el cuerpo humano muere el alma es aniquilada, por tanto, la extracción de esta y su conversión en la joya obedece a que ellas no pueden luchar contra las brujas con un cuerpo

débil, susceptible al dolor y propenso a los daños. Al separarse, su cuerpo se convierte en una herramienta y su alma adquiere una nueva forma compacta y segura fuera de este, y mientras la joya no sea destrozada, ellas seguirán viviendo. “Incluso si su corazón es destruido, o incluso si sangran hasta la última gota, su cuerpo puede ser reparado con magia para ser usado de nuevo” manifiesta el mismo.

En paralelo, al quedar sus cuerpos como recipientes vacíos, tal como describe Kyubey, estos no pueden estar a más de cien metros lejos de la gema o si no el cuerpo muere, a lo que Kyoko y Sayaka reflexionan horrorizadas que las han convertido, sin saberlo, en zombies o muertos vivientes. “Esa no es Sayaka, Madoka, solo es un recipiente vacío [...] Sayaka es lo que acabas de tirar”: Kyubey (capítulo seis).

En el momento de la transformación, la Joya del Alma se ubica en algún lugar en el cuerpo de ellas: en el cabello de Mami, en el pecho de Kyoko o en el ombligo de Sayaka; por lo tanto, esta no se convierte en el típico bastón que suele observarse en el subgénero, sino que cuando van a la batalla usan armas, un tipo diferente para cada una: Kyoko, una lanza; Sayaka, un sable; Mami, armas de fuego, Homura el escudo; y Madoka, el arco y las flechas.

En conclusión, el tótem adquiere un papel más relevante que la simple invocación de los poderes mágicos, si bien en la joya reside el poder de su magia, sin esta, ellas mueren en el mundo real.

b. Transformación: en relación a la transformación de chica ordinaria a chica mágica, en la observación se evidenció que no hay elementos fuera de lo común, es decir, los vestidos no se destruyen o se desgastan, permanece el esquema de transformación, las vistosas coreografías y el espectáculo audiovisual de las luchas, especialmente cuando combaten con las brujas. Llamó la atención que el único personaje que carece de coreografía de transformación es Homura Akemi.

Por otro lado, en relación a la vestimenta y accesorios, que se extiende a sus características físicas de cabello y color de ojos, se destaca la paleta de colores de cada personaje. En el caso Madoka, priman los rosas; en el de Mami, los ocre; en Sayaka, los azules; en Kyoko, los rojos, y finalmente en Homura es curiosamente, los grises. Las paletas de colores antes mencionadas son típicas del subgénero, pero los grises no suele ser usada en el mismo.

c. Actitud en la batalla: primero que todo, la motivación para ir a combate es luchar contra las brujas pero cada una lo hace por diferentes razones. En el caso de Mami, por el bien común, para proteger a los humanos de la maldad de estas. En el caso de Sayaka, solo porque le toca, se limita a cumplir con su parte del trato. En los casos de Kyoko y Homura, lo hacen a beneficio de sus intereses personales; pero en todos los casos, ellas no pueden evitar el combate, están obligadas a luchar para poder obtener las Semillas del Sufrimiento que dejan las brujas una vez han sido eliminadas y así poder limpiar la contaminación de sus Joyas del Alma.

Con respecto a la actitud, Mami demuestra seguridad en el campo de batalla pero confesando que es el miedo lo que la mantiene alerta. La actitud de Sayaka es de intentarlo desesperadamente, a sabiendas de que por mucho que se esfuerce, su talento es insuficiente. La actitud de Homura es de habilidad y experticia por encima de todas, pero esto ocasionado por la repetición de los sucesos en las diferentes líneas de tiempo. La actitud de Kyoko es de exceso de confianza en sí misma hasta llegar a ser pedante. En conclusión, a pesar de las diferentes motivaciones y actitudes de cada una, en general, las chicas mágicas de Puella Magi Madoka Magica mantienen una actitud triunfante en la batalla.

d. Animal de compañía mágico: Kyubey, un ser de aspecto felino de color blanco, de prominentes orejas que finalizan con un aro dorado flotante en cada una y un círculo rojo en su lomo que utiliza para “almacenar” las Semillas del Sufrimiento una vez están llenas de desesperación (cuando se han usado para limpiar las Joyas del Alma). Este, una típica mascota *kawaii*,

en una primera lectura cumple la función de acompañarlas; es efusivo, conversa con ellas, les proporciona información cuando le preguntan y le gusta comer postres. En la historia es el encargado de convertirlas en chicas mágicas, formalizando un contrato con ellas a cambio de un deseo. A medida que avanza la misma, se descubre que no es uno sino que son un ente extraterrestre cuya función es la de incubar (un *incubator*) y "cosechar" Semillas del Sufrimiento, de las cuales obtienen la energía para mantener la entropía del universo. Son seres extremadamente calculadores, manipuladores, sin emociones, directos y fríos, y su efusividad se transforma en pasividad y observación. Tampoco consideran que haya maldad en su comportamiento ya que lo que hacen, para ellos, es el método más óptimo

Es quizás este elemento el más transgresor del subgénero de las *mahō shōjo*. En *Puella Magi Madoka Magica*, si bien no tiene protagonismo, sí juega un papel fundamental en el desencadenamiento de los hechos. Kyubey acecha a las chicas, las cuales posteriormente lo terminan odiando, persiguiendo y asesinando, además de ser canibalizado por sus congéneres.

e. Maduración del poder: respecto a este punto se pueden apreciar varios aspectos. Primero, hay una evidencia de que las habilidades mágicas de las chicas mejoran con el transcurrir de los hechos, siendo más torpes en un inicio y muy hábiles cuando han adquirido cierta experiencia. Esta es una característica típica del subgénero. Segundo, el poder que obtienen está muy relacionado con el deseo que han pedido. Por ejemplo, Sayaka puede sanarse muy rápido porque su deseo estaba relacionado con la sanación; y Mami puede "unir las cosas" con lazos (según Urobuchi en *Koi-nya*, 2011) ya que su deseo estuvo relacionado con salvar su vida en un accidente automovilístico (lo que hace suponer tenía múltiples fracturas). Por último, la culminación de la maduración del poder está en la transformación irreversible de chica mágica a bruja, que sucede una vez la Joya del Alma se ha contaminado por completo de desesperación y se convierte en Semilla del Sufrimiento. Esta situación es atípica en el subgénero, pues la conversión en bruja solo significa la muerte de la chica mágica.

f. Factor del amor: este elemento muy característico del subgénero de las *mahō shōjo* también está muy presente en Madoka Magica pero con un giro trágico. La fuerte amistad entre Sayaka y Madoka se convirtió en factor de sufrimiento permanente para Madoka al ver como Sayaka se iba autodestruyendo. El profundo aprecio que siente Homura por Madoka la llevó a convertirse en chica mágica por ella y regresar el tiempo una y otra vez con la intención de salvarle la vida. El deseo de Kyoko estuvo motivado por un fuerte afecto a su familia y su padre, que para su infortunio, enloqueció y convirtió a Kyoko es una persona muy egoísta.

También el enamoramiento de Sayaka por Kamijo la llevó a pedir el deseo de sanación para él, que para su desgracia, al saber que era un cuerpo vacío, aceleró su conversión en bruja ante la frustración que le causó ser consciente de que nunca podría estar a su lado. La actitud de hermana de mayor y de mentora de Mami con respecto a las otras puella magi y su propio trabajo como chica mágica, siempre de velar por el otro, que la llevó finalmente a descuidarse y a costarle la vida; y el profundo aprecio que siente Madoka hacia sus amigas, que en una decisión, en apariencia, altruista, pero que también puede interpretarse como una decisión para encontrarle sentido a su existencia, pidió el deseo de que no existieran las brujas para evitarles todo el sufrimiento presenciado, y convirtiéndola de paso a ella en una diosa.

Este giro trágico en el amor también se evidencia en la tristeza que le ocasiona la soledad a Mami y el miedo que la motiva a luchar, la desesperación de Homura por salvar a Madoka en las diferentes líneas de tiempo y el sacrificio de Kyoko al ver que no podía salvar a Sayaka de su forma de bruja por lo que decidió matarla y suicidarse para acompañarla.

Dicho factor y la respectiva tragedia al que va unido responde a lo explicado por Kyubey: este abanico de emociones es la materia prima o el insumo que se transforma finalmente en la energía que recolecta en las Semillas del Sufrimiento para mantener la entropía del universo. Esta

situación también hace que la atmósfera en general que se manifiesta en Puella Magi Madoka Magica sea cada vez más opresiva a medida que avanza la historia, algo completamente atípico en este subgénero.

En segundo lugar, con respecto a las consultas documentales que consistieron en revisar seis entrevistas hechas, principalmente, a Gen Urobuchi entre 2011 y 2014, encontramos una serie de elementos que consideramos influyeron en la creación y el desarrollo de este *anime*. Respecto a quién es, Urobuchi nació en Tokio en 1972. Es escritor y guionista y entre sus obras notables se cuentan Fate/Zero (acción, fantasía y tragedia) y Psycho-Pass (distopía, cyberpunk y ciencia ficción), entre otras. Las mismas se caracterizan por ser de acción, trágicas y de atmósferas oscuras.

Con respecto a la concepción de Puella Magi Madoka Magica, Urobuchi en una entrevista al diario japonés Asahi Shimbun (en Yaranakya, 2011) expresó:

“Recibí una solicitud para escribir una historia sangrienta donde aparecieran chicas mágicas y luego abandonarlas una a una. Presté atención a los aspectos problemáticos o pasados por alto tradicionalmente en este subgénero. He estado pensando que las chicas mágicas que han adquirido habilidades sobrehumanas se verán más alejadas del mundo, lo que causaría contradicciones y reacciones [...] La justicia para algunas personas es un mal para los demás. Las buenas intenciones, la bondad y la esperanza no necesariamente harán feliz a la gente [...] La decisión que toma Madoka, el personaje principal de la serie, es el resultado de que ella no quiere negar el hecho de que las chicas mágicas tenían esperanza”.

En la misma dirección, Urobuchi (en AnimeDiet, 2012) confirmó que la idea de este *anime* venía desde hacía años, pero que se había retrasado sin intención debido a que el estudio Shaft estaba muy ocupado en este momento. En paralelo Urobuchi (en Japanator, 2012) manifestó que cuando escuchó hablar por primera vez del proyecto de Madoka pensó que Akiyuki Shinbo (el director) quería que hiciera algo similar a *Mahō Shōjo Lyrical Nanoha*, que este había dirigido previamente. Posteriormente, Atshuhiro Iwakami (productor de Aniplex) le confirmó que Shinbo lo quería a él como el guionista de este proyecto, del cual estaba seguro de que sería un éxito

117. El término japonés *moé* o *moe*, se aplica a los “personajes (normalmente de manga y animación) que despiertan ternura o cariño, por su aspecto, gestos, edad o su personalidad (normalmente ingenuos o inocentes), pero de una manera muy sensual, en algunos casos, casi erótica. De hecho, aunque la palabra *moé* (萌え) significa literalmente florecimiento, hay gente que dice que viene del verbo *moeru* (燃える), que significa arder, debido a la pasión que despiertan estos personajes [...] Es una mezcla entre lo sexy y lo kawaii” (Esteban, 2010).

(Koi-nya 2011). “Entonces pensé que probablemente Madoka debería ser algo más a mi estilo”, afirmó.

Justamente, este autor es conocido por sus historias depresivas, oscuras y con algo dulce, a esto Urobuchi (en Japanator, 2012 y AnimeDiet, 2012) manifestó que empezó a ver *anime* en los años 80 cuando era niño y por lo general estos eran pesados y tristes, ya que en ese tiempo no había *anime moé*¹¹⁷. “Lo que quiero hacer es traer cosas de aquellos días al presente [...] Solo estoy intentando brindar un viejo sentido a los nuevos estilos”, manifestó. En esa misma dirección, en entrevista a AnimeNewsNetwork (2014), expresó “algunas veces cuando veo a alguien con espíritu de justicia, siento como si quisiera destruirlo, pero realmente lo que estoy intentando hacer es irresistible. El bien y el mal deben estar en un terreno plano, de modo que existe la posibilidad real de que cualquiera sea el vencedor”.

Como se destacó previamente, un elemento presente en Madoka Magica son las emociones. Al respecto Urobuchi (en AnimeDiet, 2012) afirma que como subgénero, el *mahō shōjo* es una visión del mundo llena de emociones, amabilidad y felicidad. En el caso de este *anime*, “se produjo como si las emociones no fueran parte de las chicas, sino que estas estaban allí por ellas mismas”, de lo que se entiende, que las emociones juegan como un elemento independiente y no como una característica de los personajes. Como anécdota, Urobuchi comenta que mientras se hacía el doblaje, Shinbo sintió gran afecto por el personaje de Sayaka y le preguntó si podía seguir con vida, “le tuve que dejar claro que nada de nada” (Urobuchi en Koi-nya, 2011). Igualmente manifestó que la muerte de Mami era necesaria para que quedara claro que “no había manera de resucitar a los muertos”, para ello intentaron no excederse en la violencia, pero sí que fuera impactante y supusiera un paso importante en la historia y los personajes (Koi-nya, 2011).

En la historia de Puella Magi Madoka Magica es el capítulo tres el que marca la transgresión entre un tradicional *mahō shōjo* y la propuesta de su guionista, dado que por primera vez se muestra la trágica muerte

de una de las chicas mágicas en plena acción. Al respecto Urobuchi (en *RadiantDreamer*, 2012) manifestó que estaba a la expectativa por la reacción de la audiencia. De la misma manera, Iwakami (en *RadiantDreamer*, 2012) expresó que él junto con Shinbo también estaban atentos, “cuando miramos las reacciones en internet al día siguiente, fue como si el mundo hubiera cambiado por completo. Anticipamos que habría reacciones muy polarizadas al episodio, pero nos impresionó que muchos espectadores estaban encantados con este”.

Otro elemento importante e imprescindible en el subgénero de las chicas mágicas es el *merchadising*. Al respecto Urobuchi (en *RadiantDreamer*, 2012) expresó “Si tú miras en la forma más pura de los shows de chicas mágicas, Ultraman o Kamen Rider, son creados con el merchadising en mente. Para estas series, la propiedad intelectual es creada primero y el show se construye alrededor de esta para vender mercancía”. En el caso de *Madoka Magica*, Urobuchi (en *RadiantDreamer*, 2012) afirma que no fue creada teniendo en cuenta esto. “Si la comercialización hubiera sido una prioridad, los juguetes tendrían que venderse en la primera semana de transmisión, por lo que sería imposible que *Madoka* no se transformara en el primer episodio”.

Esto mismo fue reafirmado por Iwakami (en *RadiantDreamer*, 2012), “*Madoka Magica* no es el tipo de programa donde la comercialización era la primera prioridad, pero dentro de los límites de la cultura *otaku*, los productos de *Madoka* han sido muy exitosos, como los muñecos de *Kyubey* que han sido acogidos con mucho entusiasmo”. La producción nunca planeó estas mercancías, sino que fueron otros licenciarios que vieron el potencial de la comercialización y se pusieron en contacto con estos para obtener las licencias. De acuerdo a ellos, no se diseñó previamente mercancía para el segmento de mercado objetivo del show.

Madoka Magica, las nuevas oscuras chicas mágicas

Tal como se planteó al inicio, este artículo se propuso determinar hasta qué punto hay una subversión de los elementos o cánones que caracterizan al subgénero de las *mahō shōjo* que permiten hablar de una nueva categoría dentro de este, las oscuras chicas mágicas.

En relación con la observación se encontró que a excepción de la transformación, todos los demás elementos, el tótem, la actitud en la batalla, el animal de compañía mágico, la maduración del poder y el factor del amor, sufrieron de escasos a considerables cambios que distancian este *anime* de sus predecesores; y este distanciamiento o divergencia, desde la perspectiva de la sociología de la producción de los mensajes, es ocasionado por los condicionantes individuales y de rutinas de trabajo de Urobuchi como guionista, y por los organizacionales, los estudios Shaft y Aniplex, que dieron nacimiento y forma a la historia de Puella Magi Madoka Magica, que si bien fue un producto audiovisual pensado tal como se produjo, su recepción no dejó de ser sorprendente para sus creadores.

En conclusión, efectivamente es posible hablar de que Puella Magi Madoka Magica inauguró una nueva vertiente dentro del subgénero de las *mahō shōjo*, las oscuras chicas mágicas, ocasionado en gran parte por la incursión de su guionista ajeno completamente a este subgénero y cuyo sello personal son historias oscuras y opresivas. Ante el enorme éxito de la fórmula, como es usual en el mundo del *anime*, esta ha sido replicada en otros magical girls como Fate/Kalied Liner Prisma Illya (2013), Genei wo Kakeru Taiyou (2013), *Mahō Shōjo* Ikusei Keikaku (2016) *Mahō Shōjo* Site (2018), entre otras, que se caracterizan por la presencia de elementos que muestran la otra cara de ser chicas mágicas.

Referencias

- Cobos, T. (2016). El shôjo manga en Planet. TaniaLu, mi blog. Disponible en <http://tanielu.co/2016/12/03/el-shojo-manga-en-planeta/> . Consultado el 17 de enero de 2018.
- Collins, H. (2017). How “Magical Girls” became such a big thing in *anime*. Anime Underground. Disponible en <https://www.ranker.com/list/why-does-magic-girl-anime-exist/hannah-collins> . Consultado el 17 de enero de 2018.
- Esteban, D. (2010) Moé (萌え). Blog Un español en Japón. Disponible en <https://flapyinjapan.com/2010/11/02/moe/> . Consultado el 24 de abril de 2018.
- Galbraith, P. &, Karlin, J. (eds) (2012). Idols and celebrity in Japanese media culture. Reino Unido: Palgrave MacMillan. Consultado el 21 de febrero de 2018.
- Gough, S. (2011). Remember Madoka: transgressing the magical girl [tesis de grado] Disponible en <http://www.consiliencelab.org.au/wp-content/uploads/2015/04/Remember-Madoka-Transgressing-the-Magical-Girl.pdf> . Consultado el 20 de enero de 2018.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. 5ta edición. México DF: McGraw-Hill.
- IBDM (2011) Puella Magi Madoka Magica Awards. Disponible en https://www.imdb.com/title/tt1773185/awards?ref=tt_awd . Consultado el 20 de marzo de 2018.
- León, G. (2001). Teorías e investigación de la comunicación en América Latina. Situación actual. Ámbitos 7-8, p. 13-47. Disponible en https://eva.udelar.edu.uy/pluginfile.php/175042/mod_resource/content/0/Leon_Duarte_Teorias_e_investigacion_de_la_comunicacion_en_America_Latina.pdf . Consultado el 25 de enero de 2018.
- Liu, Y. (2010). Superpower empowerment: Portrayal of the female in Japanese girls’ comic [tesis de maestría]. Disponible en <https://search.proquest.com/openview/265fe993f53ad941fe73a559dca34e65/> . Consultado el 30 de enero de 2018.
- Lozano, J. (2007). Teoría e investigación de la comunicación de masas. México DF: Pearson Educación.
- Martín, M. (2002). La tiranía de la apariencia en la sociedad de las representaciones. Revista Latina de Comunicación Social 50. Disponible en <https://www.ull.es/publicaciones/latina/2002/latina50mayo/5005mllaguno.htm> . Consultado el 17 de febrero de 2018.
- Newsom, V. (2004). Young females as super heroes: super heroines in the animated “*Sailor Moon*”. *Femspec* 5(2), p. 57. Disponible en <http://connection.ebscohost.com/c/arti->

- cles/17420824/young-females-as-super-heroes-super-heroines-animated-sailor-moon . Consultado el 20 de enero de 2018.
- Nittono, H., Fukushima, M., Yano, A. & Moriya, H. (2012). The power of kawaii: Viewing cute images promotes a careful behavior and narrows attentional focus. *PLoS ONE* 7(9): e46362. Disponible en <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0046362> . Consultado el 15 de febrero de 2018.
- Pratt, A. (s.f). Nihilism. *Internet Encyclopedia of Philosophy*. Disponible en <http://www.iep.utm.edu/nihilism/> . Consultado el 20 de enero de 2018.
- Puella Magi Madoka Magica [serie de televisión]. Disponible en <https://www.netflix.com/co/title/70302572> . Consultado el 12 de enero de 2018.
- Puella Magi Madoka Magica [TV]. Disponible en <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=12120> . Consultado el 2 de febrero de 2018.
- Saito, K. (2014). Magic, shōjo, and metamorphosis: Magical Girl *anime* and the challenges of changing gender identities in Japanese society. *The Journal of Asian Studies*, 73(1), p. 143-164. Disponible en <https://doi:10.1017/S0021911813001708> . Consultado el 21 de febrero de 2018.
- Urobuchi, G. (2011, 6 de junio). Guionista de Puella Magi Madoka Magica. Entrevista en Koi-Nya, disponible en <https://www.koi-nya.net/2011/06/06/entrevista-al-staff-de-madoka-magica-el-capitulo-10-deberia-haber-durado-45-minutos/> . Consultado el 27 de febrero de 2018.
- Urobuchi, G. (2011, 30 de agosto). Guionista de Puella Magi Madoka Magica. Entrevista en Anime News Network, disponible en <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-08-30/madoka-magica-writer-urobuchi-compares-plot-to-al-qaeda> . Consultado el 27 de febrero de 2018.
- Urobuchi, G. (2011, 31 de agosto). Guionista de Puella Magi Madoka Magica. Entrevista en Yaranakya, disponible en <https://yaranakya.wordpress.com/2011/08/31/pandoras-box-1-madoka-goes-terrorist/> . Consultado el 27 de febrero de 2018.
- Urobuchi, G., Iwakami, A. & Ota, K. (2012, 11 de abril). Guionista de Puella Magi Madoka Magica, productor de Aniplex y editor de novelas ligeras. Entrevista en RadiantDreamer, disponible en <http://radiantdreamer.net/interview-with-urobuchi-gen-iwakami-atsuhiko-and-ota-kat-sushi/> . Consultado el 27 de febrero de 2018.

- Urobuchi, G. (2012, 30 de julio). Guionista de Puella Magi Madoka Magica. Entrevista en Anime Diet, disponible en <http://animediet.net/conventions/otakon-2012-gen-urobuchi-interview> . Consultado el 28 de febrero de 2018.
- Urobuchi, G. (2012, 7 de agosto). Guionista de Puella Magi Madoka Magica. Entrevista en Japanator, disponible en <https://www.japanator.com/otakon-12-gen-urobuchi-interview-25494.phtml> . Consultado el 28 de febrero de 2018”
- Urobuchi, G. (2014, 30 de agosto). Guionista de Puella Magi Madoka Magica. Entrevista en Anime News Network, disponible en <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-08-30/madoka-magica-writer-urobuchi-compares-plot-to-al-qaeda> . Consultado el 27 de febrero de 2018.
- Wiki Madoka Magica. Disponible en http://es.madokamagica.wikia.com/wiki/Puella_Magi_Madoka_Magica_Wiki . Consultado el 7 de marzo de 2018.

La influencia del *anime* en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan

Elena Gil Escudier



118. Proceso de producción de animación que simplifica los movimietos, descomponiéndolos en varios niveles o capas

De la producción nacional al mercado internacional

Hoy en día, la animación japonesa ejerce una gran influencia en la sociedad y cultura occidentales, tanto es así que ha logrado convertirse en una de las manifestaciones expresivas de mayor relevancia. Sin embargo, no hace mucho tiempo que se tenía una imagen poco definida y desdibujada de esta industria.

En sus primeros años, la animación nipona se centró en un ámbito nacional con producciones para la gran pantalla. No fue hasta 1946, tras finalizar la II Guerra Mundial y la consecuente ocupación de Japón por parte de las fuerzas aliadas, que se empezó a conocer internacionalmente su animación gracias a la participación de algunos filmes en festivales internacionales. En este primer estadio, la animación nipona se consumía bajo la denominación genérica de “dibujos animados”. No fue hasta la década de los sesenta que sentó las bases de su configuración actual gracias al uso de la animación limitada¹¹⁸ implantada por Osamu Tezuka, comúnmente conocido bajo el título de “Dios del manga”. La siguiente década estuvo marcada por la llegada del *anime* a la industria televisiva estadounidense ante la necesidad de encontrar programación a bajo coste para rellenar sus parrillas. Dada su reciente exportación al mercado internacional, el *anime* jugó un papel clave en este propósito llegando así a millones de hogares americanos. Esta difusión provocó que en los años posteriores surgiera una invasión de la cultura nipona en Occidente (Felipe, 2017).

El término *anime* se emplea como sinónimo de animación japonesa ya que está vinculado a una serie de valores y características como la variedad de géneros, el diseño de personajes con rasgos específicos o la ya mencionada animación limitada. La globalización del término se debe a:

“Los incipientes grupos de *fans* que se gestaron allá en los 70; el aumento de la circulación de productos culturales procedente de países históricamente desatendidos por las distribuidoras; la expansión del cómic japonés (manga) a nivel internacional como consecuencia y, a la vez,

causa de la emisión de *anime* en TV en un continuo diálogo y apoyo mutuo; así como el desarrollo de las redes de comunicación.” (López, 2012: p. 11)

En otras palabras, el *anime* se consolidó como un estilo propio dentro de la animación. Sin embargo, no fue hasta la llegada de autores como Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii o Hayao Miyazaki que la animación japonesa contó con cierto reconocimiento en Occidente. En especial es llamativo el caso de *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) que consiguió con su estética y argumento que occidente mirara al *anime* con otros ojos.

“[...] gracias a la llegada de *Akira*, Occidente se hizo eco de los nuevos aires que hacían evolucionar el *anime* y le otorgó a la industria nipona del largometraje una entidad y distribución que hasta ese momento no había conocido.” (Montero Plata, 2012: p. 51).

Las obras de Oshii, por su parte, obtuvieron algo de repercusión gracias a la participación en festivales y la distribución en DVD, pero no fue hasta la adaptación a largometraje del *manga Ghost in the Shell* que consiguió el éxito internacional. Junto a Mamoru Oshii, Satoshi Kon logró hacerse un hueco en el círculo de festivales, pero ninguno de estos autores ha tenido la misma fortuna que Hayao Miyazaki en la industria internacional.

En la actualidad, es el Studio Ghibli, con Hayao Miyazaki a la cabeza, el que más repercusión internacional tiene. “Sus directores han conseguido convertirse en el estandarte internacional de la animación japonesa” (Montero, 2012), entre otros aspectos, por la obtención del Oso de Oro en el festival de Berlín y el Oscar a mejor película de animación para *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001). Tras el estreno de *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, 1997) y los premios obtenidos por *El viaje de Chihiro*, Miyazaki vio impulsada su carrera tanto en el círculo de críticos como en popularidad. Por esta razón parece que las producciones creadas por el Studio Ghibli opacan la visibilidad de otros autores japoneses en un ámbito internacional, mientras que en un aspecto más local la percepción de la animación es algo más homogénea entre los estudios y productoras del país (Montero, 2012).

119. *“Relación de copresencia entre dos o más obras visuales”*

120. *“Todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secretamente con otros textos”* (Genette, 1989, pp. 9 – 10).

121. *Relación que incluye un texto A (hipotexto) dentro de un texto posterior B (hipertexto).*

La diferencia cultural existente entre Oriente y Occidente obligó a la industria de animación nipona a cambiar diversos aspectos a lo largo de su historia para adaptarse a las exigencias del público occidental y conseguir llegar a los mercados internacionales. A este respecto, las obras sufrieron cambios temáticos, narrativos, en los personajes, etcétera, con el fin de adecuarse a una audiencia completamente diferente. Por fortuna, las productoras se opusieron a las mutilaciones de sus obras y podemos disfrutar, hoy por hoy, de un producto fiel a su versión original en todas las partes del mundo (Rodríguez de León, 2014).

Animación nipona: calidad y referente para la industria americana

En lo relativo a la industria estadounidense, el cine de animación japonés ha establecido relaciones intertextuales¹¹⁹ con muchas producciones a lo largo de los años. Estos vínculos transtextuales¹²⁰ han desembocado, en nuestros días, en la aparición de obras hipertextuales¹²¹ como filmes de imagen real. A este respecto podemos establecer diferentes relaciones intertextuales dependiendo del tipo de obra que sea y la influencia directa que reciba.

El primer lugar lo ocuparían aquellas películas que utilizan como referente filmes de animación nipón, tal es el caso de *Dark city* (Alex Proyas, 1998) o *Chronicle* (Josh Trank, 2012) y *Akira*. En *Chronicle*, tres amigos se ven expuestos a una misteriosa sustancia y desarrollan poderes increíbles, aunque uno de ellos termina consumido por la rabia y la soledad, dando mal uso a tan extraordinario poder. La idea base de *Chronicle* se asemeja en gran medida al argumento de *Akira*: Tetsuo sufre un accidente y es separado de Kaneda y su banda para ingresar en unas instalaciones militares. Allí descubren que es poseedor de la energía absoluta y pronto se convertirá en la mayor amenaza del mundo. El popular Steve y el carismático Matt, protagonistas del filme de Trank, tienen un carácter similar al de Kaneda, mientras que Andrew, el tercero de este grupo, comparte con Tetsuo su naturaleza solitaria y su inmenso poder. Escenas similares

entre ambas obras, poderes telequinéticos, hemorragias nasales por el abuso de dicho poder, la ira como detonante de esta fuerza sobrenatural, son solo un atisbo de la relación que existe entre ellas. Menos evidente es el caso de *Dark city*, en la que encontraremos algún guiño de carácter visual: la batalla final que ocurre en ambas películas es similar junto con la aparición de unos personajes llamados Los Ocultos en la cinta de *Proyas*, que recuerdan a los niños del Proyecto Akira por su tez pálida y el misterio que envuelve a los personajes.



Imagen 52 *Akira*, 1988. Katsuhiro Otomo



Imagen 53 *Dark city*, 1998. Alex Proyas

Es comprensible que sean los grandes nombres de la animación japonesa los que más influencia han provocado en la industria americana, de esta forma obras como la aclamada *Ghost in the Shell* (*Kôkaku kidôtai*, Mamoru Oshii, 1995) resulta una ascendencia directa de *Matrix* (*The Matrix*, Hermanas Wachowski, 1999). Aunque la premisa de ambas películas quede algo alejada, el universo en el que se desarrollan es bastante similar: un mundo real, donde máquinas y humanos conviven, y otro puramente cibernético. Desde el ambiente ciberpunk, los temas filosóficos que se plantean al convivir con máquinas, las conexiones en la nuca para acceder a la red, la dificultad para distinguir realidad y ficción, hasta la característica lluvia de códigos en verde que aparece en los títulos de créditos, son aspectos de *Ghost in the Shell* que las propias autoras de *Matrix* reconocieron como influyentes en su obra.

Imagen 54 *Ghost in the Shell*, 1995. Mamoru Oshii

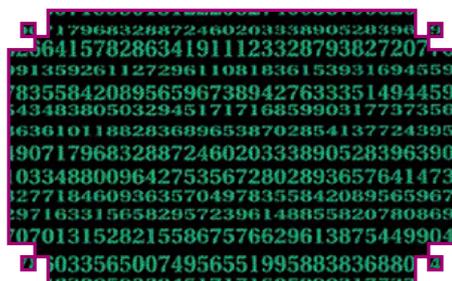
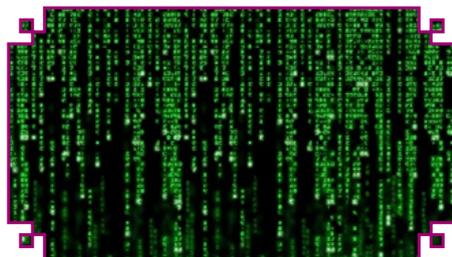


Imagen 55 *Matrix*, 1999. Hermanas Wachowski



Como mencionábamos anteriormente, el Studio Ghibli y, concretamente Hayao Miyazaki, han conseguido más repercusión internacional que sus contemporáneos, lo que sugiere que sus producciones son las que más impacto han provocado en los directores occidentales. Es curioso, en el caso de este director, la influencia de no solo una de sus creaciones en un filme concreto sino de varias, dejando en evidencia que no es la obra en sí el referente tanto como los rasgos de estilo del realizador. En la producción del gigante Disney, Atlantis: el imperio perdido (Atlantis: the lost empire, Gary Trousdale, 2001), podemos observar guiños de carácter visual entre dicho filme y Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika, Hayao Miyazaki, 1984), La princesa Mononoke y Lupin III: el castillo de Cagliostro (Rupan sansei: kariosutoro no shiro, Hayao Miyazaki, 1979). Con respecto a algunas de estas relaciones, los barcos voladores de Atlantis: el imperio perdido tienen un ligero parecido a los Ohm, insectos gigantes que pueblan la jungla tóxica de Nausicaä del Valle del Viento, pero, quizás, la relación visual más llamativa la comparte con La princesa Mononoke: las protagonistas de ambas cintas, San en la de Miyazaki y Kida en la de Trousdale, realizan su primera aparición bajo una máscara de grandes dimensiones y pelaje a su alrededor.

Otro caso que se nutre de las producciones del realizador nipón es Avatar (James Cameron, 2009), en la que el vuelo es un tema recurrente, así como en toda la filmografía de Hayao Miyazaki. Podemos citar algunos casos concretos que la unen a El castillo en el cielo (Tenkû no shiro Rapyuta, Hayao Miyazaki, 1986) como que el escenario principal de ambas producciones sea una isla flotante que tiene como característica central un árbol colosal, donde los protagonistas luchan contra un gobierno de ocupación militarista que utiliza robots gigantes. Este último dato también lo observamos en Nausicaä del Valle del Viento, donde la protagonista, Nausicaä, viste de azul al igual que el color de la piel de los Na'vi, personajes de otro mundo llamado Pandora que pueblan la cinta de Cameron. Tanto los habitantes de Pandora como los ciudadanos del universo de Miyazaki están conectados a una conciencia planetaria central. Igual que en el

caso anterior, las relaciones más evidentes las mantiene con La princesa Mononoke: ambas tratan la premisa de la industria frente a la naturaleza, el personaje principal es una guerrera joven y fuerte que lucha contra una sociedad militarista que está desforestando su territorio y el protagonista es un joven emigrante que ayuda a mediar entre ambos bandos.

Rupert Sanders, por otra parte, muestra en 2012 en su película Blancanieves y la leyenda del cazador una escena clave casi idéntica al encuentro entre el protagonista de La princesa Mononoke, Ashitaka, y el Espíritu del Bosque. El filme de Universal Pictures reproduce a los kodamas, icónicas criaturas de Miyazaki, en forma de pequeñas hadas de color blanco sin alas y al Espíritu del Bosque como un ciervo de gran cornamenta que tiene el poder de dar vida y muerte a su paso, aunque con la salvedad de que en la versión de Miyazaki presenta un rostro más humano que animal. Tanto en una producción como en la otra, el gran ciervo camina sobre el agua y es herido por una flecha que causa la muerte y posterior renacimiento del bosque.

Imagen 56 Blancanieves y la leyenda del cazador, 2012. Rupert Sanders



Imagen 57 La princesa Mononoke, 1997. Hayao Miyazaki



Al contrario que en el caso de Hayao Miyazaki, únicamente una obra del director Satoshi Kon sirvió de referente para varias películas de Darren Aronofsky. El director estadounidense compró los derechos de Perfect Blue (Pâfekuto burû, Satoshi Kon, 1997) para poder hacer un remake en imagen real que, finalmente, no se llevó a cabo, pero utilizó sus derechos para plasmar algunas ideas del director japonés en sus filmes. En Réquiem por un sueño (Requiem for a Dream, Darren Aronofsky, 2000) podemos observar una referencia idéntica a una escena de Perfect blue: Mima, protagonista de la cinta de Kon, mientras toma un baño muestra su desesperación con un grito que ahoga en el agua. Como si de una versión en imagen real se tratara, Aronofsky calca cada plano milimétricamente en este filme que representa un arquetípico descenso a los infiernos. Por otra parte, las similitudes entre El cisne negro (Black Swan, Darren Aronofsky, 2010) y Perfect Blue van desde el nombre de las protagonistas (Mima y Nina, su homóloga en la versión occidental), pasando por los personajes secundarios, hasta un nivel estrictamente argumental: ambas protagonistas tienen problemas de identidad debido a una constante presión por triunfar artísticamente, llegando a confundir la realidad de la ficción y manifestando sus *alter ego*. Manteniendo una estructura narrativa similar, Aronofsky refleja el descenso a la locura de Nina con una serie de acciones y recursos parecidos a los que emplea Kon en su filme con Mima: juegos de espejo, multiplicación de imágenes, otro yo que se manifiesta libremente y mantiene diálogos con la protagonista, realidad manipulada por la propia mente, etc.

Imagen 59 Requiem por un sueño, 2000. Darren Aronofsky



Imagen 58 Perfect blue, 1997. Satoshi Kon





Imagen 61 *El cisne negro*,
 2010. Darren Aronofsky



Imagen 60 *Perfect blue*,
 1997. Satoshi Kon

Sin embargo, no solo los largometrajes japoneses inspiran a la industria americana. En la década de los setenta fueron numerosas las series de *anime* que se emitieron por televisión en Estados Unidos originando innumerables relaciones intertextuales. Uno de los ejemplos más conocidos es la relación que existe entre *El rey león* (*The lion king*, Rob Minkoff y Roger Allers, 1994) y la serie de *anime* *Kimba, el león blanco* (*Janguru taitei*, Osamu Tezuka, 1965). La compañía Disney negó cualquier tipo de relación, homenaje o plagio, con respecto a esta serie de animación, pero los paralelismos entre ambas son difíciles de eludir. El primero, y más obvio, es el nombre de los protagonistas: Kimba de Tezuka y Simba en la cinta de Disney, dos jóvenes leones que heredarán un imperio. Igualmente encontramos similitudes en la muerte del padre del protagonista que más adelante se aparece como un fantasma y en diversos personajes como el tío malvado con una cicatriz, una joven leona, un grupo de hienas, un pájaro y un mono sabio.

Imagen 62 Kimba el león blanco, 1965. Osamu Tezuka



Imagen 63 El rey león, 1994. Rob Minkoff y Roger Allers



También de la factoría Disney, y mencionada anteriormente, Atlantis: el imperio perdido guarda una estrecha relación visual con el *anime* El misterio de la piedra azul (Fushigi no umi no Nadia, Hideaki Anno, 1990). Hay que tener en cuenta que ambas obras están basadas en Veinte mil leguas de viaje submarino de Julio Verne, pero existen semejanzas no conectadas con el libro. Estas similitudes parten de que ambas obras se desarrollan, más o menos, en la misma época (1889 en El misterio de la piedra azul y 1914 en Atlantis: el imperio perdido); En ambas producciones la protagonista, de tez oscura y temperamento fuerte, lleva al cuello una pequeña joya azul brillante de la que desconoce su función pero que está vinculada a la fuente de energía de la Atlántida. Los chicos que acompañan a estas heroínas utilizan, igualmente tanto en el metraje como en la serie animada, gafas grandes y redondas, así como una pajarita roja.



Imagen 65 El misterio de la
piedra azul, 1990. Hideaki Anno

Imagen 66 *Atlantis: el imperio perdido*, 2001. Gary Trousdale



En el campo de la ciencia ficción, los robots gigantes que aparecen en el largometraje *Pacific Rim* (Guillermo del Toro, 2013), recuerdan al mundialmente conocido *Mazinger Z* (*Majingâ Zetto*, varios autores, 1972) así como a la serie *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, Hideaki Anno, 1995). Aunque Guillermo del Toro niega la relación con esta última, ambas cuentan con robots humanoides gigantes, conectados a través de una interfaz neuronal a sus pilotos, que luchan contra monstruos igualmente enormes.

Del mismo modo, y sin alejarnos del campo de la ciencia ficción, las series para televisión creadas por la industria estadounidense dejan entrever ciertas relaciones con diferentes sectores de la animación japonesa. La popular *Stranger Things* (Hermanos Duffer, 2016) cuenta la historia de Once que tiene claras similitudes con la trama de *Elfen Lied* (Erufen rîto, Mamoru Kanbe, 2004). Ambas protagonistas tienen poderes sobrenaturales y consiguen escapar de un laboratorio para terminar con un grupo de jóvenes que la protegerán de los adultos. En este primer encuentro, ni Lucy (protagonista de *Elfen Lied*) ni Once, pronuncian más que algunas palabras y terminarán desarrollando un enamoramiento con uno de los personajes masculinos que intenta protegerla. Ambas chicas guardan un lado adorable y carismático que choca con su pasado traumático debido a los experimentos en el laboratorio.

Por otra parte, también existen series de animación con origen en Estados Unidos en las que podemos apreciar retazos de la industria nipona. *Avatar: la leyenda de Aang* (*Avatar: the last airbender*, Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, 2003) es una serie producida por Nickelodeon en la que distinguimos diferentes rasgos de estilo característicos del director Hayao Miyazaki: ausencia de personajes completamente malvados o buenos, rechazo a la guerra, importancia y carisma en los personajes femeninos e influencia de la tecnología occidental acompañada de la filosofía oriental. Asimismo, Cartoon Network Studios desarrolló en 2013 la serie de Rebecca Sugar *Steven Universe*, afirmando que el *anime* *Utena*: la chica revolucionaria (*Shôjo kakumei Utena*, Kunihiko Ikuhara y Chiho Saito, 1997) fue un gran referente para ella y transmitió parte de su admiración a la producción.

Imagen 68 *Steven Universe*,
2013. Rebecca Sugar



Imagen 67 *Utena: la
chica revolucionaria*,
1997. Kunihiko
Ikuhara



El aumento de relaciones intertextuales y la demanda de productos culturales japoneses han derivado en la creación de live action movies (Películas de imagen real. Utilizan solo actores y actrices en lugar de imágenes animadas) basadas en obras de *anime* japoneses. Encontramos, por tanto, un hipotexto en el *anime* y un hipertexto creado por la industria americana. Dejamos a un lado las relaciones intertextuales para pasar a vínculos hipertextuales que bien adaptan, reescriben o se apropian de la trama, argumento o personajes de un texto concreto. A este respecto *Dragonball: Evolution* (James Wong, 2009) es un largometraje basado en el exitoso manga y *anime* de 1986 creado por Akira Toriyama, *Dragon Ball*, que emplea a los personajes principales para introducirlos en una historia totalmente alejada del contexto original de la saga, tomando como punto de partida el arco narrativo de Piccolo. Está considerada una de las peores adaptaciones de la historia del cine. Mejor suerte corrió la adaptación de *Death Note* (*Death Note: Desu nôto*, Tetsuro Araki, 2006), aunque no fue muy bien recibida por los *fans*. Adam Wingar se encargó en 2017 del largometraje *Death Note* y fue distribuido por la famosa plataforma *Netflix* para mostrar en apenas 101 minutos un resumen de la serie de treinta

y siete episodios. Por último, *Ghost in the Shell: el alma de la máquina* (*Ghost in the Shell*, Rupert Sanders, 2017) funcionó bastante mejor que las anteriormente mencionadas, pero con severas críticas ante la falta de profundidad que presentan los filmes de la saga dirigidos por Mamoru Oshii.

Satoshi Kon y su influencia en Christopher Nolan

La mirada de la industria estadounidense hacia el cine de animación nipón dio como resultado numerosos vínculos, referencias y homenajes de los que hemos mostrado tan solo una pincelada. Entre todas estas conexiones nos centraremos en aquella existente entre dos directores consagrados en la cinematografía mundial: Christopher Nolan y Satoshi Kon.

Christopher Nolan ha explotado al máximo la revolución tecnológica que propició el auge de la ciencia ficción en los años setenta, pero si por algo tiene que ser recordado es por su capacidad para crear estructuras complejas y relatos entrecruzados, narrando historias inseparables de dicha estructura. La genialidad de sus obras reside en su exigencia con el nivel de calidad, además de la unicidad y la originalidad que presentan. Gracias a su trabajo en la trilogía *Batman: Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), *El caballero oscuro* (*The dark knight*, Christopher Nolan, 2008), *El caballero oscuro: La leyenda renace*, (*The dark knight rises*, Christopher Nolan, 2012) y *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) se coronaría como uno de los directores más populares a nivel contemporáneo, aunque no menos importantes son sus trabajos anteriores, que lo colocaron en el punto de mira del circuito hollywoodiense (Benitez, 2015).

Nolan suele formar parte de todo el proceso creativo en la mayoría de sus filmes al ser director, productor y guionista. Es inevitable, dada su implicación en el proceso, la inclusión de elementos personales y biográficos,

plasmando su personalidad a través de historias no lineales y estructuras temporales fragmentadas (Casas, 2013). Entre sus mayores influencias encontramos a Orson Welles, Fidelity Scott, Stanley Kubrick, Terry Gilliam o Satoshi Kon. Es sobre este último director donde centraremos nuestra atención ya que, dejando de lado la habitual visión de la animación como un género menor o infantil, Nolan aprecia la complejidad y profundidad de las obras del director japonés, considerando que no existe diferencia entre imagen real y animada en cuanto a calidad.

Las producciones de Satoshi Kon se encuentran a caballo entre la ciencia ficción y la fantasía, sin poder clasificarse genéricamente con propiedad. Centrado en la exploración de las relaciones humanas de un modo romántico y melancólico, el realizador nipón ha contribuido a la historia del cine de animación japonés e internacional con aportaciones muy originales que se alejan de los estereotipos del *anime*. Uno de los aspectos más reconocibles de sus obras es la reiteración temática: recurre a diferentes ideas que explora repetidamente a lo largo de su filmografía. Este aspecto, casi obsesivo, también se puede apreciar en la relación de trabajos de Nolan, con el que comparte algunas de sus inquietudes (López, 2012).

Satoshi Kon tiende a comenzar su línea narrativa lejos de lo que finalmente acabará desarrollando, en otras palabras, parte de una circunstancia cotidiana que gira hacia la fantasía, centrando su atención en lo psicológico antes que en lo épico. Christopher Nolan, por su parte, define perfectamente su universo cinematográfico en cada producción, facilitando al espectador pequeñas claves o elaboradas explicaciones para una mejor comprensión. Es el afán del realizador británico-americano por adentrarse en la mente humana el que le ha llevado a tratar temas como la identidad, la amnesia o los límites que separan realidad y fantasía en sus filmes. Del mismo modo, Kon centra parte de su interés en las relaciones humanas, con especial hincapié en los aspectos psicológicos que estas conllevan. Por tanto, encontramos de forma recurrente alusiones a la memoria, problemas de identidad y confusión entre la realidad y el sueño que afectan a sus personajes y pueblan sus historias.

Respecto a la memoria, los personajes de Nolan, al igual que los que desarrolla Kon, tienden a rememorar vivencias en las que confunden realidad e invención, creando recuerdos falsos y alterando así una parte fundamental de su psique. Esta alteración de los recuerdos conduce, en ocasiones, a la pérdida de la propia identidad. Al difuminar los límites entre lo real y lo imaginario, los personajes modifican su consciencia llegando, en algunos casos, a sufrir graves trastornos psicológicos. En otras circunstancias, los personajes de Kon necesitan recurrir a máscaras o avatares para mostrar detalles de su personalidad que de otra forma no serían capaces. Esta liberación del subconsciente reprimido tiene lugar en los sueños o internet, estableciendo toda una filosofía de catarsis tras la filmografía del realizador nipón. Sin embargo, los personajes de Nolan precisan de una profunda introspección para poder comprender sus acciones, mostrando unos personajes poliédricos y marcados por sus propios demonios.

De esta forma, el diálogo que se establece entre lo real y lo fantástico llega a confundir ambas dimensiones que nunca han estado separadas por completo para ninguno de estos directores. En esta frontera indistinguible, la tecnología actúa como desencadenante de esta hibridación de realidades, dotando de polisemia diversos elementos que para otros autores tendrían un único significado. Estos planteamientos dan origen a una metaficción, es decir, una obra que juega con la relación de esta y la realidad, llamando la atención sobre su propia naturaleza ficcional. Por una parte, Satoshi Kon crea un espacio único donde realidad y fantasía se trasponen, desarrollando una narración hipertextual o “por capas” en las se desencadenan juegos espaciotemporales que forman un todo invisible. Además, el aspecto visual de sus filmes destaca por su complejidad, construyendo mundos caleidoscópicos cargados de detalles. Por otro lado, es destacable la difícil comprensión del universo creado por Nolan, donde todo es cuestionable, incierto e impredecible, presentando ante el espectador un auténtico laberinto narrativo y espaciotemporal.

Podemos comprobar como el cine del realizador japonés está caracterizado por una complejidad que rodea todos los aspectos sus producciones. En lo que respecta a sus personajes, lejos de resultar simples, desarrollan personalidades prismáticas, en especial, sus personajes femeninos que escapan de concepciones unidimensionales y superficiales siendo protagonistas en la mayoría de sus historias. Sin embargo, no correrán la misma suerte las mujeres que presenta Nolan. En todas sus películas el protagonismo recae en figuras masculinas que relegan a las mujeres a un plano totalmente secundario.

Nolan comparte con Satoshi Kon, además de lo ya expuesto, su afán de no tratar al espectador como un simple ente pasivo, elaborando una película original que lo haga cómplice. Ambos autores, mediante complejas tramas, exigen cierto esfuerzo por parte del espectador para encajar las piezas de su particular puzle narrativo.

Análisis comparativo de *Paprika* y *Origen*

En lo que respecta a la relación de estos autores hemos podido comprobar cómo algunos rasgos de estilo se configuran de forma parecida en uno y otro, estableciendo una relación entre ellos. Sin embargo, estos aspectos no son únicamente elementos aislados que encontremos en la filmografía de cada realizador y pongamos en común; existe, por parte de Christopher Nolan, una obra que establece una relación directa con un filme de Satoshi Kon. Esta conexión de la que hablamos no solo queda en un plano exclusivamente narrativo, sino que presenta similitudes también a nivel visual. Aunque esta versión occidentalizada cuente una historia diferente a la que Kon propuso en *Paprika* (Satoshi Kon, 2006), la idea base y algunos elementos de los que hemos hablado anteriormente se dejan entrever en *Origen*.

Al hablar de las relaciones intertextuales de las que se nutre *Origen* se pueden apreciar detalles que recuerdan a la trilogía *Matrix*, pero las connotaciones filosóficas que rodean a la trama no se dan en el universo creado por Nolan. Por el contrario, observaremos a continuación, cómo se sirve de diversos elementos que aparecen en *Paprika*, pero de un modo diferente a cómo los plasmó Kon.

Paprika centra su historia en el robo del Mini DC, un aparato capaz de adentrarse en los sueños y sus consecuencias si cae en manos equivocadas. La doctora Atsuko Chiba y su alter ego en la ensoñación, *Paprika*, se adentran en el subconsciente colectivo con el fin de restaurar el mundo tal y como lo conocemos. Kon realiza un psicoanálisis de sus personajes y la sociedad que los rodea en un ambiente único que derriba toda lógica discursiva. Enmarcándose en el ciberpunk, subgénero de la ciencia ficción, equipara el mundo de los sueños con internet, donde la ciencia es principal motor de cambio. Por otra parte, *Origen* se define como un heist film, subgénero del cine policiaco que se centra en la planificación, ejecución y consecuencias de un robo. Lo extraordinario del metraje de Nolan es que este robo se perpetúa en la mente humana y en diferentes capas del sueño, basándose en la introducción de una idea en el subconsciente del sujeto (Revert, 2013).

Como podemos observar ambas películas tratan el mundo onírico como un lugar donde conseguir algo. La principal diferencia radica, además de los motivos para introducirse en los sueños, en cómo desarrolla este mundo cada autor. Kon aprovecha las grandes oportunidades que ofrece el medio animado para dar rienda suelta a su imaginación, exponiendo los problemas éticos que se esconden tras el robo del Mini DC y explorando el mundo del subconsciente, que termina convirtiéndose en una monstruosa pesadilla que inunda la realidad. Por su parte, *Origen* se encuentra un poco más limitada por los medios técnicos y las características del género al que pertenece, aun así, Nolan consigue llevar a imagen real la idea que propone el realizador japonés de forma coherente.

El acceso al mundo onírico se realiza a través de un dispositivo que permite la conexión entre los soñadores. En *Origen* se muestra este aparato mientras que en *Paprika* se nos proporciona toda la información relacionada con la máquina (creador, funcionamiento, riesgos). Estas incursiones en el subconsciente conllevan, en ambos metrajés, repercusiones negativas para los personajes, llegando a dudar entre la realidad y el sueño. Asimismo, este mundo permite la liberación del subconsciente reprimido: la doctora Chiba muestra en este espacio a su otro yo, *Paprika*, más atrevida y emocional. Igualmente, Dom Cobb, protagonista de la cinta de Nolan, sufre las constantes apariciones de su mujer, que no es más que una representación visual de su propia culpabilidad.

Como última película de Satoshi Kon, *Paprika* recopila las preocupaciones temáticas y estéticas que caracterizan el estilo del director. Plasma sus inquietudes sobre la línea que separa realidad y ficción llegando a mezclarlas, elabora juegos de espejo y son numerosos los personajes reprimidos en alguna u otra medida. El universo narrativo que fabrica es intencionadamente complejo. Partiendo de dos diégesis principales, mundo real y mundo onírico, favorece el juego entre realidad y ficción donde los límites se desvanecen y el sueño dentro del sueño ramifica el mundo onírico para confluír en un tercer universo en el que se unen ambas realidades. De forma similar expresará Christopher Nolan los intereses de Kon en su obra, aunque sin llegar a traspasar las fronteras de la realidad y desarrollando en diversas capas el universo onírico de *Origen*. Debido a que la mayor parte de la narración tiene lugar en la mente del sujeto, la estructura narrativa de *Origen* queda alejada de los cánones cinematográficos, dando lugar a una narración hipertextual. Sin embargo, donde Nolan propone una narración en la que existe una lógica, Kon dinamita esta lógica jugando con los límites de la ensoñación hasta que se fusionan, configurando un puzle narrativo donde la estructura en abismo hace visible esta hipertextualidad.

Los universos oníricos que ambas obras muestran son únicos en la medida en la que desafían la concepción del tiempo y el espacio. Origen emplea un tiempo dramático en el que cinco minutos en la vida real suponen una hora en el sueño. Esta proporción va multiplicándose a medida que se profundiza en las capas del subconsciente hasta llegar a un “limbo” del que no se puede escapar, a menos que seas consciente de tu propia realidad. Nolan juega a lo largo del metraje con numerosos flashbacks de la vida del protagonista, fraccionando así la linealidad del relato y mostrando múltiples veces acontecimientos como la caída y el despertar del sueño o fragmentos de la misma analepsis. Satoshi Kon, sin embargo, mantiene la linealidad del relato intacta (a excepción de un flashback al final de la cinta), pero su mundo de los sueños se rige por otras leyes que permiten la pausa, prolongación, aceleración y desaceleración del tiempo a antojo de los personajes.

La conexión entre ambas cintas también se transporta al ámbito visual donde el espacio altera las leyes de la física si es necesario. En *Paprika* diferenciamos claramente el universo que aparece en pantalla por la paleta cromática, asociando tonos más apagados a la realidad que se contraponen a los colores vivos y saturados del mundo de los sueños donde los personajes pueden, incluso, mimetizarse con el entorno. Nolan muestra en su obra un espacio más filosófico, donde cada sueño es reflejo de la realidad de cada soñador, y juega con la profundidad de campo y la multiplicación del espacio en el mismo encuadre para mostrar la complejidad emocional de sus personajes.

Siguiendo esta línea, el propio Nolan confirma la influencia de Kon hasta el punto de inspirarse en *Paprika* para la construcción del personaje de Ariadne, llegando a realizar acciones casi idénticas. No obstante, este vínculo que se establece entre ambas mujeres es ligeramente diferente en cada metraje: *Paprika* actúa como protagonista indiscutible mientras que Ariadne es un personaje secundario que soporta parte de la trama.

Imagen 69 Origen, 2010.
Christopher Nolan



Imagen 70 Paprika, 2006.
Satoshi Kon



El personaje de Paprika no deja de ser el Ello de la doctora Chiba representado en el mundo de los sueños. Atsuko utiliza a Paprika como una especie de avatar en el que plasma directamente en su apariencia física su parte más emocional, complementando la parte racional que caracteriza a la doctora. Del mismo modo, será Mal, la esposa de Cobb, un retrato del subconsciente del protagonista, en cambio, Nolan tiene que explicar mediante el guion y el uso de analepsis el porqué de las apariciones de Mal en la mente del personaje que encarna Leonardo DiCaprio. Otro de los personajes de Kon que tendrá representación en Origen es el detective Konakawa. Este personaje que acude a Paprika en busca de ayuda psicológica no se reproducirá como tal en la película de Nolan, sino que el director se servirá de los recursos que emplea el realizador japonés en torno a su figura. Konakawa guarda diferentes áreas de su subconsciente en diversas plantas de un hotel a las que se accede a través de un ascensor. Vemos cómo el detective transita los diferentes niveles y se verá obligado a recorrer los pasillos del edificio que, literalmente, se desdibuja bajo sus pies. Christopher Nolan adoptará la metáfora del ascensor para acceder a los recuerdos de Cobb y hará que Arthur, uno de los ladrones de su equipo, intente escapar por los pasillos de un hotel que carece de gravedad.



Imagen 71 Origen, 2010.
Christopher Nolan

Imagen 72 *Paprika*, 2006.
Satoshi Kon



Algo que sí guardan en común Cobb y Konakawa es su evolución en el relato. Ambos personajes refuerzan la confianza en sí mismos al descubrir que se culpaban falsamente de sus acciones pasadas: Cobb por introducir una idea en la mente de su mujer que la llevó al suicidio y Konakawa de haber traicionado a un amigo de la juventud que murió; logrando superar el miedo a indagar en sus recuerdos reprimidos.

De esta forma descubrimos que la estrategia de Kon consiste en asociar un símbolo a cada personaje relevante en la trama. Así, el director se asegura de que el espectador reconozca el subconsciente de un soñador en concreto, mediante estos elementos que emplea como enlace en la ficción. Como hemos podido comprobar, Paprika es el símbolo de la doctora Atsuko, pero en el desfile de sueños que se va desarrollando a lo largo del filme se muestran diferentes emblemas relacionados con otros personajes. Una técnica parecida se utiliza en *Origen* bajo el sobrenombre de tótem. Cada personaje tiene un símbolo que lo representa en el mundo onírico y que le hace ser consciente de su propia realidad.

Existen similitudes estéticas, escenas que parecen guiños, sin embargo, el punto más interesante que tienen en común es el final del metraje. El hecho de que no sepamos separar la realidad de la ficción, puesto que la propia obra no nos da la información para hacerlo, es un medio del que se sirven ambos autores y que provoca en el espectador tanto asombro como confusión. No obstante, frente a esta duda final, el propósito de Nolan es intencionadamente ambiguo y sencillo mientras que, para Satoshi Kon, el final abierto es una posibilidad lógica con mayor firmeza narrativa. El público debe participar en ambos metrajes para construir el sentido del filme, atendiendo a numerosas variables, a pistas más o menos visibles, que configuran el significado final provocando un diálogo con el público que perdura más allá del visionado de la cinta.

Conclusiones

Desde la mitad del siglo pasado la industria de animación japonesa ha ido creciendo exponencialmente hasta conseguir volver la mirada internacional hacia su producción. Tanto es así que el *anime* se ha convertido en seña de identidad del país nipón y una gran fuente de ingresos en lo que a la industria audiovisual se refiere. El mercado internacional avala la calidad de la producción nipona, siendo uno de los grandes referentes que podemos

encontrar en la industria hollywoodiense, traspasando las barreras del homenaje, el plagio o la reinterpretación, hasta conseguir generar producciones norteamericanas pero con indiscutible sello japonés.

Autores de renombre en el ámbito internacional han dejado todo un rastro de relaciones transtextuales en su filmografía, donde la animación es un elemento más que sirve como inspiración para ellos. Directores como Mamoru Oshii, Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo o Satoshi Kon, han dejado su indiscutible estela tanto en superproducciones de Hollywood como en el cine más independiente.

En este ámbito, hemos centrado nuestra atención en la relación entre Christopher Nolan y Satoshi Kon. Este vínculo lo establecemos a través de dos películas con notables semejanzas tanto a nivel argumental como visual, que cuentan historias totalmente distintas y llevadas a la gran pantalla con el particular estilo de cada autor. Origen y Paprika resultan igualmente interesantes y, si se comparan ambos metrajes, una cinta gana a la otra y viceversa. Mientras que Kon nos sube a una montaña rusa cinematográfica, Nolan nos adentra ineludiblemente en un mundo de capas oníricas. Ambas producciones llevan al límite la deconstrucción del relato, juegan con la reestructuración de los modelos clásicos dando lugar a narrativas anidadas donde el espacio se transmuta y superpone y el tiempo se dilata y acelera a gusto de los personajes. Son muchas las relaciones intertextuales que existen entre estas dos extraordinarias creaciones, pero serán las diferencias entre ellas las que conseguirán que cada una sea original por sí misma.

Referencias

Benítez, R. (2015). Análisis de la filmografía de Christopher Nolan (Grado). Universidad de Extremadura.

Casas, I. (2013). In Nolan we trust: La obsesión onírica y psicológica que ha conquistado Hollywood. FRAME, 9, 85 - 102.

Felipe, A. (2017). La identidad de los personajes en la obra del director de *anime* Satoshi Kon y su vinculación con el movimiento artístico Superflat (Doctorado). Universidad Complutense de Madrid.

Gennette, G. (1989). Palimpsestos: la literatura en segundo grado. Taurus.

López, F. (2012). Satoshi Kon: superando los límites de la realidad (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Molina, M. (2016). Paprika (Satoshi Kon, 2006): animación japonesa desde el surrealismo. *Elrespirador*, 4, 35 - 44.

Montero, L. (2014). El mundo invisible de Hayao Miyazaki (5ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Montero, L. La disolución de las fronteras de la realidad. El cine de Satoshi Kon, 46 - 62.

Revert, J. (2013). Todo ha sido un sueño: el origen de Origen y la construcción del mind-game film definitivo. *L'atalante*, 50 - 57.

Rodríguez de León, R. (2014). El cine de animación japonés: un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon (Doctorado). Universidad Complutense de Madrid.

La violencia en el lenguaje fílmico de la serie de tv: *Paranoia agent*

Víctor Cerdán Martínez



Paranoia Agent es una serie japonesa de 2004 dirigida por Satoshi Kon. Cada uno de los trece episodios de la serie está protagonizado por un personaje que se encuentra en una situación angustiada y ansía una salida fácil. Esa necesidad de evasión culmina en cada episodio con la presencia del Chico del Bate, un estudiante de secundaria que golpea a sus víctimas con un bate metálico. La ironía es que además herirles les libera de sus problemas cotidianos.

Muy pocos estudios académicos (Ogg, 2010; Figal, 2010; Ozawa, 2010; Cerdán, 2014) han investigado Paranoia Agent. Sin embargo, las obras de su director, Kon, han influido a realizadores contemporáneos como Christopher Nolan (Interstellar, Inception, Memento) o Darren Aronofsky (The Wrestler, Requiem for a Dream) como ellos mismos han corroborado (Myrt, 2016). Por ello, considero trascendente estudiar algunos de los elementos narrativos que han convertido Paranoia Agent en una serie de culto y en una influencia reconocida por prestigiosos cineastas.

Varios autores (Ragusa, 2007; Zumalde, 2008; Visa, 2009; Tavares, 2010; Velduque, 2011; Morán, 2015; Cortés-Selva & Carmona-Martínez, 2016) han realizado estudios recientes sobre el lenguaje fílmico en los relatos audiovisuales contemporáneos, y otros (Valbuena 1997; Raya, 2005; Diez, 2006; Padilla, 2010) destacan por abordar dichas investigaciones desde los guiones. Sin embargo, ningún autor ha estudiado el lenguaje fílmico y los trucos audiovisuales que emplea Kon para potenciar las emociones relacionadas con la violencia en Paranoia Agent.

El objetivo principal de este apartado es realizar un análisis cualitativo de varias secuencias de Paranoia Agent para averiguar el tipo de lenguaje fílmico que emplea Kon al retratar situaciones violentas. Y, al mismo tiempo, evaluar la validez de las teorías de Bordwell y Deleuze en el análisis de la narrativa audiovisual de la serie de animación japonesa.

El segundo objetivo consiste en descomponer dos fragmentos de la serie con la idea de describir y analizar cada plano, movimiento de cámara, encuadre y recurso narrativo de montaje.

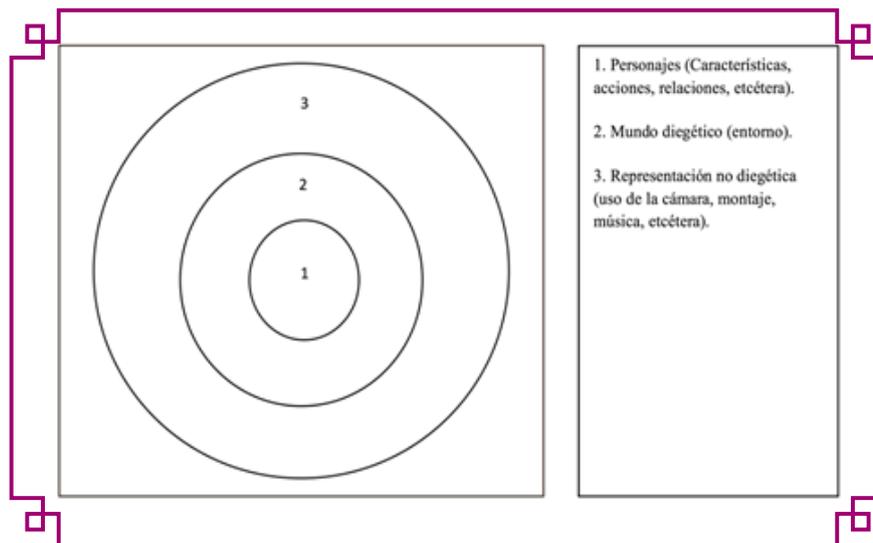
El tercer objetivo consiste en demostrar que el director elabora una narrativa audiovisual que potencia la identificación emocional de los espectadores a través de diversos trucos visuales. Y valorar si este lenguaje fílmico corresponde o no a las estructuras narrativas del cine convencional.

En esta investigación se empleó una metodología cualitativa basada en las teorías fílmicas de Gilles Deleuze (1983) y David Bordwell (1995). Este último autor desarrolla un modelo heurístico muy útil para el análisis de secuencias cinematográficas compuesto por un esquema de tres anillos configurados dentro de un círculo (Gráfico 1). El primer anillo (Bordwell, 1995) corresponde a los personajes (características, acciones y relaciones). El segundo, al mundo diegético, es decir, el entorno donde se mueven estos personajes y/o acciones. La tercera parte del círculo corresponde a la representación no diegética (uso de la cámara, el montaje y la música). “El modelo heurístico busca correspondencias sincrónicas entre las indicaciones de los diferentes anillos del círculo” (Bordwell, 1995, p. 203). El autor resalta que un modelo heurístico establece que el significado tiene su origen primario en el círculo interior o en el exterior y atraviesa los demás y, por lo tanto, el significado se mueve hacia fuera o hacia dentro.

Considero muy efectivo este modelo de análisis porque permite interpretar cada plano desde tres niveles diferentes y, a la vez, relacionados entre sí. Voy a combinar el modelo heurístico de Bordwell con su teoría sobre los campos semánticos. “Un conjunto es un campo semántico en el que los elementos tienen una superposición semántica y un bajo grado de contraste implícito. Ejemplos léxicos serían los sinónimos (bajada/descenso)” (Bordwell, 1995, p. 136). En una interpretación práctica, un campo semántico podría observarse en los movimientos de la cámara y/o de los personajes. Por otro lado, la teoría fílmica de Deleuze me servirá para definir el contenido de algunos planos y su propósito.

122. Me referiré siempre a movimientos de cámara a pesar de que este concepto, en la animación japonesa, pertenece más a una sensación óptica que a un hecho. Sin embargo, considero que esta definición ayuda a la comprensión del lector del análisis planteado en este artículo.

Imagen 73 Modelo heurístico de Bordwell.



A continuación, analizo varios fragmentos de dos secuencias de Paranoia Agent donde la violencia es el eje principal de la acción. La primera es el ataque al policía Hirukawa, y la segunda es la agresión al periodista, Kawazu.

Antes de empezar a analizar cada fragmento, expondré la trama argumental y/o incluiré un breve fragmento del guion. Luego, describiré en una tabla cada plano de montaje de la secuencia, según el tipo de plano, las características de su contenido, y los movimientos de cámara¹²². Agregaré también una ilustración con imágenes de los fotogramas más destacados de la secuencia. Finalmente, realizaré un análisis que haga referencia al contenido argumental de la serie y a la descripción de los planos, según la metodología enunciada.

Secuencia 1: Ataque a Hirukawa.

Esta secuencia corresponde al final del capítulo IV de Paranoia Agent, donde Hirukawa abandona borracho un bar con un maletín lleno de dinero. Este policía corrupto lleva semanas robando a familias para saldar una deuda pendiente con la mafia japonesa y pide a gritos que alguien le detenga. Acto seguido, el Chico del Bate aparece como deus ex machina y agrade al policía con su bate metálico.

A continuación, divido la secuencia de Hirukawa en 26 planos. En este caso, me centraré también en varios fotogramas del plano 22 por su especial relevancia.

Número de plano	Tipo de plano	Contenido del plano	Movimientos del plano
Plano 1	Plano medio	Hirukawa en el suelo	Zoom out
Plano 2	Plano medio	Hirukawa mira la máscara del suelo	Estático
Plano 3	Plano detalle	Plano detalle de la máscara	Zoom in
Plano 4	Plano general	Hirukawa se revuelve en el suelo	Estático
Plano 5	Primer plano	Familia amordazada	Cámara en mano
Plano 6	Primer plano	Cara de Hirukawa desencajada	Estático
Plano 7	Plano medio	Familia amordazada	Cámara en mano
Plano 8	Plano detalle	Cara de Hirukawa desencajada	Estático
Plano 9	Plano medio	Imagen de una pastilla en la mano	Cámara en mano
Plano 10	Primer plano	Cara de Hirukawa desencajada	Estático

Tabla 1 Información de los planos de la secuencia: Ataque a Hirukawa.

Plano 11	Plano general	Hirukawa está arrodillado en el suelo	Zoom out
Plano 12	Plano detalle	Imagen de unas farolas	Estático
Plano 13	Plano general	Imagen de un rincón de la calle	Estático
Plano 14	Plano general	La sombra del Chico del Bate se mueve de derecha a izquierda.	Movimiento de cámara de derecha a izquierda
Plano 15	Plano general	Las piernas del Chico del Bate aparecen en el plano. Lleva unos patines dorados y un bate de metal.	Estático. Movimiento del Chico del bate de izquierda a derecha.
Plano 16	Plano detalle	Los patines se mueven por el asfalto.	<i>Travelling</i> . Movimiento de derecha a izquierda
Plano 17	Plano medio	Hirukawa se levanta desesperado, tiene la mirada hacia la izquierda del plano	Estático
Plano 18	Plano detalle	Detalle del bate golpear en el suelo	<i>Travelling</i>
Plano 19	Primer plano	Hirukawa grita mientras mira hacia su izquierda	Estático
Plano 20	Plano detalle	Detalle del bate golpear el suelo	<i>Travelling</i>
Plano 21	Primer plano	Hirukawa mira a su espalda	Zoom in
Plano 22	Plano general	Acercamiento a cámara del Chico del Bate y agresión	Movimiento de cámara en mano.
Plano 23	Plano medio	Impacto del golpe en Hirukawa	Cámara en mano. (De arriba abajo)

Plano 24	Plano general	Caída al suelo de Hirukawa	<i>Travelling</i> (alejamiento)
Plano 25	Plano general	Alejamiento del Chico del Bate	Estático
Plano 26	Primer plano	El Chico del Bate sonríe	Estático

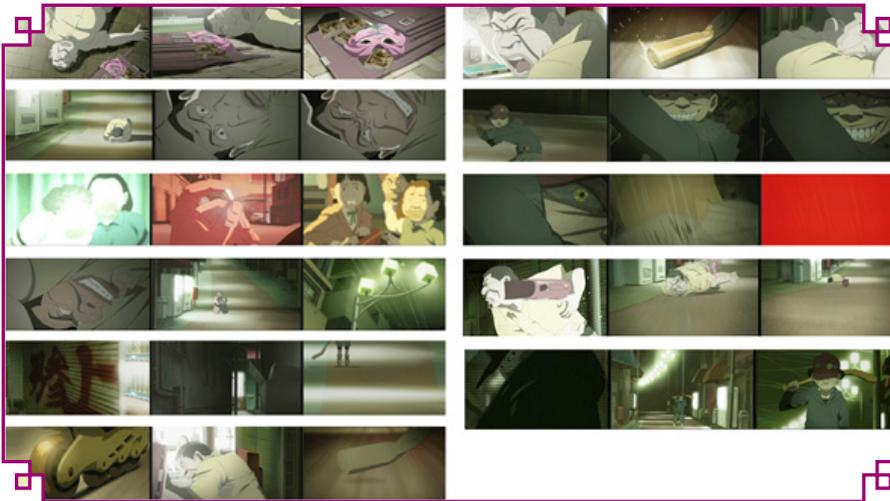


Imagen 74 Selección de los fotogramas más destacados de la secuencia: Ataque a Hirukawa.

Según la interpretación de los anillos de Bordwell, divido la siguiente secuencia en tres niveles. Primero, la acción de los personajes (primer nivel) donde el Chico del Bate ataca un desesperado Hirukawa. En un segundo nivel (o entorno digético) la secuencia transcurre en una calle de Tokio poco transitada (no hay nadie más que los dos personajes) y de noche. Finalmente, desde el tercer anillo, (o entorno no diegético), el director usa una serie de movimientos de cámara y cortes de montaje que voy a analizar para profundizar en los mecanismos que emplea Kon para generar un impacto emocional.

Los tres niveles circulan en una misma dirección, donde la agresión del Chico del Bate a Hirukawa se presenta desde una narrativa audiovisual desoladora, expresiva y dinámica (constantes movimiento de cámara, personajes que se acercan y golpean “a la cámara” y todo esto envuelto en una estética oscura con la presencia de colores llamativos). De hecho, quince de los veintiséis planos del fragmento de la secuencia están en movimiento. Para Deleuze (1983), el movimiento dentro del encuadre es una de las claves cinematográficas más importantes para identificar objetos y relaciones espaciales.

¿Pero hay alguna intención narrativa en todo esto? Tanto los movimientos de cámara, como la posición de los personajes en los encuadres pretenden desconcertar al espectador a través de un montaje aparentemente caótico (o no convencional). Pero, ¿por qué hace esto su director? La primera parte de la secuencia se construye a través de primeros planos que muestran a un desesperado Hirukawa. El objetivo del director es que empaticemos con este personaje antes de que sea agredido. “La imagen-afección no es otra cosa que el primer plano, y el primer plano, no otra cosa que el rostro” (Deleuze, 1983, p. 131).

Además de los primeros planos también predomina el recurso del flashback que nos recuerda los crímenes que ha cometido Hirukawa. “La relación de la imagen actual con las imágenes-recuerdo aparece en el flashback. Se trata precisamente de un circuito cerrado que va del presente al pasado y que luego nos trae de nuevo al presente” (Deleuze, 1987, p. 72). Esto es justo lo que quiere Kon, que el espectador se sitúe en la cabeza de Hirukawa, para identificarse con él.

A continuación, Kon presenta al adversario de Hirukawa con frialdad. El Chico del Bate surge por unos callejones de Tokio, pero ni siquiera le vemos la cara (planos 14, 15, 16, 18 y 20), solamente algunos detalles de su indumentaria (patines, el bate, sus piernas). La intención de Kon es que visualicemos a este personaje desde la distancia: como una amenaza. “El observador hace la asunción baziniana de que, fuera del encuadre, los

límites se extienden por más regiones del mundo ficticio: estas regiones comprenden el espacio diegético en off" (Bordwell, 1996, p. 120). Desde una interpretación del segundo primer nivel de Bordwell, el espectador solo contempla pedazos del agresor en el encuadre, por lo que se ve obligado a imaginar lo que está fuera de campo.

A partir de aquí, entramos en una narración de suspense que según Bordwell (1996, p. 42), surge al proporcionar a la audiencia información que los personajes no poseen. Por un lado, el espectador contempla a Hirukawa en el suelo, y al mismo tiempo sabe que el Chico del Bate se acerca para atacarle. De ahí, que el espectador cuente con más información que la víctima. Sin embargo, hay algo que desconoce el público, un detalle que consigue sorprendernos al final de la secuencia.

Desde una interpretación del tercer nivel del anillo de Bordwell, la composición del montaje de los planos de la secuencia no sigue una continuidad narrativa convencional. Normalmente en una secuencia cinematográfica cuando hay dos personajes que se enfrentan, el primero que aparece en el cuadro lo hace con una mirada dirigida a derecha o izquierda del plano, y posteriormente, el segundo personaje (o contrincante) lo hace con una mirada inversa. Es decir, que si un personaje va a atacar a otro y aparece en el plano mirando hacia la derecha el contraplano del contrincante debe mirar hacia la izquierda para que haya una continuidad propia de la narrativa convencional.

"El montaje corto presenta sucesivamente cuerpos, cada uno de los cuales ejerce su fuerza o sufre la de otro: cada plano muestra un golpe, un contragolpe, un golpe recibido, un golpe asestado" (Deleuze, 1987, p. 188). Esto es lo que hace el director de *Paranoia Agent* para generar una sensación de confrontación a través del montaje, sin embargo, lo realiza saltándose las normas convencionales del cine para aportar su particular sello. De ahí que la continuidad (o *raccord*) de toda la secuencia sea aparentemente caótica. ¿Y por qué pasa esto?

Kon quiere que pensemos que el Chico del Bate se acerca a Hirukawa de frente, cuando en realidad lo está haciendo por la espalda. De esta manera nos genera una sensación de confusión y, finalmente, de sorpresa en el momento de la agresión. De ahí que el montaje de los planos 15 a 21 no tengan una continuidad tradicional. Por ejemplo, el movimiento de los pies del plano 15 es hacia la derecha y sin embargo el movimiento del plano 16 es hacia la izquierda. Esto, que a priori podría deberse a un fallo de montaje (o *raccord*), es en esta secuencia un recurso narrativo para desconcertar al espectador. “El montaje paralelo crearía separación y oposición a medida que el punto de vista fuera cambiando de una a otra” (Bordwell, 1995, p. 201).

En los planos 19 y 20 ocurre algo similar. Kon nos engaña al generar una falsa continuidad entre estos dos planos. Primero, observamos el bate golpear el suelo en un movimiento que va de izquierda a derecha, y después vemos a Hirukawa desesperado con una mirada que va de derecha a izquierda. Esto genera la ilusión óptica de que el Chico del Bate se acerca de frente a su víctima. Sin embargo, todo es un truco de montaje para confundir al espectador. Este aparente “fallo de *raccord*” genera en la audiencia la falsa expectativa de que el agresor se acerca a Hirukawa por delante, cuando en los planos siguientes comprobamos que pasa justo lo contrario. “El plano contraplano deviene un innegociable enfrentamiento de campo y contracampo, espejos enfrentados donde la silueta del héroe se confunde con la del doble con que finalmente se enfrenta” (Balló & Pérez, 1997: 164).

El colmo de este truco narrativo culmina en el plano 22, cuando el Chico del Bate se acerca a la cámara y la golpea con su arma (como si agrediera al espectador o a la propia mirada subjetiva de Hirukawa). Aunque en el plano anterior, ya habíamos descubierto que el agresor venía realmente por la espalda de la víctima, en el siguiente encuadre culminan nuestras expectativas, ya que finalmente el ataque sucede de frente como esperábamos.

Con este doble juego, montaje discontinuo (con saltos de raccord) y culminación de la agresión en un plano subjetivo, Kon consigue convertir una típica secuencia de acción en una personalísima manera de transmitir una emoción violenta. “Por convención, se llama objetivo a lo que ve la cámara y subjetivo a lo que ve el personaje. El relato es el desarrollo de los dos tipos de imágenes; objetivas y subjetivas” (Deleuze, 1987, p. 197).

Los colores también juegan un importante papel en esta secuencia, sobre todo la presencia de un fotograma completo de rojo, al final de la agresión a Hirukawa. Este recurso, propio del segundo anillo de Bordwell, genera una sensación de angustia en el visionado. Ya que nos remite a la sangre en el clímax de la agresión. “El color eleva el espacio a la potencia del vacío, una vez consumada la parte de lo que puede realizarse en el acontecimiento. El espacio no resulta por ello despotencializado, sino, por el contrario, tanto más cargado de potencial” (Deleuze, 1983, p. 174).

Secuencia 2: Ataque a Kawazu.

El siguiente fragmento seleccionado para el análisis es el ataque a Kawazu del capítulo I de Paranoia Agent. Un entrometido periodista sigue a Tsukiko, una joven diseñadora famosa por la creación de Maromi, el peluche de un perro que adoran los ciudadanos de Tokio. Kawazu persigue a Tsukiko, porque fue la primera víctima del Chico del Bate y quiere una exclusiva para su periódico. Sin embargo, antes de abordarla, el Chico del Bate aparece y le agrade con su bate metálico.

En este caso voy a exponer el breve diálogo de la secuencia y a añadir una previa descripción de cada uno de los planos (1.3). Para el análisis de este fragmento, voy a centrarme en la teoría de los campos semánticos de Bordwell y a combinarla con las teorías anteriormente citadas. Para ello, voy a incidir en el movimiento de los personajes y/o de la “cámara”. “Al pensar en la praxis interpretativa vigente pensamos automáticamente en

campos semánticos organizados como polaridades. Activa/pasiva, sujeto/objeto, ausencia/presencia: estos y otros dobletes semánticos impregnan la crítica semántica” (Bordwell, 1995, p.137)

Al principio de la secuencia, Kawazu le dice a Tsukiko: “Escuchar lo que tengo que decirle es lo mejor que puede hacer, debería saber que yo podría ayudarla”. Tsukiko sale corriendo y una toalla se le cae al suelo. Kawazu se agacha y coge la prenda. Una sombra surge seguida por el sonido de unos patines. El Chico del Bate aparece y agrade a Kawazu. Tsukiko cae al suelo y observa al Chico del Bate: “Ya estoy en casa”, dice.

Número de plano	Tipo de plano	Contenido del plano	Movimientos del plano
Plano 1	Plano general	Kawazu sigue a Tsukiko en una calle	Estático
Plano 2	Plano americano	Kawazu camina	Estático
Plano 3	Primer plano	Tsukiko camina	Movimiento de izquierda a derecha del personaje.
Plano 4	Plano medio	Kawazu mira al suelo	Estático
Plano 5	Plano detalle -subjetivo	Pañuelo con el dibujo de Maromi	Estático
Plano 6	Primer plano	Tsukiko camina	Movimiento de derecha a izquierda.
Plano 7	Plano detalle	La sombra del chico del bate	Movimiento de izquierda a derecha.
Plano 8	Plano medio	Kawazu sonríe al coger el pañuelo de Tsukiko	Estático
Plano 9	Primer plano	Tsukiko camina	Movimiento de izquierda a derecha
Plano 10	Primer plano	Pelucho Maromi	Movimiento de derecha a izquierda

Tabla 2 Información de los planos de la secuencia: Ataque a Kawazu

Plano 11	Plano medio	La sombra del chico del bate	Movimiento de derecha a izquierda
Plano 12	Primer plano	Tsukiko camina	Movimiento de derecha a izquierda
Plano 13	Plano medio	Kawazu sonrío	Estático
Plano 14	Plano detalle	La sombra del chico del bate	Movimiento de arriba a abajo
Plano 15	Plano medio	Kawazu mira a su espalda	Estático
Plano 16	Plano medio – subjetivo	El chico del bate golpea a la “cámara”	Movimiento del bate: de arriba a abajo.
Plano 17	Plano detalle	Bolso de Tsukiko	Movimiento del muñeco: de arriba a abajo
Plano 18	Plano general	Tsukiko y Maromi en el suelo	Movimiento de abajo a arriba
Plano 19	Primer plano	Tsukiko exhausta	Movimiento de abajo a arriba
Plano 20	Plano medio	Sombra de la cabeza del chico del bate, sobre la silueta de Maromi.	Movimiento de abajo a arriba
Plano 21	Primer plano	Tsukiko sorprendida	Estático
Plano 22	Plano medio	Sombra del chico del bate y Maromi	Movimiento de abajo a arriba
Plano 23	Primer plano	Tsukiko sorprendida	Estático

Imagen 75 Selección de los fotogramas más destacados de la secuencia: Ataque a Kawazu.



Lo más significativo de esta secuencia son los campos semánticos que agrupan y dividen a los personajes. En este caso, los movimientos de cámara, los correspondientes al tercer anillo de Bordwell, simplemente acompañan las acciones de los personajes. “El propio Akira Kurosawa decía que hasta que no se muevan los personajes la cámara no debe moverse. Puede incluso llegar a ser contraproducente para los espectadores y hay que evitar que ocurra eso” (Kon, 2006).

La secuencia del ataque a Kawazu se puede dividir en dos campos semánticos. Por un lado, el campo semántico de los movimientos verticales y horizontales (derecha-izquierda/izquierda-derecha y arriba-abajo/abajo-arriba) y, por otro lado, el campo semántico sin movimiento (o estático). Kon perfila a los personajes (el Chico del Bate, Tsukiko y el peluche, Maromi) dentro del primer campo semántico, y a Kawazu en el segundo. El entrometido periodista, a diferencia del resto de los personajes, aparece siempre en planos estáticos (2, 4, 8, 13 y 15). Justo lo contrario ocurre con Tsukiko, el Chico del Bate y Maromi, cuyos movimientos son siempre muy pronunciados.

La primera parte de la secuencia va del plano 1 al 10. En este periodo, los movimientos diegéticos van de izquierda a derecha indistintamente en los personajes de Tsukiko, Maromi y el Chico del Bate. Los movimientos diegéticos de los personajes se inclinan de derecha a izquierda o de izquierda a derecha, alternativamente. Estos movimientos crean un ambiente caótico en los personajes que se encuentran en el mismo campo semántico. Kon representa a el Chico del Bate, a Maromi y a Tsukiko con los mismos recursos narrativos, aunque no los sitúe en el mismo encuadre. ¿Y por qué hace esto?

En el argumento de *Paranoia Agent*, Tsukiko Sagi se inventó la figura del Chico del Bate para no responsabilizarse de la muerte de su perro, Maromi, cuando era una niña. La chica le dijo a todo el mundo que un joven la atacó con un bate metálico, y que por eso un coche atropelló a su cachorro. Pasan los años y Tsukiko diseña una mascota llamada Maromi, en homenaje a su perro muerto, que se convierte en el peluche que todos los japoneses quieren tener. Sin embargo, esa mentira del pasado se vuelve contra ella cuando el Chico del Bate se convierte en un personaje de carne y hueso que atemoriza a todo Japón (Cerdán, 2014). No es coincidencia que Kon emplee los mismos campos semánticos para representar a estos personajes en el fragmento analizado.

La siguiente parte de la secuencia empieza en el plano 11 y termina en el 27. El campo semántico derecha-izquierda/izquierda-derecha se cambia por la agrupación arriba-abajo/abajo-arriba. El primer elemento diegético es el movimiento de la sombra del Chico del Bate (de arriba abajo) y luego el del bate al golpear a la víctima. Asimismo, el peluche de Maromi que lleva Kawazu cae al suelo (también de arriba abajo).

A continuación, el campo semántico vertical cambia del primer anillo (movimiento de los personajes) al tercero (movimiento de la cámara). Kon emplea un paneo de abajo a arriba para representar a Tsukiko en un plano general y en un primer plano (planos 18 y 19). La mirada de sorpresa de la chica anuncia la continuidad del mismo recurso narrativo. En el siguiente

plano (20), Kon mueve la cámara de abajo a arriba para mostrar a Maromi (posicionado sobre la sombra del Chico del Bate) y, posteriormente, los patines dorados del agresor. La imagen siniestra (el Chico del Bate) y la tierna (el peluche) se mezclan en el mismo plano después de la acción violenta.

La realización de esta secuencia muestra una unión semántica entre varios personajes. Maromi, el Chico del Bate y Tsukiko quedan retratados en mismo campo semántico: el del movimiento (derecha-izquierda/ izquierda-derecha y/o arriba-abajo/abajo-arriba). Y Kawazu, sin embargo, permanece toda la secuencia en una posición estática. Esta idea formal no es gratuita, ya que como descubrimos al final de la serie, Maromi y el Chico del Bate son una invención de Tsukiko. Ella creó al Chico del Bate cuando era pequeña para que su padre no la regañara por la muerte de su mascota y, una vez adulta, hace lo mismo para eludir la responsabilidad de su trabajo. Sin embargo, la joven diseñadora consigue derrotarlo al asumir la verdad de la muerte de su perro cuando era una niña.

No pertenece al azar que los campos semánticos estudiados en esta secuencia confluyan en una misma dirección que relaciona y diferencia a los personajes según el argumento de Paranoia Agent. Kon sabe muy bien de qué trata su obra y potencia el contenido de sus ideas con la narrativa audiovisual como ha quedado justificado en este análisis.

Discusión

Queda demostrado el primer objetivo de esta investigación: las teorías de Bordwell y Deleuze son válidas para el análisis cualitativo de la serie de animación Paranoia Agent, dirigida por Satoshi Kon. El modelo heurístico y los campos semánticos de Bordwell han sido herramientas válidas para el análisis de esta obra. En el fragmento del ataque a Hirukawa todos los elementos transcurren en una misma dirección. Las acciones de los personajes, el entorno, los encuadres, los movimientos de cámara y el uso del montaje avanzan en una estructura ascendente, propia del suspense,

que culmina con un momento impactante. Asimismo, en la secuencia del ataque a Kawazu, los campos semánticos diferencian dos grupos. El de los agresores: Tsukiko, el Chico del Bate y Maromi (en movimiento). Y el de la víctima: Kawazu (sin movimiento). En este fragmento, Kon emplea una narrativa audiovisual concreta para potenciar la idea del clímax final de Paranoia Agent. Tsukiko Sagi fue la creadora del Chico del Bate.

El segundo objetivo consistía en descomponer dos fragmentos de la serie con la idea de describir y analizar cada plano. En el cine de animación (o *anime*), a diferencia del cine convencional, nada pertenece a la espontaneidad. Todo tiene que estar diseñado, antes de ser dibujado. Cada plano, movimiento, iluminación o escenografía están meticulosamente planificados por el director y su equipo artístico. Después de realizar el estudio cualitativo de Paranoia Agent, llego a la conclusión de que, al descomponer los fragmentos analizados de la serie y posteriormente analizarlos, la narrativa audiovisual de Kon está meticulosamente pensada como ha quedado demostrado a través de la teoría de los campos semánticos y los anillos de Bordwell.

El tercer objetivo consistía en demostrar que el director elabora una narrativa audiovisual que potencia la identificación emocional de los espectadores a través de diversos trucos visuales. Y valorar si este lenguaje fílmico corresponde o no a las estructuras narrativas del cine convencional. A través de la teoría fílmica de Deleuze llego a la conclusión de que Kon emplea en Paranoia Agent un lenguaje audiovisual no convencional. Una narrativa propia del cine postmoderno: montaje discontinuo, gran presencia de primeros planos, planos subjetivos y movimiento constante de la cámara. Todas estas características hacen que la narrativa audiovisual de Paranoia Agent se aleje de los relatos clásicos. Este tipo de lenguaje fílmico, desde una interpretación cualitativa basada en la metodología enunciada, tiene la intención de potenciar la emoción de los espectadores en la representación de situaciones violentas.

No obstante, de cara a futuros trabajos, sería interesante profundizar en la recepción de los espectadores ante el visionado de escenas violentas desde un enfoque cuantitativo. ¿Qué sienten y piensan los espectadores en las salas de cine? ¿Entienden los trucos que los directores emplean a través del lenguaje fílmico para generar emociones o simplemente se dejan llevar por lo que ven? Las posibles respuestas abren diversos caminos, dependiendo del enfoque que el investigador quiera abordar.

Referencias

- Balló, J; Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona. Anagrama.
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme*. Paidós, Barcelona-Buenos Aires-México.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós, Barcelona-Buenos Aires-México.
- Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona. Paidós.
- Cerdán, V. (2014). El personaje Tsukiko Sagi, de la serie "Paranoia Agent", desde el Análisis Transaccional. *Revista de análisis transaccional y Psicología Humanista*. (71), 361-370.
- Cortes-Selva, L; Carmona-Martínez, M. (2016) El método de construcción del relato fílmico y el estilo cinematográfico de Mike Leigh: reflejo de una concepción ética y estética del mundo. *Revista Zer*, (40), 109-123. doi: 10.1387/zer.16414
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona. Paidós.
- Diez Puertas, E. (2006). *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*. Madrid. Editorial Fundamentos.
- Figal, G. (2010). Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent. *Mechademia*, 5(1), 139-155.
- Kon, S. (11 de octubre de 2006) Entrevista en exclusiva a Satoshi Kon. *MisiónTokyo*. Recuperado el 10 de febrero de 2018 en <http://goo.gl/YLS2gq>
- Kon, S. (Director) Kon, S, Yoshino, T, & Minakami, S. (Guionistas) (2004). *Paranoia Agent* [serie de televisión]. Japón. Wowow.
- Myrt, A. (2016). Satoshi Kon, el director que inspiró Inception y Requiem por un sueño. *Cultura Colectiva*. Recuperado el 23 de marzo de 2018 en goo.gl/p4gCis

- Morán, E. P. (2015). El estudio 'plano a plano' como nuevo método de análisis fílmico. *Observatorio*, 9(2), 93-118.
- Ogg, K. (2010). Lucid Dreams, False Awakenings: Figures of the Fan in Kon Satoshi. *Mechademia*, 5(1), 157-174.
- Ozawa-De Silva, C. (2010). Shared death: self, sociality and internet group suicide in Japan. *Transcultural Psychiatry*, 47(3), 392-418.
- Padilla, G. (2010). Los antihéroes televisivos desde las perspectivas del Análisis Transaccional, la Ética, la Moral y la Política. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. 62, 81- 101.
- Ragusa, S. (2007). La narratología fílmica o el lenguaje audiovisual en Amada hija. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, (36), 3.
- Raya, P. (2005). La televisión, mano amiga y enemiga. *Revista de Ciencias de la Información*, (22), 412 – 429.
- Tavares, M. (2010). Comprender el cine: las vanguardias y la construcción del texto fílmico. *Comunicar*, 18(35), 43-52. doi:10.3916/C35-2010-02-04
- Valbuena, F. (1997). *Teoría General de la Información*. Madrid Noesis.
- Velduque, M. (2011). Historia del Cine II: lenguaje fílmico. *Revista de Claseshistoria*. (6), 3.
- Visa, M. (2009). Lenguaje audiovisual y experiencia mística en La noche oscura, de Carlos Saura. *Revista de Ciencias de la Información*, (26), 412 – 429
- Zumalde, I. (2008). Estamp(it)as multiculturales. Las tribulaciones del texto fílmico contemporáneo ante las veleidades de la crítica posmoderna. *Revista Zer*, (13), 223-236.

Rurouni Kenshin: historias sobre la unificación del samurai a través de la muerte voluntaria en el Japón moderno

Andrés Camacho López



123. Grupo de clanes samurái que se oponían al gobierno Tokugawa. Formado principalmente por los clanes meridionales de Chōshū, Satsuma, Tozen y Hizen.

La llamada Restauración Meiji de 1868 reunió una serie de inconformidades que atravesaban todas las clases sociales del Japón de 1800 y las condensó en una serie de revoluciones que durante los últimos 10 años del bakufu, mejor conocido como bakumatsu, llevaron al Japón de las grandes hazañas samurái a su fin. Sin embargo, por más que miremos en la llegada del Comodoro Perry y a la obligada apertura del país a occidente con los tratados firmados en 1854 y 1855 con Estados Unidos e Inglaterra, Holanda y Rusia, como algunos de los sucesos más preponderantes para el bakumatsu, en realidad, tendríamos que mirar hacia adentro primero y voltear más atrás. Quizá, poner los ojos en la llamada Revolución Ōshio de 1838 para encontrar el *naiyu*, o factor interno, más importante que dio inicio a la caída del gobierno samurai. Sin embargo, de alguna forma u otra, los bushi llevaban mucho tiempo gestando la hazaña que, a pesar de haberse diseminado entre el pueblo, siempre los distinguió por encima de las demás clases sociales de Japón y que sería el sablazo que marcaría, tanto su desaparición como el comienzo de una nueva era, nos referimos al amor *fati*, o *en su caso*, la muerte voluntaria.

Rurouni Kenshin es probablemente uno de los samurai más famosos de la cultura popular y pareciera ser el retrato de una figura ejemplar, como la de los bushi más románticos de Tsunetomo Yamamoto, Ihara Saikaku o Monzaemon Chikamatsu; pero Kenshin es solo una sombra en movimiento de las tantas formas que logró tomar el samurái durante más de ochocientos años de existencia. En la historia creada en conjunto por Nobuhiro Watsuki, Sogo Masahi, Furuhashi Kazuhiro, podemos ver la transición de un samurái que en la ova "Rurouni Kenshin: Tsuioku hen," se distingue por ser un sanguinario espadachín de Chōshū que bajo el Ishin Shishi¹²³ busca derrocar al bakufu Tokugawa para regresar al Emperador a su sitio como genuino, legítimo y único gobernador del Japón. En esta ova podemos ver el nacimiento de la leyenda Hitokiri Battōsai durante los últimos años del bakumatsu, pero también podemos ver la estética de un Japón gobernado bajo las apariencias más estrictas y una belleza siempre condicionada a los sentimientos. Podemos ver la aparición del

Shinsengumi, también conocidos como los afamados Lobos de Mibu, que en 1863 rondaron las calles de Kioto para mantener el control policial que el shogunato ya había perdido. “Tsuioku hen,” sin embargo, también narra una historia de amor y muerte, una historia que no solo comprende el nacimiento de Himura Kenshin, sino una de las piedras angulares en la conciencia del samurai.

En la serie de televisión, por otro lado, vemos las historias que acontecen durante el onceavo año del periodo Meiji. El mítico asesino Battōsai es ahora un espadachín con una espada de filo invertido con la que busca proteger a los débiles. Instalado en un dōjō de Tokio, vemos cómo la vida de un hombre de las olas¹²⁴ va moldeándose a las circunstancias que involucran la modernidad de un país. No obstante los cambios que entonces ya se habían instaurado en la nueva era del Japón, la figura de este samurái errante sigue siendo insustituible para proteger el resultado de tantos años de lucha. El arco en el que se va a poner énfasis es en el subtítulo como “La leyenda de Kioto.” Ahí, no solo vemos los ajetreos socio-políticos del país, sino que permea la historia sombría y fantasmal que arrastra la nueva era, pues todos aquellos que habiendo luchado durante las guerras Boshin y las constantes revoluciones que encaminaron el bakumatsu, ahora se ven obligados a subsistir en la transformación, es decir, a vivir. Historias de asesinatos por el control del país, historias de corrupción, tráfico y occidentalización, pero sobre todo, nostalgia por el viejo Japón, son los que fulminan con la formidable pelea entre Shishio Makoto y Himura Kenshin sobre la plataforma petrolera del nuevo orden.

Finalmente, en la segunda OVA titulada “Rurouni Kenshin: Seisōhen” o “Tiempos Pasados,” somos testigos de una serie de recuerdos que a través de Kaoru nos enseñan la sombra bajo la que se construye el amor y su más noble acto, la muerte de los amantes. En estos tiempos pasados se retrata el Imperio del Japón que avanza hacia la auténtica occidentalización del momento, la colonización. Sin embargo, la poderosa introspección de un personaje como Kaoru nos hace más bien espectadores de los fantasmas que, como libélulas que nunca dejan de sobrevolar los campos con su luz

124. Traducción literal del término rōnin, o samurái sin señor.

intermitente, vienen y van bajo el florecimiento, bello y efímero, de los cerezos. En el periodo Meiji de 1893 la gente ya no vive regida por la espada, vive regida por los acelerados tiempos modernos. Es cierto que la espada ya no puede proteger más a la gente, pues como un instrumento antaño, se volvió inservible para los propósitos de un nuevo orden, pero es en este punto en que la muerte deja de ser un acto de mera contemplación como lo fue durante mucho tiempo en el periodo Tokugawa, y vuelve a ser lo que tanto significó históricamente para los samurái, un acto de unificación sincera. Es decir, un vínculo inquebrantable que como en los amantes de "Patriotismo" de Mishima Yukio, muestra en medio de la luz algo que parecía ajeno a los japoneses, pues se descubre con la muerte del otro el poder de su unión.

La importancia de estas adaptaciones es invaluable, probablemente es la razón por la que el fantasma del samurai siga rondando y cambiando de forma cada vez que se aparece. Ya desde el siglo XVII se adaptaban las ideas y virtudes del samurái con obras de kabuki o del teatro de títeres para los chonin o población urbana como campesinos y artesanos. Y es que debido a la desaceleración bélica que tuvo el país tras la unificación del periodo Tokugawa, el samurai se volvió objeto de la creatividad nostálgica. Por lo tanto, a través de la ficción se empezó a crear un vínculo importante de ida y vuelta entre los viejos valores del guerrero y la ética confuciana que se esparcía sobre el resto. Principalmente, el deber y la lealtad, o el giri y el hoko, fueron las nociones que trascendieron a los chonin, tanto como de vuelta lo hicieron las coloridas experiencias de los barrios de placer para los samurai. Es justamente en ese momento cuando los valores, o mejor dicho, los viejos valores samurai comenzaron a quedar plasmados en un mundo de ficción que se tendía al alcance de todos en aquél Japón. Sin embargo, como choque de este encuentro surge el conflicto que regirá las producciones dramáticas y que, basándonos en la premisa de que la ficción produce realidad, se interpondrá también en la figura siempre cambiante del guerrero: el conflicto del deber con las pasiones y los sentimientos humanos.

Tal como analiza Carlos Rubio (2011), el pasado se vuelve el presente, como un río que se sale de los cauces de la vieja cultura Heian, llega a las orillas de los cañaverales de los samurai e inunda los arrozales urbanos de los plebeyos. No podemos dejar de ver las reformulaciones que la cultura popular nos ofrece para revitalizar el pasado que funciona como espíritu de la creatividad nostálgica. Por ello, analizaremos algunos de los momentos cruciales en la saga de Rurouni Kenshin para, a partir de una base histórica que servirá para situar el espíritu de la época pre-moderna y moderna de Japón, contrastarlos con la causas que llevaron al samurai a rebelarse contra el gobierno Meiji. Así entenderemos cómo se reinterpreta en la cultura popular un fenómeno también y tan bien relatado en famosas obras de la literatura moderna del Japón: la muerte voluntaria del samurai que pasa de la contemplación a la acción, y de la acción a la unificación.

125. Señores feudales potencialmente peligrosos según el nuevo status quo.

De la acción a la contemplación: breve introducción al bakufu Tokugawa

El periodo Edo, distinguido entre muchas cosas por la unificación o pacificación del Japón, fue también un periodo de florecimiento artístico y sin duda, el periodo en el que se domesticó, dramatizó y elevó al samurái a la figura que hoy podemos contemplar en la cultura popular. El caótico Japón de las guerras civiles terminaría con la pacificación culminada por Tokugawa Ieyasu, pero para que se pudiera construir la paz del país había que destruir primero un sinnúmero de factores que incitaban a la acción, por ejemplo, el debilitamiento de aquellos clanes que repudiaban el alzamiento y triunfo de la facción que encabezaba Tokugawa Ieyasu. Estos tozama daimyo¹²⁵ fueron colocados lejos de la zona de Kantō, alejados los unos de los otros y rodeados de dominios aliados. Estos clanes, veremos, serán un factor determinante durante el bakumatsu. Más importante aún, lo que realmente consolidó la hegemonía de los Tokugawa fue la destrucción de la *raison d'être* del samurai, la violencia.

Primero, volvamos un poco atrás a cuando Japón era un caos. Muchos cambios se produjeron desde el surgimiento del primer shogunato Kamakura (1185-1333) hasta el belicoso panorama que iba tomando forma a lo largo del 1500. Para este momento la tierra estaba repartida entre muchísimos señores feudales, sin embargo, a diferencia de otros tiempos, la mayoría de estos señores solo eran una mera figura representativa de un poder limitado a las recompensas, porque fácilmente podía ser asesinado por un vasallo que amenazado por la incertidumbre de la lealtad, añoraba sobrevivir un tiempo más y mirar desde un asiento un poco más alto la dificultad agrícola que les atañía. Sin embargo, entre todas las figuras que desfilaron durante el Japón de 1500, está la de Oda Nobunaga, quien proveniente de una familia menor samurai, logró entrar a Kioto en 1568 con 50,000 hombres bajo su control. Bajo el lema "tenka fubu" o extender el control militar sobre el reino, Nobunaga derrocó a todo el que se opuso, no sin la certeza que implica quemar templos y residencias enteras, tajar hombres, mujeres y niños por igual: daimyos, instituciones religiosas como la poderosa secta budista Ikkō e incluso algunas ciudades que gozaban de independencia, como Sakai. Tras la muerte de Nobunaga y a pesar de haber tenido la supuesta intención de preservar la figura del Emperador y la corte como los símbolos legítimos del poder y la política, dejó el camino perfecto para los belicosos sucesores de la unificación. Hideyoshi Tomotomi, también venido de una baja posición jerárquica, se convirtió en general de Nobunaga e inminentemente heredó su puesto cuando vengó su muerte en 1582 asesinando a Mitsuhide Akechi. Tras ser adoptado como hijo de Sakihisa Konohe, tomó el puesto de canciller y se volvió, por así decirlo, el sirviente directo del Emperador. Con ese respaldo, Hideyoshi estableció dos sencillas líneas de trabajo: sumisión pacífica o sumisión militar. Los primeros eran hechos vasallos y podían mantener control sobre sus dominios, con la obligación de sostener su lealtad con tropas y hombres de trabajo.

Los que se resistieron, inevitablemente fueron aniquilados y sus dominios confiscados para ser dados como recompensa a sus hombres más leales. Hideyoshi trató siempre de mantener un control férreo sobre sus dominios, tal fue así que regularmente confiscaba tierras de aquellos señores que no se destacaban en la batalla, que no eran eficientes con la producción y manejo de su territorio, o que simplemente no tenían herencia. Más tarde, fue su edicto de 1588 lo que estableció las primeras formas del Japón moderno que ya especulaba en cómo desestimar cualquier posibilidad de un levantamiento armado. Este edicto prohibía a campesinos tener espadas, arcos, flechas, mosquetes y demás, la intención era clara, una separación distinguida del orden social que se acentuó con el edicto de 1591, en el que se prohibía a los guerreros vivir entre los granjeros y campesinos. Con esto se garantizaba que ningún Nobunaga o ningún Hideyoshi se aparecieran de nuevo, es decir, que nadie pudiera escalar desde abajo hasta las cúspides del poder. Y es que en ese momento, la mayor amenaza residía bajo el mismo techo, entre las sombras de sus vasallos. De ahí que muchos de ellos fueran continuamente alejados de sus tierras con campañas militares y llevados a vivir a los castillos y tierras de sus señores. Así se fue olvidando, poco a poco, la premisa de que la lealtad venía acompañada de tierras y más bien, se les dio estipendios para que subsistieran e incentivaran la economía del consumo. El crecimiento, inevitablemente desembocó en una tremenda explosión urbana que involucró la llegada de comerciantes y artesanos que propició, durante el periodo Edo, un interesante intercambio cultural y social entre las clases que, reforzado con la Shushigaku neo-confucionista de los Tokugawa, gestó las bases del deber y la lealtad que hasta entonces estaba condicionada. De forma brevísima, ese es el antecedente inmediato tras el cual surge lo que muchos historiadores consideran el periodo temprano-moderno del Japón y el que sin duda romantizó la idea más popular del samurái, el periodo Edo (1603 – 1868).

Aun para este momento en el que la unificación del reino se aparecía a manos de la clase guerrera, no podemos hablar de una figura concreta y definida del samurai, pues como diría Michael P. Birt (2012), estos más bien eran definidos por la diversidad y ambigüedad de su estatus. Así, llegado este periodo de paz, el samurai experimentó, en el florecer de su pensamiento, la redefinición de sus roles en la política, la cultura y la economía. Sin embargo, en este nuevo orden, el bushi se encontró con el cambio que da el marco al siguiente capítulo, pues, en la búsqueda de reorganizar un estado de violencia, el bakufu Tokugawa codificó un alto estatus social sobre el samurái, alejándolo de lo que todo este tiempo, a pesar de las transformaciones en la diversidad y ambigüedad de su estatus, le habían dado su razón de ser: la violencia.

Contemplación: bocetos sobre el samurai de la cultura popular

El periodo Edo es, en más de 800 años de existencia, el punto más importante y activo para la creación y consumo del samurái como una idea. Pero, a pesar de que Nobunaga y Hideyoshi habían dejado todo listo para una dramática remodelación social, política y militar, la identidad de los bushi aún tenía una consistencia demasiado flexible e irregular. Sin embargo, sería cuestión de tiempo y códigos de Estado para que muchos de los significados culturales que hoy se reconocen en el samurái fueran creados, sobre todo a partir de una premisa vital: la monopolización de la violencia por parte de los Tokugawa (Denis Gainty, 2012).

Tan pronto como los daimyos fueron catalogados según su relación con los Tokugawa tras la instauración legítima del seii taishogun Tokugawa Iyasu por la corte de Kioto, la identidad de los samurái comenzó a tomar una forma más precisa y las distinciones entre unos y otros se volvieron tangibles. Principalmente distinguiré dos, los tozama daimyo, clanes enemigos de la familia gobernante que era llevada lejos de la capital y rodeada de clanes aliados para mantenerlos controlados y segregados

a lo largo del territorio, como aquellos de Chōshu, Satsuma, Tosa, Saga, Hizen o Mito, lo mismos que después formarán el Ishin Shishin que entre tantos lemas como el del tobakuk, destruir el bakufu o el popular sonnō-jōi, reverenciar al Emperador y expulsar a los bárbaros, se levantaron en rebeliones durante el bakumatsu e incluso después, tras la supuesta victoria, durante el periodo Meiji. Los otros, fudai daimyo, fueron aquellos clanes que habían servido a la facción victoriosa y se habían visto beneficiados con tierras de los primeros, pero que después, obligados a cumplir con el sankin kōtai, que demandaba, entre otras responsabilidades mantener residencias tanto en su dominio como en la capital, vieron afectados fuertemente todo supuesto beneficio. De hecho, como resultado tanto de la distinción como de las obligaciones, aparecerá pronto la figura del rōnin u hombre de olas, un samurái que quizá pudo haber servido a un daimyo despojado de sus tierras y estatus, y que por lo tanto, su servicio carecía de lugar, forma y figura en el orden de este periodo, al menos en apariencia, tan rígido y estricto.

Estas y otras clases de samurái comenzaron a desprenderse, codificarse y encontrar su lugar en el Japón pacífico bajo las buke shohatto o varias leyes para los clanes guerreros, que consistía originalmente en trece regulaciones y que fue expandida a diecinueve en 1635 por el tercer shogun, Iemitsu. Estos códigos tenían el objetivo de controlar a los señores feudales y hacer imposible una rebelión o cualquier acción militar que cruzara por su cabeza, en otras palabras: monopolizaban el uso de la violencia. Pero, a pesar de que el objetivo era exclusivamente la clase guerrera, la realidad es que poco a poco moldeó, junto a una rígida educación neo-confucionista, a toda la sociedad del Japón con su estricta división de clases que impedía la movilidad vertical en el estatus de los individuos. Justo aquí, como propone Gainty (2012) se podría distinguir al samurái como una clase que se volvió, por decreto, hereditaria. (p. 361)

Uno de los códigos más importantes que se impuso fue sobre la muerte, había que dejar atrás el vestigio de Kamakura y el fervor por la colectividad del seppuku que tanto floreció en la fertilidad de aquel tiempo,

126. Fenómeno usualmente utilizado rumbo al final del s. XV para referirse al momento en el que la clase baja supera a la clase alta. Algo que identificó el desorden y la incertidumbre que vino rumbo al final de las guerras Ōnin. Un término que después fue utilizado para describir el desplazamiento económico de clases durante el periodo Edo.

sobre todo cuando se desvaneció el primer shogunato. A partir de 1663 el samurai ya no solo no podía elegir seguir a su señor en la muerte si así lo deseaba a través de junshi, sino que, para realizar cualquier evisceración debía seguir un estricto código que podía elevarlo en el honor de una casta o destazarlo frente al público como un vulgar espadachín más. La razón de esto fue que tras la pacificación del territorio, muchos samurai que habían conocido la gloria de la batalla, encontraron en el junshi, o evisceración para seguir al señor en la muerte, la única forma de reencontrarse con esa gloria del recuerdo. Para esos hombres que elegían seguir a su señor en la muerte, la lealtad no existía sin la voluntad de morir. Pero para un Estado que buscaba engrosar su poder, esta oleada de talentosos hombres de guerra que elegían suicidarse solo parecía adelgazar su forma y restarle autoridad, y es por eso que el seppuku y la muerte se convirtieron en una forma honorable de castigo que solo podía ser impartida por el Estado mismo. Mientras que de todos los samurai se esperaba su ejemplaridad al actuar, sosteniendo las apariencias reguladas también por el shogunato, la realidad es que progresivamente se esparció un gekokujō¹²⁶ cultural en el que los comerciantes parecían sobrepasar a los samurai en el orden social, obligando incluso a estos últimos a pedir dinero de los comerciantes para poder mantener dichas apariencias. Fue cosa de tiempo para que muchos bushi, tras el acomodo de las clases al comienzo del periodo Tokugawa, se encontrarán desempleados y subsistiendo a duras penas con solo el estipendio que se les proveía. No era raro entonces que la riqueza de los comerciantes opacara la esteticidad clasista que los guerreros se habían creado para sí mismos y que además, la brecha entre estos nuevos administradores, recolectores de impuestos, consejeros económicos y directores de rituales, se fuera abriendo, en especial entre aquellos vasallos de los tozama daimyo y el resto. Entre los de Kamakura o los de Ashikaga y estos de Edo. Esta voltereta de poderes económicos, a su vez, permitió que se esbozara lo que hoy reconocemos como la figura más popular de los samurai. "The image of an impoverished, theater-attending bureaucrat hardly fits with the notion of samurai that populates novels, films, video games, and other media today." (Gainty Denis, 2012: 364) Tanto los chonin

como los samurái, se vieron en el florecimiento del entretenimiento y la intelectualidad, sobre todo en las zonas de Kioto, Osaka y Edo. El teatro Noh, el teatro de marionetas llamado bunraku o jōruri y el polémico kabuki que dicho sea de paso, dentro del periodo Edo se asoció con la prostitución masculina, fueron las formas de entretenimiento más popular. Para los samurai y sobre todo los que pertenecían a las clases marginales, a pesar de la prohibición que estableció el Estado, gustaban de asistir al Kabuki en el que las diferencias entre una clase y otra se veían ligeramente desvanecidas por la igualdad que proyectaban las apariencias. En general, las obras más populares que se presentaban en el Kabuki hablaban sobre aquellos samurai, ora figuras que antaño tajaron la gloria y el honor, ora figuras empobrecidas de la administración local que a duras penas podían mantenerse calientes (Masakatsu Gunji, 2012: 363).

Por otro lado, el teatro de marionetas fue el más popular entre el resto de gente y particularmente, el más famoso escritor de estos dramas fue el hijo de un samurai errante que con pocas posibilidades profesionales, decidió escribir exclusivamente para los chonin, Monzaemon Chikamatsu. En general, sus obras de jōruri enaltecían los valores de una clase guerrera que ahora había sido poseída por la población urbana. Valores como la lealtad, la abnegación, miedo a la deshonra y un fuerte puente entre el aware¹²⁷, esa sensación de conmoverse ante lo inevitable, y el honor (Rubio, 2011, p.45). Junto a la "Venganza de los 47 ronin," se podría decir que las obras de Monzaemon, "Soga monogatari" en la venganza y "Sonezaki no shinju" en el suicidio de los amantes, despliegan la base para las emociones y sentimientos de una figura idealista que de esta forma comienza a habitar más bien en el mundo imaginario. Así, llegado el siglo XVIII, la línea que marcaban la distancia entre una clase y otra, se consumió tal como empezó, con las apariencias. Los comerciantes ya no solo se sentaban a escuchar o leer sobre los samurái, sino que a través de sus patrocinios los moldeaban a placer y llegaban a emularlos en la vida diaria. Los comerciantes que podían costearlo, tomaban la vestimenta, los modos y las prácticas de los bushi, e incluso, muchos comerciantes ya utilizaban una espada o, los que

127, *érmino muy representativo de la belleza japonesa, porque se basa en apreciar algo que en teoría no vale la pena mirar, como cuando las flores se marchitan o una luna incompleta detrás de las nubes. Se trata de encontrar en el vacío un espacio lleno de significado, ya sea en el lenguaje o en todas las formas de vida. Se trata de un valor estético que no proviene de la lógica que construyen las corrientes idealistas, sino de los sentimientos.*

se ganaban el derecho, usaban dos, algo que los decretos del mismo Estado permitían solo a los samurai. Bajo este panorama, los guerreros, sobre todo los de las provincias más alejadas que aún guardaban resentimiento hacia la administración de los Tokugawa, decidieron retomar una de las prácticas que históricamente los diferenció, no solo del resto de clases, sino de otros guerreros: la muerte. Será entonces, a través de la muerte voluntaria, que la tergiversada figura del guerrero pase de la contemplación a la acción, con la esperanza, quizá, de una desaparición que sea propia y no por voluntad ajena.

De la contemplación a la acción: Rurouni Kenshin y el bakumatsu

Era necesario volver a ella, recuperar su forma en ella, no importa cual fuera pero que se sintiera inalcanzable entre las sombras. Una figura que sin saber su aspecto solo exige, en la sinceridad del acto, el sacrificio de la vida. Pero, ¿no era el espadachín que asesina Battōsai en las calles oscuras de Kioto uno obstinado a vivir? Sí, pero el amor es uno de esos valores del sacrificio que no dejan de contagiar emociones cada vez que se aparece frente a nosotros. Llegados a este punto donde se localiza históricamente el bakumatsu, nos cruzamos con una de las famosas reinterpretaciones del bushi en la cultura popular: “Rurouni Kenshin.” Este mítico espadachín abre un panorama hacia los dos valores que lograron cruzar la brecha tumultuosa en la que se enfrascó y adaptó cualquier elogio hacia el samurái: la muerte y el amor. Dos valores que no solo motivaron la mayor parte de las producciones de Monzaemon Chikamatsu o Ihara Saikaku sobre el samurai, sino que representaron, en la historia del guerrero, su *raison d’être*: el amor al destino, un destino que por encima de todos los ideales, encuentra siempre la muerte.

Para el momento de “Tsuioku hen,” nos encontramos en los últimos 10 años del bakufu Tokugawa, cuando seguido por la rebelión reaccionaria de Ōshio en 1837, que podríamos decir da comienzo al bakumatsu, suceden una serie de revueltas que buscan poco a poco debilitar el desgastado y obsoleto shogunato. Las razones son distintas, pero en su mayoría se unificaron bajo el lema del sonnō-jōi que acusaba al gobierno actual de permitir el hostigamiento e invasión occidental y quería, como solución a otros tantos problemas, devolver el poder legítimo y unificador del Emperador. Notablemente influenciados por la corriente contraria al neo-confucianismo del Shushigaku enseñado por los Tokugawa, el Yōmeigaku, los clanes de Chōshū, Satsuma, Tosa y Hizen, unidos bajo el Ishin Shishi y apoyado por algunos campesinos y otros samurai de clases bajas que habían sido entrenados para servir a las pésimas administraciones locales, pasan, como esta ideología lo sugiere a la acción. Sin embargo, a diferencia de la gran inspiración de todos ellos, Heihachirō Ōshio, esta rebelión no buscaba la reacción, sino la revolución que destajara al mal gobierno y unificara al país bajo un amor común hacía el Emperador, ese amor que ya recalcaría Mishima una y otra vez rumbo al final de su vida como el único sincero.

Es precisamente el Ishin Shishi el que recluta a Kenshin como un sagaz asesino y que, bajo el mando de tres figuras preponderantes como Okubo Toshimichi, Takamori Saigō y Katsura Kogoro, es arrojado a las sombrías calles de Kioto a matar, y es que sin importar que la voluntad de un espadachín sea proteger a los débiles con su sable, el arte de la espada es, diría Hiko Seijūrō, maestro del estilo Hiten Mitsurugi Ryu, matar. De forma muy interesante, la estética que gira entorno a este hábil asesino del Ishin Shishi se lleva a cabo siempre en los resguardos de la noche, a la que según Mishima (1946), la estética profundamente anclada en el corazón de los japoneses le guarda un lugar primordial. Quizá como un elogio a la oscuridad que representa el pasado violento y bélico de los samurái en la cultura del Japón, o quizá solo como el escondite perfecto ante la cacería de los Shinsengumi de Kioto, la policía, liderada en la ova

por Okita, que el shogunato creó en 1863 para mantener al clan Chōshū fuera de la corte. Cualquiera que fuera la razón, es cierto que la estética de “Tsuioku hen” le otorga un lugar preponderante a la luna, las estrellas y las flores efímeras como la vida que contrastan con la pureza de la nieve. Los simbolismos, siempre tan importantes en la literatura del Japón para la introspección de los personajes a los que no siempre podemos llegar a conocer en verdad de otra manera, están ahí en todo momento. Sin embargo, lejos de esta poesía nostálgica, los clanes meridionales, armados con fusiles, cañones y ametralladoras, arremetieron desde el sur contra las fuerzas del shogunato, logrando poco a poco, la rendición de leales servidores que ahora se sometían a favor del Imperio en lugar de auto-confirmar su voluntad con la muerte, como lo hubieran hecho los samurái de Kamakura o incluso Sengoku. Durante la caída progresiva de los últimos eslabones que sostenían el gobierno y mientras los lobos de Mibu trataban de segregarse a los del clan Chōshū y el resto del Ishin Shishi en Kioto, se escucha decir en la ova que los más cercanos al shogun están siendo obligados a cometer seppuku para demostrar la lealtad a Tokugawa Yoshinobu, una práctica que posiblemente vio en el General Nogi a su último vasallo cuando en 1912 se quita la vida junto a su esposa para seguir a su señor, el Emperador Meiji, en la muerte. A la par, otra muerte tomaba sentido en mitad de la nieve inmaculada sobre las montañas, la de Tomoe Yukishiro. Una mujer proveniente de una familia samurái inferior de Kantō, prometida con Kiyosato, el segundo hijo de una familia de bushi, quien, tras haberse instituido la primogenitura en el régimen Tokugawa, solo pudo abrirse camino entre las posibilidades de servir en mitad de un caótico Kioto, donde, a pesar de su obstinación por la vida, es asesinado entre la fragancia de las peonías, la flor de los amantes comprometidos, por Kenshin, el asesino Battōsai.

Cuando Tomoe Yukishiro y Kenshin fingen ser una pareja de comerciantes, entre ellos, ese poder al que en Japón se le llamó amor y que está verdaderamente unido con la voluntad de abrir el corazón, tan distinto del concepto de egoísmo que hemos encubierto en occidente

con la misma palabra, ocupó una cavidad en el espacio de un vacío que para ambos personajes se volvió la memoria misma, el recuerdo mismo: la verdad. En el momento en el que Tomoe Yukishiro intenta quitarse la vida con una daga y luego mordiendo la lengua, solo atendía una práctica que la eximiría de la humillación y la vergüenza de haber sido el objeto de una venganza, pero cuando protege a Kenshin con su vida, lo que se construye es una muerte voluntaria que se vuelve un acto de unificación. “Como el vientre de los guerreros en el seppuku, el corazón de los amantes se desgarran y se abre sobre una verdad vacía, sobre la verdad del vacío inmutable a partir de ahora.” (Pinguet, 1984, p.248) Es decir, ahí es cuando nace verdaderamente Himura Kenshin, tan alejado de aquel Shinta que se vuelve un espadachín después de la tragedia. Es ahí cuando queda marcado ese amor al destino y ese amor, o como si, tan determinante para todo aquello que resulta necesario ante la voluntad. “Una memoria por intermedio del dolor, se vuelve capaz de prometer y responder por el futuro a través del recuerdo de lo que se infligió” (Nietzsche, p.248, citado por Pinguet 1984) Esa verdad, ese amor, se unifica con una cicatriz que construye al héroe, ahora, inalterable en el camino hacia su destino.

De la acción a la unificación: interpretaciones sobre la muerte propia en la era Meiji

Es en 1180 que podemos situar históricamente, con todas las carencias estéticas, el primer seppuku o harakiri¹²⁸ registrado por la nostalgia creativa del anónimo Hōgen Monogatari escrito en 1320. Desde entonces fue desvainándose un distanciamiento cada vez más notorio entre el arco y la espada, pues, aunque el primero fungió como el arma predilecta durante el ascenso de los guerreros de Heian (794 d.c a 1185), y los de Kamakura (1192 – 1333), muchas circunstancias hicieron que los samurái comenzaran a comprender la guerra de forma distinta y por lo tanto las herramientas útiles para ella. El sable no solo llegó a convertirse en el arma principal de los

128. De forma muy general, es una evisceración que consiste en abrir el vientre con una espada corta de izquierda a derecha y de abajo a arriba. Existen varias razones para llevar a cabo el seppuku o harakiri, pero sobretodo existen muchas formalidades. Se impuso en seppuku, la lectura china de harakiri, un tono elegante, pero sobre todo sabio y refinado para “vientre cortado.”

samurai, sino que se volvió el vínculo más cercano de este con la muerte: su espíritu. Así, el filo de la espada dio muerte a muchos guerreros ilustres y probablemente por eso los consideramos ilustres, porque lograron en la auto-destrucción una belleza que volvió deslumbrante su sacrificio. Los samurai protagonistas del bakumatsu con los que el afamado Himura Kenshin combatió en la oscuridad de tantos relatos, tenían sus propias razones para blandir la espada y elegir la muerte voluntaria, ya fuera entre las sombras del fuego moderno o al filo de su propia arma. Después del triunfo de las facciones samurái que apoyaban la llamada restauración Meiji, la muerte recuperó una de las tantas formas que había perdido, la del seppuku, pero no solo como un vistazo o guiño al pasado, sino como la unificación del presente con el pasado, de la luz con la sombra y del mundo de los vivos con el de los muertos.

La transición del arco a la espada es solo una muestra de ello. Tal como se ve en uno de los episodios del "Genji Monogatari" de Murasaki (1008) cuando el príncipe Genji, después de una pesadilla, pide a los guerreros de la corte disparar los arcos para ahuyentar a los malos espíritus; esa voluntad de alejar la muerte se verá desplazada por la espada que se volverá el espíritu mismo de la muerte, y particularmente de la propia. Los samurái que vivieron el bakumatsu y los convulsos años del periodo Meiji son la imagen de esta idea descolorida que se fue tiñendo bermejo en la ética de una casta guerrera que por mucho tiempo vio monopolizado el color del sol y la sangre por el shogunato.

La muerte voluntaria, según Pinguet (1984) era el corazón sombrío y desgarrado de la ética guerrera. Una de las últimas evisceraciones masivas sucede tras la victoria de Tokugawa Iyasu al tomar la fortaleza de Osaka, y es probablemente ahí el momento en el que el seppuku empieza a distinguirse como un ritual ceremonioso de virtudes pronto a ser altamente codificado en el periodo Edo para controlar tal impulso de violencia. Incluso, dentro de las familias guerreras, los niños debían comprender la práctica desde temprana edad y las señoras atender las formas cortándose la vena yugular con un kaiken, un puñal que guardaban en el cinturón del kimono.

Todos los privilegios de la clase guerrera conllevaban la responsabilidad del nombre y el orgullo de vivir bajo esa ética.

Víctimas de su propia victoria, los bushi que creyeron haber triunfado con la desaparición del gobierno Tokugawa, vivieron desde 1873 a 1878 cientos de revueltas aplastadas por el nuevo Estado Imperial que tanto habían apoyado. En esa reinterpretación del poder se desprenden infinidad de historias sobre la muerte voluntaria de hombres y nombres que habían servido a la Restauración Meiji que encontró, en los ideales de estos guerreros, mendacidad. Fue durante los primeros diez años de la nueva era que los samurai comenzaron a ser desplazados desde la instrumentación hacia los caminos de la imaginación, irónicamente, a manos de otros samurái. En el año tres de Meiji, tras obtener un permiso imperial, el príncipe se fue a estudiar a Alemania, lo que inaudito, a la larga conllevaría la creación de una Constitución para el Japón. Luego, en 1871, el Estado de Meiji decretó cortar el estatus en la cabeza de los samurai, es decir, el nudo del cabello. Se abolió también la obligación de estos a portar dos sables en público, katana y wakizashi. Además, se adoptó el calendario occidental, se formaron tratados comerciales y se engrosaron los cuerpos armados que estaban formados en su mayoría por gente cuyo estatus familiar había estado siempre relegado en las clases inferiores, sin derecho siquiera a un apellido. Al quinto año de Meiji se eliminó el Ministerio de Religión, dejando sus labores a cargo del Departamento de Santuarios y Templos. Esto daba a entender que ahora el culto tradicional, junto con los monasterios y santuarios, quedaban al mismo nivel que cualquier elemento de templos extranjeros. Durante el sexto año se instauró el telégrafo, a lo que Noguchi Tomo, discípulo del maestro Hayashi Oen que inspirará la rebelión Shinpuren de Kumamoto, respondiera cubriéndose la cabeza con su abanico cuando pasaba por debajo de los cables. Estaba también Tominaga Saburo, quien se rehusaba a tomar los billetes con sus manos a causa de los diseños occidentales en ellos, haciéndolo con sus palillos cada vez que debía. Ese mismo año, también el asesinato por venganza quedó prohibido. En el séptimo año Meiji, dos años después de la fallida

rebelión Saga, se reservó el uso de la espada a los oficiales del ejército y la policía que veían su estatus elevarse repentinamente. Sin la espada, el espíritu mismo venido del cielo, ¿cómo podrían estos hombres llevar acabo los rituales divinos? Pensaban los samurái asignados a los templos de Kumamoto que la reverencia a los dioses quedaría dispuesta solo para la masa que estos consideraban ignorantes, una reverencia que no los guiaría hacia el progreso, sino hacia la destrucción. La suma de estos y otros factores detonó violentamente a lo largo de veinte años de completa auto-destrucción, pues los principios que apoyaban la restauración y negaban la autoridad del bakufu se volvieron para negar rápidamente el Estado de Meiji que los desaparecía y desvanecía con lentitud y efectividad.

Uno de los antagonistas más logrados en las adaptaciones populares del periodo Meiji y posiblemente en las historias animadas de samurai, es Seta Sōjiro, quien, durante estos cambios turbulentos ejercidos por el Estado de Meiji, funge también como el asesino de Okubo Toshimichi, el llamado último pilar de la Restauración. Sōjiro, quien se dice tiene un talento venido de los cielos con la espada, carece de las emociones básicas que podrían interponerse entre el correcto deber del que esgrime la katana y la muerte. Este joven pero virtuoso espadachín es acogido, tras asesinar a su familia en la candidez de la luna llena, por Shishio Makoto, quien traicionado por los imperialistas durante los primeros años de la restauración Meiji, incluido Kenshin, busca ayudarse de los oligarcas corruptos del Japón moderno para, a través de la modernización, la tradición bélica y en especial, la figura del poder absoluto, competir con occidente en la carrera por la colonización. Durante las dos peleas que sostiene Kenshin y Sōjiro, no es la espada quien define al ganador, sino la metamorfosis, la transición del neo-confucianismo Shushigaku, la escuela del principio de los Tokugawa, al revolucionario Yōmeigaku, la escuela de la mente que inspiró en su momento a los samurái imperialistas durante el bakumatsu y también en los comienzos de Meiji. Podrían distinguirse fácilmente con la idea de que Sōjiro, bajo la enseñanza de un samurái como Shishio, piensa que los débiles están para servir a los más fuertes y que esa es la forma en la que

se designa el poder y la ética de la vida misma. Es decir, la naturaleza está al servicio del hombre y de ahí se desprenden sus obligaciones u orden moral, que durante Edo se convirtió en orden jerárquico donde el uso de la fuerza estaba justificado por el Mandato Divino que garantizaba aliviar a la gente de la tiranía. Irónicamente, durante el bakumatsu esta idea se volvió en contra del Estado mismo porque el Mandato Divino pertenecía al Emperador y no al shogun. En contraposición a lo que sostienen Sōjiro y Shishio, Kenshin atiende el principio de la mente de Wang Tang-ming, la escuela de un reaccionario como Ōshio que tras su fallida rebelión, se convirtió en un héroe, y la misma escuela que Takamori Saigō funda en Kagoshima tras la Restauración. Dice la enseñanza de Wang Tang-min: nada en sí es bueno o malo hasta que atiende a la voluntad, por eso, antes que nada habría que rectificar la mente para poder entonces sí atender la voluntad. El hombre no es malo porque sea su naturaleza, sino porque esa es la naturaleza que adquiere. En esta pelea bien confeccionada dentro de una habitación tradicional que los aísla del mundo exterior, Kenshin convence a Sōjiro de limpiar la mente; una forma de poder llevar acabo las interpretaciones necesarias de nuestra propia mente y en cierto sentido, de nuestra propia muerte.

El Yōmeigaku tiene la exigencia de pasar a la acción, y es así que durante los siguientes años de la nueva era, la única forma de restituir lo que poco a poco se volvía en un desvanecimiento hacía el olvido fue la pasar a la acción de la muerte voluntaria. Pero más allá de tener un deseo por preservarse, los samurái, analiza Pinguet (1984) rechazaban en absoluto perder la esencia que tanto habían perfeccionado a través de sus valores éticos: rechazaban una desaparición que no hubiera sido elegida por ellos, una desaparición que no fuera llevada a cabo por el filo de su espíritu. Ahí está Shimpei Etō, a quien le fue negado el derecho tradicional de eviscerarse después de protestar, por ser excluido junto con sus hombres de la invasión Coreana, en la conocida rebelión Saga de 1874, y que con miles de samurái eligieron mejor morir en la acción sin esperanza, en donde existe una pureza en verdad imperturbable. Takamori Saigō, que en la derrota de la rebelión

Satsuma en 1877, después de recibir un balazo, se abre el vientre y es asistido por Beppu Shinsuke en la decapitación. Otaguro Tomo, quien lideró la rebelión Shinpūren en Kumamoto el mismo año en se prohibió a los samurái el uso de la katana, cometió seppuku en mitad de la batalla cuando herido por una bala se niega a morir por un artificio que no fuera la espada misma. Bajo el mismo argumento le siguieron Tatenao Arao quien volvió a su casa y cometió seppuku frente a la tumba de su padre. Goichirō Tsuruda y su hijo Goichirō Tanao, el anciano Masamoto Aikyō e innumerables nombres más que autores como Ōgai Mori o Mishima Yukio hicieron morir ante nosotros.

Aparentemente, en una figura opuesta está Himura Kenshin, quien encontró en la espada sin filo el espíritu de una vida que exigía otro tipo de sacrificio, uno que abría la vía hacia el nuevo Japón Imperial, el Japón de la modernidad. Pero en esa misma vía también encontraron el futuro antiguos samurái que pertenecieron al Ishin Shishi, como Itagaki, que sin importar haber sido partidario de Takamori Saigō y Shimpei Etō, eligió más bien reagrupar a los samurái del clan Tosa y fundar el partido Liberal Jiyūto. U Okuma, que bajo circunstancias similares que Itagaki funda un partido opositor al de él. Mencionaba Stokes (1974) que, asemejándose un poco a la tragedia Isabelina, la cultura nacional está atada a lo que también puede ser lo más desagradable. Pues, este Japón, aparentemente lúcido ante la ola de sacrificios que se destajaban frente a él, no estaba consciente todavía de que más allá de una redención, la muerte de todos esos samurái que en su mayoría se abrieron el vientre, fue más bien para volver a ser por siempre lo que se era. Su acción temeraria ante la inevitable derrota de lo que había sido tiempo atrás la victoria, era necesaria para mostrar la existencia de un espíritu Mishima (1968). Finalmente, el samurái se volvió eso, un espíritu, un espectro, un fantasma que no volvería entre los muertos para vengarse, sino para unificarse.

La última unificación

La figura privilegiada del samurái que buscaba la gloria militar se volvió un espectro rondando las sombrías calles políticas de este Japón, pues toda la amalgama de valores que se le atribuyeron durante más de ochocientos años de existencia contribuyeron a fortalecer y asentar las bases de la conciencia colectiva de toda una nación que ya estaba instaurada en los tiempos modernos y que solo veía en la distancia a todos esos héroes trágicos de la historia. Es complicado poder aclarar el momento histórico en el que nacieron esos ideales y valores que poblaron la mente de los japoneses en la modernidad, pero es verdad que en manos de los más ilustres samurái, son valores contradictorios como la historia misma del Japón. Porque mientras un guerrero como Fujiwara Yasumasa, esposo de la famosa poeta Izumi Shikibu, o Taira Koremochi, son reconocidos como compasivos, poderosos e intimidantes. Otros guerreros de mismo reconocimiento marcial como Minamoto Yorinobu tomaban como premisa de todo guerrero el deber de acuchillar a un niño hasta la muerte. Están también las historias de guerreros honorables que como Taira Sadamachi o Minamoto Yoritomo, en lugar de actuar abiertamente de frente, sorprenden a los hombres que planeaban asesinar para matarlos en la confusión del engaño. Historias tan opuestas pero igual de honorables a las de Minamoto Mitsuru y Taira Yoshifumi que pactan una hora para encontrarse de frente en un duelo uno a uno, o la de Fujiwara Yorinaga que rechaza la idea de Minamoto Tametomo de atacar a las fuerzas del Emperador Go-Shirakawa en el palacio Takamatsu por sorpresa en mitad de la noche, diciendo que eso es impensable cuando se combate por una nación entera.

La reputación, el honor y el orgullo, valores tan preponderantes para el Japón de los nuevos tiempos, eran palabras que se volvían casi tangibles en los tiempos de antaño: los samurái rechazaban órdenes de sus superiores, tomaban el riesgo de perder vasallos de renombre e incluso, mataban hombres a quienes debían sus vidas, por reputación. Y es que la lealtad y el respeto que conllevan el honor, se sembró como una obligación a partir de

que se recibían tierras y otros premios por parte de los señores feudales. Por lo tanto, todos estos conceptos fluctuaron casi como el desarrollo de la agricultura y la guerra. Siendo que el honor trascendía más allá de un hombre y resultaba más bien en el estigma de toda una familia y línea hereditaria, la conducta para lograrlo tenía que ser flexible para estos guerreros. Estos conceptos, sin embargo, han trascendido con una forma idealizada de samurái que tras su desaparición se han instaurado en los corazones y colectividad de todos los japoneses, o al menos esa fue la intención del nuevo Imperio que estaba interesado en reproducir esa nostalgia creativa que bien supieron desarrollar los escritores de la cultura de la guerra en tiempos del Hōgen, Heiji o Heike monogatari. La realidad ambigua y cambiante del samurái desapareció con la modernización del periodo Meiji pero su fantasma cultural se apareció, gracias a la domesticación de más de doscientos años del shogunato Tokugawa, como una estampa más fuerte y poderosa que ya no perseguía el honor, la reputación o el orgullo, sino el pasado y el presente de Japón.

La figura del bushi siempre resultó contradictoria, pero de una forma u otra, en la ficción o en la realidad, es cierto que los samurái eligieron la muerte volviendo la espada contra sí mismos como una forma de consolidar su existencia sincera en este mundo. Otros, al elegir la vida, se difuminaron en la modernidad que terminó por segregarlos y diseminarlos en una sociedad que los consumía. Así como "Hagakure" de Yamamoto Tsunetomo, que gozó de gran popularidad durante el ascenso imperialista del Japón más bélico, era en realidad una crítica nostálgica más que un código de conducta, Rurouni Kenshin nos dibuja un héroe que entiende que todas las personas solo están buscando sobrevivir en una época que resultó tan esperanzadora como decadente. Un guerrero que entiende, más allá de que su espada sirve para proteger del mal a la nueva era, al amor fati, siempre irresistible e inevitable. Por eso, para un momento en el que la espada se vuelve obsoleta, Kenshin decide dejarla atrás y comenzar, como el resto de los samurái que no se evisceró, un lento desvanecimiento hacia el otro mundo, el de los espectros, otra forma de muerte voluntaria desde donde

aparentemente solo puede permitirse la contemplación. Sin embargo, es en ese mundo de los espectros donde los amantes encuentran su vínculo más poderoso, y tal como el padre de Kaoru solo encuentra la unificación con su madre cuando esta muere, los dos amantes, Shinta¹²⁹ y Kaoru, que se habían dispuesto como toda una clase guerrera obsoleta al confort de ver los cerezos, encuentran en la muerte su unificación.

Una unificación que por ejemplo encuentra Imai Shiro al arrojarse desde su caballo con la punta del sable en la boca, inmediatamente tras observar la muerte de su señor Minamoto Yoshinaka, un acto que lo entrega, más allá del recuerdo o el olvido, poderes ajenos al hombre, a su destino sellado siempre con su señor. Es así que la contemplación se transforma en una acción vinculante cuando se elige morir desde la sinceridad del corazón. Como el moderno teniente Takeyama Shinji y su esposa Reiko en la historia de Patriotismo de Mishima (1953) en la que ambos cometen suicidio en un acto que el mismo autor renombraría como un ritual de amor y muerte. En esta historia el teniente Takeyama, tomando responsabilidad por no haber asistido a sus compañeros en el incidente del 26 de febrero de 1936 y viéndose ahora en la obligación de fusilarlos, decide eviscerarse, pero en el amor de esta “heroica y abnegada pareja” (p.117) de recién casados, Reiko lo sigue clavándose un puñal en la garganta. Es cierto que ambos habían elegido la muerte, pero este vínculo no los unía el uno al otro solamente, sino que su acto, impulsado sobre una base moral que regía el principio de educación del tiempo, representaba la unificación con el Emperador. Una violencia que por mucho tiempo permaneció ajena a la ideología imperial hasta que se impuso sobre ella la ética del bushi. Ya lo redactaba el “Heike Monogatari” tras la muerte voluntaria de Kozaishō para seguir a su esposo Taira Michimori, muerto por los Minamoto, “El vasallo fiel no sirve a dos amos, la esposa virtuosa no conoce dos maridos.” (Heike Monogatari, libro IX, p.124-26, citado por Pinguet, 1984)

Si pensamos en Shishio Makoto, Saitō Hajime y Himura Kenshin, podemos encontrar una discrepancia de valores que posiblemente solo se cruzan en el uso de la espada para ajusticiar un mal que atacan sin mostrar

129. *Al partir de Tokio, Kenshin le pide a Kaoru que a su regreso le llame por su verdadero nombre, Shinta. Fue su maestro Seijūro Hiko quien le da, en Kenshin, el nombre de un espadachín.*

nunca el odio que se acumula en su espíritu de lucha. Pero para estos samurái de la modernidad el mal es cambiante y en un mundo moderno que a pesar del sufrimiento ya no puede ser protegido por la espada, solo pueden encontrarlo en la forma de un espejo en el que puedan verse a sí mismos. Pues durante el bakumatsu y las luchas violentas que presencié, así como durante las rebeliones que vinieron después, los guerreros estaban tan dispuestos a destruir al enemigo como lo estaban a destruirse a sí mismos. Es así, también, que en la sinceridad y pureza de los actos de Heihachiro Ōshio, Takamori Saigō, Shimpei Etō, Otaguro Tomo o Himura Kenshin, siempre quedará impregnada la fragancia de esa voluntad contradictoria pero llena de vitalidad, porque al final desaparece atendiendo su destino, eligiéndolo por encima de todas las cosas, incluso si esto significa desaparecer como el perfume fantasmal del cerezo efímero o el del lirio, que tras la lluvia intensifica su aroma por un momento, en un jardín donde la muerte resulta más bien un elogio.

Es cierto que el Estado poco tardó en difundir ese aroma, ese espíritu que evocaba la lealtad, el honor y el sacrificio, como si de pronto se pusiera al servicio de un Japón que en mitad de una gran transformación, envainara un sacrificio que como decía Pinguet (1984), más allá de enseñar a matar por la patria, enseñaba a morir por ella (p.280). Como los soldados japoneses que antes de ir a la guerra ruso-japonesa (1904-05) mataban a sus hijos y a sus esposas si estas estaban enfermas, porque si las esposas llegaban a fallecer no querían que sus hijos se volvieran una carga para el Estado. Pero más elevada que la razón de Estado, estaba todavía el Yamato damashii y el bushi no tamashii, los espíritus de la nación y del guerrero que, floreciendo entre una multitud de cerezos admirados por una casta de guerreros que rumbo al final encontraron en ello su único confort, pasaron a unificarse efímeramente como las flores que se desprenden de las ramas cuando llega el momento de ser uno con su sombra.

La muerte, llegado el sol de la modernidad sobre el que ahora giraba la sociedad, se había vuelto el objeto de la razón para la extinta casta. Los samurai gozaron de un largo periodo de cambios y reformulaciones,

pero fue desgarrándose del espíritu mismo que se forjaron de una imagen imperturbable con forma y sentido en un mundo que invita a la transformación. Pasar de la contemplación de su devenir a la acción, significó un gesto solemne en el que sin duda resultaría difícil hacerse con la victoria, pero más resultaría imponerse sobre sí mismos. Es difícil matar, pero lo es más saberse vencido y matarse a sí mismo. Lo que se es, evoca Himura Kenshin desde el principio hasta el final de sus días, es lo todo de lo que se es capaz y se hace. Es decir, una hilera interminable de actos que una vez consumados son tan solo un recuerdo y un paso hacia el cual se compromete el destino. Todas las virtudes del bushi que se enlazan a la sinceridad, a la pureza, a la autenticidad y a la lealtad, están comprendidas como un acto que solo puede escapar de la trampa del lenguaje cuando se vuelve un acto irreversible. Solo se puede saber siendo, y por lo tanto, actuando. Así, bastaba entonces con que el corazón fuera sincero para que al estimular su sacrificio en ese momento en el que los guerreros habían parecido perder su tiempo y lugar, la muerte voluntaria del samurái se volviera la unificación de toda una tradición, es decir, el espíritu del Japón mismo.

Referencias

- Barnes, G., Butler, L., Friday, K., Gainty, D., Goble, A., Segal, E., Tonomura, H. (2012). *Japan emerging: Premodern history to 1850*. Colorado: Westview Press.
- De Margerie, Diane (2014). *Kawabata Yasunari, Mishima Yukio: Correspondencia*. Barcelona, España: Editorial Planeta, S. A.
- Keene, Donald (2003). *Five modern japanese novelists*. Estados Unidos: Columbia University Press.
- Keene, Donald (2003). *Yoshimasa and the silver Pavillion: The creation of the soul of Japan*. Estados Unidos: Columbia University Press.
- Friday, Karl (2004). *Samurai, warfare & the state in early medieval Japan*. Nueva York: Taylor & Francis Group
- Japan as it is* (2004). Ed. 4. Tokio, Japón: Gakken Co.

- Pinguet, Maurice (2016). La muerte voluntaria en Japón. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo editora. (Trabajo original publicado 1984)
- Rubio, Carlos (2011). Maestros de la literatura japonesa - 4. Gijón, España: Satori Ediciones.
- Rubio, Carlos (2014). Maestros de la literatura japonesa - 16. Gijón, España: Satori Ediciones.
- Scott Stokes, Henry (2000). The life and death of Yukio Mishima. Nueva York: Cooper Square Press. (Trabajo original publicado 1974)
- Seward, Jack (1972). Hara-kiri, Japanese ritual suicide. Ed. 2. Tokio, Japón: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Song, Whi-chil (1982). Yōmeigaku as a philosophy of action in Tokugawa Japan: Ōshio Heihachirō (1793-1837) and his rebellion in 1837. Estados Unidos: Proquest LLC.

De Vietnam al Watergate: la andadura de Steve Englehart en el Capitán América

Marcos Rafael Cañas Pelayo



Breve presentación: un héroe para tiempos difíciles

Un sonoro puñetazo al mismísimo Adolf Hitler fue la portada de presentación de *Captain America Comics #1* (marzo de 1941). Jack Kirby y Joe Simon, dos incipientes autores en la industria, habían diseñado a un paladín patriótico que surgía en pleno cambio de mentalidad de la nación norteamericana con respecto al avance del III Reich nazi en Europa. A finales de ese mismo año, el ataque sorpresa de Japón a Pearl Harbor y la alianza nipona con las potencias del Eje (Alemania e Italia) llevaron al país estadounidense a apoyar masivamente la intervención en la II Guerra Mundial en lugar de la premisa neutral de antaño con respecto al conflicto.

Tanto Simon como Kirby eran de ascendencia judía, lo cual les hacía sentirse extraordinariamente sensibles ante las actuaciones de los totalitarismos fascistas contra su comunidad, así como otras minorías (gitanos, homosexuales, etc.) Su Capitán América no surgía de manera espontánea, puesto que en aquellos meses se estaban inundando los quioscos con personajes como el Tío Sam, Águila de Guerra, Capitán Bandera y un sinnúmero de protagonistas que combatían en el frente (Rodríguez, 2012, p. 48).

Martin Goodman, propietario de Timley Comics, cuya sede estaba en la oficina 42 de West Street en New York, encargó a Simon y a Kirby hacer un héroe de corte similar que aprovechara el fervor patrio que las campañas de reclutamiento del gobierno estaban pregonando de forma activa. El primer boceto mostraba ya el diseño básico con el que hoy se le conoce por todo el gran público: el uniforme con las barras y estrellas, las alitas en la capucha y sus botas rojas. No obstante, su primer escudo era triangular, algo que sendos artistas habrían de sustituir por uno circular ante la queja de John Goldwater, creador previamente de *The Shield*, superhéroe con la misma clase de arma defensiva (Bell & Vassallo, 2013).

La historia comenzaba con Steve Rogers, un muchacho de salud quebradiza que había sido declarado inapto para prestar servicio en el ejército norteamericano que partía a Europa. Convencido de ayudar a su país, Rogers aceptaría participar en un peligroso experimento con riesgo, inyectándose un suero que le conferiría, de resultar exitosa la fórmula, una gran destreza atlética y fuerza física. Un espía nazi eliminaría al inventor de la fórmula al poco de comprobar su éxito, convenciendo al nuevo supersoldado de adoptar la identidad del Capitán América para combatir por todos aquellos que no podrían hacerlo.

Su popularidad fue casi inmediata. Con villanos extravagantes como Cráneo Rojo, quien sería la respuesta de Hitler a su nueva némesis (Lee, 1998), la comunidad de jóvenes lectores mostró predilección por sus aventuras. Martin Goodman propuso que, a cambio de 10 centavos, la compañía mandaría una Placa del Centinela de la Libertad, elaborada en latón, que autorizaba a su destinatario a ser miembro de la cruzada del Capitán contra los enemigos de la nación.

Como la propia *Timely* reconoció (Rodríguez, 2013: 52-53), la cuestión llegó a irse de las manos. La editorial se inundaba de cartas juveniles que denunciaban a vecinos y conocidos por juzgarlos espías pro-fascistas, sin más criterio que su apellido fuese extranjero o que no compartiesen su entusiasmo por las hazañas de su ídolo en las viñetas.

Simón estaba convencido de que el héroe necesitaba un compañero de menor edad como pupilo. En primer lugar, para evitar tener que abusar de los bocadillos de pensamiento o hacerle hablar solo. Es conveniente recordar que faltaba muy poco para que en *Batman #9* (febrero 1942) se presentase al joven ayudante del héroe de DC Comics, Robin. Estos aprendices eran muy apreciados por el público infantil, quien se proyectó pronto en ellos. Además, permitían relajar la atmósfera lúgubre de algunas de las aventuras que podían chocar con la censura ejercida por el Comics Code, institución surgida tras las denuncias del ensayo *La seducción de los inocentes* (Wertham, 1954).

Por discrepancias de exclusividad e incompatibilidad con otros trabajos, Kirby y Simon se marcharon de Timley. Los derechos de su personaje permanecieron en la editorial, destacando la labor de un joven aspirante a escritor llamado Stanley Martin Lieber, quien firmaba sus guiones como Stan Lee (Lee & Mair, 2002). Familia política de Goodman, Lee estaba llamado a insuflar nuevos aires al género, aunque su primer periplo con el personaje no fue especialmente exitoso. Varias fueron las causas de ese descenso de ventas.

Tras finalizar la II Guerra Mundial, el desinterés de la población norteamericana por los cómics bélicos fue creciente. Varios factores influían en el hecho, los avances cinematográficos y, especialmente, el acceso de las clases medias a la televisión en sus hogares fueron competidores muy superiores en la industria de entretenimiento a la hora de llegar a las grandes masas. Con John Romita Senior en la faceta artística, Stan Lee hace virar la colección desde Captain America #78 (septiembre de 1954), sustituyó a los nazis como principales villanos en orden a colocar a los comunistas soviéticos en el papel de gran amenaza (Rodríguez, 2013: 109).

Todo era fruto del clima de Guerra Fría, concepto acuñado por el consejero presidencial estadounidense Bernard Baruch en un discurso que pronunció el 16 de abril de 1947. El término alcanzó gran popularidad tras ser utilizado por el célebre columnista Walter Lippmann con un libro bajo el mismo título (1973).

Se trataba de un conflicto de dos grandes superpotencias: por el lado occidental, el modelo capitalista que abanderaba la maquinaria estadounidense. En el oriental, la ideología marxista que se encarnaba a través de la URSS, la otra gran vencedora tras las conferencias de Yalta y Postdam. Lejos de un enfrentamiento directo, ambas buscaban frentes secundarios donde intentar imponer su hegemonía, destacando guerras como la de Corea (1950-1953) o la crisis de los misiles de Cuba (1962).

Como el propio John Romita recordaba, las cartas de los lectores reflejaban un fuerte escepticismo, a diferencia de la anterior época, con este tipo de cómics propagandísticos. El temor al empleo de las armas nucleares y la intransigencia que reflejaron actuaciones como la persecución presuntos comunistas en el propio país a cargo del senador Joseph McCarthy, a comienzos de la década de los 50, llevaron a la condena de muchos intelectuales de las propias actuaciones de su nación (Miller, 2013).

Se trataba de un mundo de tonos grises donde el Capitán América de Timely Comics había perdido la simpatía de sus conciudadanos. Tras el cierre del título, habría de hibernar para despertar y reencontrarse con un país socialmente muy diferente.

Re-incorporación del mito al universo Marvel

En plena crisis de la industria del cómic, Stan Lee y Jack Kirby se lanzaron a un proyecto muy personal, *Fantastic Four #1* (noviembre de 1961). Con pleno convencimiento de que podía ser su último trabajo antes de buscar otra salida profesional, ambos creadores se concedieron una gran libertad a la hora de plantear una historia que escapaba a los cánones de la Edad del Oro del Género. Lee lo resumía con la fórmula “superhéroes con superproblemas”, mostrando a los protagonistas como seres imperfectos que incluso discutían entre ellos (Thomas, 2017c).

Acompañado del cambio de nombre de la editorial a Marvel, el éxito inesperado de crítica y público llevó a la creación de nuevos personajes que compartían universo ficticio con el cuarteto de aventureros. Muy interesados en recuperar al Capitán América en ese contexto, Kirby y Lee se encargaron en apenas dos años en hacer que el grupo superheroico de Los Vengadores (Thomas, 2017a) descubriese que el antiguo héroe había sobrevivido congelado a una última misión durante la II Guerra Mundial. Fruto de dicha aventura, Bucky Barnes habría fallecido, dejando un fuerte trauma a Rogers.

En un rico universo en plena expansión (Guiral, 2013), el Capitán América tardó poco en encajar dentro de Los Vengadores, aunque no tuvo el mismo eco a modo individual por estar fuera de su época. Stan Lee se decidió a narrar sus aventuras en solitario en el serial *Tales of Suspense* #59 (noviembre de 1964), donde también se publicaba a otro compañero de equipo, Iron Man (Thomas, 2017b). Aunque existía un porcentaje nostálgico de lectores que disfrutaban de sus aventuras, las cifras de venta se mantuvieron discretas.

Captain America #117 marcaría un punto de inflexión en la trayectoria de la colección. Steve Rogers recibió en sus páginas la ayuda de Sam Wilson en un nuevo enfrentamiento ante Cráneo Rojo, también “resucitado” para el presente Marvel. Originario de Harlem, este personaje estaba llamado a ser el futuro compañero del Capitán América en sus aventuras, algo que se refleja con su inclusión en la cabecera del título a partir de septiembre de 1972 (Rodríguez, 2012: 195).

La condición afro-americana de Wilson permitía que mostrase a su nuevo camarada realidades y conflictos urbanos que resultaban imposibles en la anterior etapa, más centrada en aventuras de espionaje a gran escala. La transición entre la década de los ‘60 y ‘70 llevó a ver a un Steve Rogers más comprometido con las causas de los más desfavorecidos. Se trataba de cómics bienintencionados, con alguna crítica interesante, aunque algo superficiales a la hora de resolver los conflictos, sin llegar a cuestionar el sistema.

Un exponente de ese sentimiento sería el surgimiento de un antihéroe clave de la época: El Castigador. El verdadero nombre de ese personaje era Frank Castle, un ex marine cuya familia había sido asesinada por verse envuelta accidentalmente en una reyerta mafiosa en pleno Central Park. Con expeditivos métodos y gatillo fácil, El Castigador chocaba con el resto de justicieros por la violencia de su forma de enfocar la guerra contra el crimen. Marvel lo utilizaba en plena etapa de abolición de la pena de muerte por el Tribunal Constitucional (1972-1976). Las disputas de Castle

con Daredevil o Spider-Man eran el reflejo de una cuestión de rabiosa actualidad (Rodríguez, 2012: 101).

Roy Thomas, máximo responsable de la línea editorial de Marvel en aquellos momentos, se había hecho célebre por su solución ante los títulos con menos ventas. Según su propia expresión, recurría a jóvenes artistas a quienes daba plena libertad creativa para jugar con los personajes, a cambio de intentar captar más público (Howe, 2013: 143). Jim Starlin, Steve Gerber y el propio Steve Englehart lograron beneficiarse de esa situación para prosperar en sus respectivas carreras.

El objetor de conciencia y las dos Américas

Difícilmente en otros momentos podrían haber encontrado aquellos profesionales en los comienzos de su carrera un campo tan amplio para experimentar. Stan Lee estaba cada vez más decidido a orientar sus intereses hacia lo empresarial y cinematográfico (Batchelor, 2017), lo cual marcaba un cambio generacional en las labores creativas de este universo de ficción.

Los efectos de este hecho se hicieron notar muy pronto. Los personajes femeninos se volvieron mucho más complejos en esta década, especialmente comparados con las simples damiselas en apuros de antaño (Cocca, 2017); mientras que, por primera vez en el país, el tema tabú de las drogas era denunciado en las páginas de *The Amazing Spider-Man*, incluso a costa de enfrentarse a las represalias del riguroso Comics Code (Clemente & Guzmán, 2002: 66).

Con todo, quizás uno de los resultados más sorprendentes vino en la cabecera de *Captain America and the Falcon*. El escogido por Roy Thomas fue Steve Englehart. Formado en psicología, objetor de conciencia y activista comprometido, Englehart era un escritor originario de Indianápolis cuya trayectoria no parecía indicar que fuese la idónea para la colección del

antiguo icono de la II Guerra Mundial (Howe, 2013: 128), cuyas tramas solían ir ligadas al mundo del espionaje, especialmente a través de su vínculo con la organización SHIELD, dirigida por Nick Furia, otro antiguo combatiente. Exitoso trabajando con grupos superheroicos como The Defenders o The Avengers, el nuevo guionista había mostrado habilidad a la hora de entrecruzar a sus personajes dentro de la continuidad y mezclar la épica con recursos propios del melodrama.

Los seis primeros meses no pudieron ser más exitosos desde el punto de vista comercial. El tándem creativo que conformó con Sal Buscema, experimentado dibujante (Amash & Nolen-Weathington, 2010), llevó al Capitán América a ser la serie más vendida de toda Marvel. ¿En qué radicaba el secreto esa transformación que había devuelto al Centinela de la Libertad a la atención del gran público? Según su propio responsable, el objetivo era hablar de la persona tras el traje con las barras y estrellas en vez de hacerlo al revés (Englehart, 1999).

A diferencia de otros protagonistas del mundo superheroico, la conexión de Steve Rogers con su país era directa. Supuestamente, al presentarse voluntario a aquel experimento buscaba encarnar el ideal de toda una nación. Sin embargo, retornado a una sociedad muy diferente de la que abandonó, ¿cómo reaccionaría ante el desánimo imperante de unos Estados Unidos repletos de cinismo y decepción por las viejas promesas?

Existía un ejemplar que a Englehart le obsesionaba particularmente de la antigua etapa. Publicado en julio de 1954, *Captain America #77* mostraba una página gigante con el estallido de una bomba atómica en un campo de pruebas del ejército de los Estados Unidos (Viturtia, 1999: 24-27). Tanto Steve Rogers como Bucky Barnes miraban directamente a la devastadora arma, inflándose su orgullo patriótico por la capacidad de la invención para mantener el mundo en paz durante la Guerra Fría.

Expertos en cazar amenazas comunistas y con un carácter propagandista en cada una de sus viñetas, el guionista consideraba que era imposible que ese fuera el mismo Steve Rogers que había regresado de la mano de Lee y Kirby. Además, se producía un fallo de continuidad más que evidente. Las aventuras de la década de los 50 del personaje se habían producido durante su etapa de congelación antes de ser rescatado por Los Vengadores.

El arco que comprende Captain America #153-156 iba a ser un momento crucial para marcar el nuevo rumbo de la colección. El planteamiento de la aventura buscó, mediante sutiles alteraciones de las viñetas originales de la época de Timely, una explicación a la paradoja: Steve Rogers y Bucky Barnes fueron declarados oficialmente muertos por las autoridades estadounidenses tras la II Guerra Mundial. Ese hecho conmocionó a muchos de sus compatriotas, aunque en particular para un joven que lo tenía como fuente de inspiración. Sal Buscema no duda en dibujarle con la mítica insignia de latón, ya mencionada, en el pecho del fan, en una serie de guiños a la época anterior. Conforme avanza el recuerdo, vemos a ese admirador doctorarse summa cum laude con una tesis sobre su héroe.

De cualquier modo, eso era insuficiente para una persona tan obsesionada con el mito. Viajando a Alemania en búsqueda de otras fuentes, el tenaz investigador lograría en una recóndita biblioteca bávara anotaciones relativas a la célebre fórmula del supersoldado. El hallazgo es una feliz casualidad a través de una supuesta fuente anecdótica, el libro de memorias de un espía menor de III Reich que estuvo en Norteamérica, el cual falleció en un bombardeo posterior sin poder propagar su descubrimiento.

Englehart utiliza con habilidad ese pasado para mostrar a una administración de Washington muy feliz de poder utilizar de nuevo ese elemento, especialmente por la pugna entre la Corea del Norte (pro-comunista) y su vecina Corea del Sur (alineada dentro de la órbita capitalista). El entusiasta personaje, de quien desconocemos su nombre real, se presenta voluntario para recibir la inyección. Su obsesión por el

Steve Rogers original le llevaría a imitar el timbre de voz de su predecesor a través de grabaciones, además de someterse a cirugía facial para tener su apariencia exacta.

Al igual que el general Douglas McArthur, quien llegó a defender el empleo de las armas atómicas ante la discrepancia del círculo presidencial de Henry Truman, el nuevo Capitán vería horrorizado las noticias del 27 de julio de 1953 del cese de las hostilidades (García, 1996). Refugiado en sus clases de Historia, empezará a compartir confidencias con un estudiante que sentía por Bucky Barnes la misma idolatría que él profesaba a su compañero mayor. Incluso llegan a diseñarse sus propios trajes por si tuviesen la oportunidad de entrar en combate.

Pronto tendrían la oportunidad. Englehart y Buscema conectan esos hechos inventados con los cómics originales de la anterior etapa, logrando la sincronía suficiente para hacer creíble que existiesen esos dos Capitanes distintos en el tiempo. Debido a los efectos del suero, cuyas notas eran incompletas, el nuevo dueto iría degenerando en sus facultades mentales, además de mostrar un incipiente fanatismo que llevaría a las autoridades a inducirlos a animación suspendida. Pero un alto funcionario, indignado ante las protestas internas del país y los avances del enemigo soviético, se decidiría a devolverlos a la vida.

Pronto, los recién llegados se mostrarían estupefactos ante la pareja formada por Rogers y Wilson (especialmente en el caso del segundo, mostrando un componente racista sin tapujos), juzgándolos meros impostores. Apenas tres números bastan para plantear este duelo como metáfora acerca de la forma de comprender la realidad de su nación.

El enfrentamiento final en las playas de Miami no resulta especialmente triunfal u homérico. Algunos incluso creen que existe un paralelismo con la célebre pintura de Goya *Duelo a garrotazos* en la portada de Sal Buscema, pues supone el enfrentamiento de las dos caras de una nación (Pacheco, 1999). Tras tumbar a su fanático homónimo, el verdadero Capitán América se retira cabizbajo. En ningún momento le abandona la idea de qué él pudo haber sufrido ese mismo destino de vivir en aquellos años.

El espectro de Vietnam

Aunque con un tono más transitorio, los siguientes números exploran distintas opciones, especialmente con relación a la asociación mantenida entre el Capitán América y el Halcón. A diferencia de Bucky Barnes, Sam Wilson era un hombre de edad adulta y plenamente capaz de tomar sus propias decisiones, razón por la cual comenzaría a reclamar una mayor autonomía.

Tímidamente insinuado en el pasado por otros autores, es ahora cuando la cuestión de Harlem y los problemas raciales estalla con mayor fuerza. Si bien el Capitán América buscaba ayudar al barrio, la conexión de Wilson era mucho más directa por su condición afroamericana y su labor como trabajador social. Lejos de servirle esa doble faceta para ganarse el aprecio de su comunidad, el Halcón sería señalado por varios miembros del vecindario como un afable tío Tom utilizado por el sistema de hombres blancos (Beecher, 2007). Asimismo, un fortuito accidente en una aventura llevará a su compañero a adquirir superfuerza durante un breve lapso de tiempo que acrecienta la brecha entre los dos.

Las subtramas de Wilson llevarían a Englehart a mostrar asimismo a Morgan, un hampón de los bajos fondos que se nutre jóvenes de familias empobrecidas con promesas de dinero fácil, si acceden a servir a sus intereses. A comienzos de 1973, el escritor insinuaría de manera clara sus conexiones con la policía, no dudando en mostrar a algunos miembros de las fuerzas del orden como directamente corruptos. Particularmente audaz era su forma de presentar al sargento Muldoon, un antiguo secundario de la serie, quien, hartado de la supuesta tibieza con la que ahora se exigía a los policías afrontar los problemas en las calles, terminaba cruzando la raya que marcaba la legalidad.

Junto con esas novedades, esta andadura buscaría asimismo conexiones con el pasado. En las primeras aventuras de Lee y Kirby, basadas fundamentalmente en flashbacks de sus hazañas durante la II

Guerra Mundial, se había presentado a una joven espía favorable a los intereses de los Aliados llamada Peggy Carter, quien llegó a desarrollar una relación romántica con el protagonista. Englehart aprovecha el hecho para confirmar su parentesco con Sharon, la novia en aquellos momentos del Capitán, quedando definido su vínculo como hermanas.

Debido a un accidente durante la guerra, Peggy habría sufrido un fuerte estrés y trance amnésico que la habría llevado a precisar de atención psiquiátrica todo ese período. Las indagaciones de Sharon y Rogers revelarían que la paciente había terminado cayendo en las pocas fiables manos del doctor Johann Fennhoff, máscara civil donde se esconde el Doctor Faustus, un viejo enemigo del Vengador que había intentado quebrar su psique para satisfacer su deseo de aniquilar a un poderoso adversario físico desde el plano mental. Entre Captain America # 161-162, Englehart y Buscema plantean este reencuentro que, además, sirve para recuperar a un personaje femenino que ha alcanzado rango propio en series televisivas del universo Marvel en la actualidad (White, 2015).

Ayudando a Peggy a recuperarse en su retiro campestre, los creadores presentan a un singular vecino de la familia Carter: Dave Cox. Mutilado de guerra, quien pronto empieza a fraguar una interesante relación con el Capitán América, puesto que ambos han servido como soldados. Sin embargo, Cox ha renunciado totalmente a cualquier sendero de la violencia tras haber visto las atrocidades cometidas en Vietnam. Nuevamente, Steve Rogers es puesto ante el espejo de la realidad. Se trata del reflejo de un cambio de percepción del país norteamericano ante su papel internacional.

Por fechas, es posible incluso que Cox sirviese durante el conflicto de Hué (1968), un feroz combate librado alrededor de 24 días y con pérdidas cercanas a las 10.000 vidas (Bowden, 2018). Capital cultura vietnamita, aquella operación marcó un punto de inflexión en la opinión pública estadounidense, presionándose cada vez más a la Casa Blanca para lograr una retirada con el menor coste posible del conflicto asiático.

Apenas un año antes de esa lucha se había producido la famosa negativa de Muhammad Alí de aceptar su reclutamiento para combatir al Vietcong (Remnick, 2015). El afamado boxeador ponía sobre la palestra el malestar de un sector muy importante del colectivo afroamericano, reclutado en masa para esa lucha en un frente lejano mientras seguían sufriendo una fuerte marginación en su patria a través de la segregación.

Si al enfrentarse a su versión de la década de los '50 se produce un combate físico, el duelo entre el Capitán y el ex soldado es más bien un amistoso diálogo donde Englehart muestra respeto por ambas partes. El autor utiliza a Peggy como el exponente de una generación anterior, mucho más entusiasta con respecto a la legitimidad de la guerra, por lo que reprocha a su vecino la actitud que mantiene de no emplear jamás la violencia, incluso ante una amenaza inmediata.

Cox es un personaje bastante más complejo de lo que cabría esperar de un secundario estándar en un cómic de este género. Igual que ocurre recíprocamente, siente un profundo respeto con respecto a la figura del Vengador, a quien juzga un símbolo positivo para muchas otras personas por los valores que representa. Forzado a tortura por unos enemigos que quieren venganza ante el Capitán, demostrará una gran entereza al no revelar el paradero del héroe.

Con esa figura, que se haría recurrente en los siguientes números, Englehart lanzaba un homenaje a muchos de esos veteranos que renunciaron al camino de las armas tras observar los horrores cometidos durante estas invasiones. Stan Lee y John Romita compartirían esa evolución a la hora de percibir la cuestión. En *Amazing Spider-Man #109* (junio de 1972), mostrarían el regreso de Flash Thompson, miembro del círculo de amigos del protagonista, del frente vietnamita donde se había alistado como voluntario (Viturtia, 1999), mostrando un fuerte remordimiento por las acciones realizadas por su comando.

En este sentido, Marvel mostraba un golpe de timón claro con respecto a sus primeros años, donde puntales de la editorial como Iron Man tenían en su vida social una compañía de armamento que se beneficiaba de ese lucrativo y sangriento negocio, además de recibir constantes ataques de esbirros de la Unión Soviética, presentada siempre como el paradigma de la maldad y alteración de los valores patrios. En cambio, Englehart empezó a mostrar una cara más amarga de esos ideales belicistas norteamericanos, así como al culto de la violencia, casi anticipando antihéroes como Travis Bickle, el psicológicamente quebrado ex combatiente de Taxi Driver (Philips & Philips, 1976).

Los siguientes años solamente incrementarían esa percepción en el país. A lo largo de cuatro extensas entrevistas, el periodista David Frost cuestionó al presidente Nixon sobre algunos apartados muy controvertidos de la forma de llevar la guerra por los Estados Unidos, incluyendo los bombardeos de Camboya y Laos. Englehart y Buscema no se conformaron solamente expresar ese punto crítico a través de las páginas del Capitán América con respecto a ese episodio de la Guerra Fría, su siguiente paso fue apuntar a las instituciones más altas del país en un contexto único: el escándalo Watergate.

El Imperio Secreto

Los siguientes números buscarían recuperar el estilo más aventurero de épocas pasadas en la serie, aunque aprovechando los elementos propios de la cultura pop del momento. Así, el periplo que va de Captain America #164-167 recupera a un viejo enemigo de la época de Timley, Garra Amarilla, cuya primera aparición se remontaba a octubre de 1956.

En pleno auge del cine de artes marciales con estrellas como Bruce Lee, Englehart y Buscema usaban a esta particular versión de Fu-Manchú (Martín, 2000), quien había sido resucitado por otro autor innovador, Jim

Steranko, en las páginas de *Strange Tales*, gozando de una muy buena acogida lectora finales de la década de los '60. Steranko se caracterizó por realizar una ecléctica mezcla de elementos propios de James Bond, viñetas oníricas al estilo Salvador Dalí y el conocido como Zap Art.

El choque contra un villano que evocaba los miedos más primarios de Occidente ante los mitos del “peligro amarillo” de la China comunista era típica de una época donde ambas naciones permanecían muy distantes diplomáticamente entre sí. La ocasión sirve a Englehart y Buscema para marcar la creciente tensión entre Nick Furia, director de Shield, y el Capitán América. El primero ejemplificaría al soldado implicado con su nación, veterano de Corea, dispuesto a acatar órdenes, incluso cuando no le gustan; paralelamente, Steve Rogers comienza a ser cada vez más independiente a la hora de enfocar sus misiones.

Otro reflejo de la cultura popular del momento es la presencia de Sombra Nocturna, una de las lugartenientes de Garra Amarilla, la cual fusiona elementos de la blaxploitation y el incipiente cine de terror de la Hammer. Tras esta tetarquía de episodios centrados en el mundo del espionaje, se presenta a un nuevo villano a través de Fénix, una figura en busca de venganza. La nueva amenaza intenta ejecutar a Steve Rogers por viejas cuentas del pasado, al ser el hijo del Barón Zemo, el genio criminal nazi cuya persecución dio lugar al accidente que acabó con la vida de Bucky Barnes. Curiosamente, Helmut Zemo Junior, presentado originariamente en diciembre de 1973 con espíritu de aventura auto-conclusiva, ha terminado desempeñado un papel fundamental en el universo Marvel actual.

Estas sagas permiten a Englehart ir madurando una ambiciosa idea. Ya desde las Navidades de 1972, empezó a concebir una trama destinada a ser la más recordada de su andadura con Steve Rogers: el Imperio Secreto. Una organización poderosa que, desde las sombras y manipulando los medios de comunicación, poseía un poder destructivo para dominar al país desde dentro (Fonseca, 2000, p. 160).

Su fuente de inspiración era nada menos que el magnicidio perpetrado en Texas contra el presidente norteamericano John Fitzgerald Kennedy (1963). Un hecho que conmocionó a toda la sociedad norteamericana, además de marcar el final del período que los medios afines a dicha administración comparaban con el Camelot del legendario rey Arturo, si bien existían no pocas sombras y polémicas alrededor de esa gestión (Herrero, 2011).

A pesar de los esfuerzos de la Comisión Warren, la cual responsabilizó enteramente a Lee Harvey Oswald del atentado, una encuesta publicada por el prestigioso diario The New York Times sacó a la luz resultados contundentes. Según los datos de ese 30 de mayo de 1967, más del 66% de las personas cuestionadas juzgaban que detrás del suceso se escondía un complot de élites dirigentes.

Muy interesado por esa percepción y desconfianza en las instituciones creciente por parte de la ciudadanía, Englehart sentía fascinación por una película estrenada en 1964, Siete Días de Mayo, dirigida por John Frankenheimer. En ella, un misterioso general norteamericano confabula para dar un golpe de estado que se gesta en un clima de escalada tensión bélica con la URSS. Sal Buscema buscó reflejar esa atmósfera de sombras y poderes detrás de los asientos para los encapuchados dirigentes del Imperio Secreto.

A pesar de la sólida reputación del héroe, la masa ciudadana tarda poco en empezar a desconfiar del símbolo tras una campaña publicitaria descarnada en su contra por el Comité para Recuperar los Valores de América, dirigido por míster Hardeman, un hábil publicista que logra realizar varias encerronas mediáticas al protagonista. Captain America #170 queda como exponente de la facilidad con la que se puede construir y derribar a los ídolos, destacándose la presentación de Piedra Lunar, un nuevo paladín que cuenta con el beneplácito de la organización secreta para sustituir a Steve Rogers en el aprecio de sus compatriotas (Rodríguez, 2012).

Ese mismo número presenta una trama paralela donde Sam Wilson logra el apoyo para poner su armamento a la altura de sus habilidades de combate, una búsqueda que Englehart había iniciado desde sus primeras páginas en la serie. No es coincidencia que, previamente, hubiese rechazado las propuestas de Rogers acerca de recibir el apoyo de Tony Stark o Henry Pym, dos de los más reputados científicos de Los Vengadores. Finalmente, sí que termina aceptando el auxilio del príncipe de Wakanda, T'Challa, cuya identidad heroica era Pantera Negra.

Presentado por primera vez en *Fantastic Four # 52* (julio de 1966), Pantera Negra era la elección perfecta para trabajar con el Halcón por su raigambre africana compartida. El wakandiano era un defensor de la justicia cuya nación poseía unas maravillas tecnológicas que permanecían ocultas desde tiempos remotos por temor a la fiebre colonialista de las potencias europeas. Apenas tres años después de esa aparición, Stan Lee y Gene Colan presentaban a Sam Wilson en la colección del Capitán América. Fruto de esa ayuda, el socio del Capitán tendría unas ingeniosas alas de planeo que han llegado hasta su reciente versión cinematográfica (Feige, 2016), donde, en una interesante coincidencia, Pantera Negra hacía asimismo su primera incursión en la gran pantalla.

Aprovechando su trabajo en otras colecciones, Englehart empieza a inundar el universo Marvel de pistas sobre el Imperio Secreto, cuyo pasado en la editorial no había sido especialmente temible, siendo más bien desventurados adversarios de poderosos oponentes como Hulk o Namor. Sobresale el papel que Englehart les otorga en *Amazing Adventures*, donde el guionista enfrenta a sus integrantes, identificados únicamente a través de números propios del secretismo de las logias, con La Bestia, uno de los miembros que integraban el grupo mutante conocido como la Patrulla X. En aquellos momentos sin colección lo propia, los hombres y mujeres X estaban a plena disposición para el escritor, quien no dudó en alinearnos prontamente con el cada vez más perseguido Capitán América.

Esta alianza era realmente insólita hasta la fecha. A diferencia de los Cuatro Fantásticos o Los Vengadores, los mutantes de la editorial eran bienintencionados protectores de una humanidad que los temía y odiaba. Ahora, Steve Rogers combatía codo con codo junto ellos frente a muchos integrantes de las fuerzas públicas (incluyendo la organización de espionaje SHIELD) que estaban siendo manipuladas por las conjuras gestadas desde una élite oculta.

Planteando un curioso juego metaficcional, simultáneamente a la lucha de Rogers por limpiar su imagen, Piedra Lunar se exhibe por platos televisivos y revistas, encarnando un discurso regenerador tras la desilusión provocada por la caída en desgracia del Capitán América y el escándalo Watergate. ¿En qué había consistido exactamente el segundo de esos hechos?

Delito político que sacudió los cimientos de Washington, se trató del robo de documentos en la mismísima sede del Comité Nacional del Partido Demócrata de Estados Unidos. Las indagaciones del FBI sobre el misterioso hecho revelaron que los responsables tenían una conexión clara con la administración Nixon cara a la reelección del presidente del Partido Republicano. Aparentemente, Englehart parecía estar citando un hecho coetáneo a su narración, aunque luego no dudó en establecer un camino directo entre los hechos históricos y los de su ficción.

Asimismo, igual que sucedía con el enfrentamiento con el Capitán América fanatizado de la década de los 50, hay un riguroso respeto a los trabajos previos de otros autores con la singular organización. Y es que cuando Sam Wilson y Steve Rogers, alterando sus identidades, logren ingresar en las filas del Imperio Secreto, contarán con la ayuda de Peggy Carter y, especialmente, el agente secreto Gabe Jones.

Jones había sido el único miembro de raza negra en el famoso cómic Nick Fury's Howling Commandos. Del inglés original, este Comando de Aulladores narra las hazañas marciales de Nick Fury antes de convertirse en director de Shield, siendo el sargento de un grupo de soldados

destinados por su habilidad a las misiones más difíciles. Posteriormente, Furia no dudaría en reclutar a Jones para servir en la organización como espía de élite.

De nuevo a las órdenes de Furia, fue largamente promocionada una futura aventura donde se descubriría cómo Jones logró información vital sobre el Imperio Secreto. Perdida esa subtrama, Englehart y Buscema se permiten recuperarla a través de hábiles flashbacks donde, como en ocasiones anteriores, hay una clara ruptura en comparación con el pasado modelo de esta colección. Si Furia, cabeza visible de un poderoso servicio de inteligencia nacional, mantiene tirantezas y recelo por el Vengador, el Capitán termina obteniendo las principales pistas para llegar al número 1 de la logia gracias a un personaje injustamente relegado a roles secundarios, casi el mismo crecimiento que estaba alcanzando Sam Wilson.

La persecución final rompe con varios cánones del género. En ningún momento vemos el rostro del desenmascarado líder, aunque sí la expresión horrorizada de Rogers al observar su verdadera identidad. Con estas palabras se despide del héroe antes de suicidarse con una pistola: “¡El máximo cargo político no me satisfacía! ¡Mi poder estaba demasiado limitado por la ley! ¡Me arriesgué a dar un golpe para obtener el poder que ambicionaba, ¡y parece que he perdido la apuesta! ¡Ahora recogeré mi premio!” (Rodríguez, 2012: 178).

No caben dudas de que Englehart estaba pensando en Richard Nixon. Oficialmente, la editorial Marvel juzgaba esa jugada demasiado polémica, determinando en el futuro que la persona suicidada fue un alto mandatario del Pentágono sin más. Sea como fuere, resulta imposible leer este desenlace sin pensar que quien estaba detrás de todo era el trigésimo séptimo presidente de los Estados Unidos.

El conflicto emocional del héroe se encuentra demasiado presente para permitirse ningún final feliz. Aunque ha batido delante de todas las cámaras del país al farsante Piedra Lunar, quedando exonerado de los presuntos crímenes que le habían atribuido, Buscema dibuja a un Steve Rogers

abatido al abandonar la Casa Blanca, símbolo de un poder presidencial que ha traicionado a sus representados (Salazar, 2000: 60-61).

Escoger a Richard Nixon como la metáfora del escepticismo de esa época no resulta nada extraño. Si bien fue el encargado de finalizar la polémica intervención en Vietnam (1973), abolir el servicio militar obligatorio y abrir nuevamente las relaciones diplomáticas con la China comunista, la forma de actuación de su gabinete y el escándalo Watergate, según hemos apuntado, le deslegitimaron para su cargo, siendo, hasta la fecha, el único presidente norteamericano que se ha visto forzado a dimitir.

El epílogo del nómada

Uno de los objetivos tras ese punto de inflexión era mostrar las consecuencias de dichos hechos. Decepcionado profundamente por la realidad política escondida tras los ideales que el sistema pregonaba, Steve Rogers se dispone a iniciar una vida civil distinta con su novia Sharon Carter. No obstante, pronto empieza a recibir los recurrentes ataques de un retador conocido con el nombre de Arquero Dorado.

El misterioso atacante le fuerza a un juego del gato y el ratón donde vuelve a reencontrar su vocación por la aventura. Finalmente, la identidad del agresor resulta ser Clint Barton, uno de sus compañeros en Los Vengadores, dispuesto a convencer a Rogers de que puede abandonar el escudo, pero que jamás podrá renunciar a su papel de combatir la injusticia. Buen conocedor del grupo por haber narrado varias de sus aventuras, Englehart escoge al arquero por la peculiar relación que habían tenido en el pasado sendos personajes, pasando Barton de ser un eterno cuestionador del liderazgo del Capitán a estar muy agradecido por las enseñanzas recibidas (Salazar, 2000).

Tras pensar un nuevo traje para volver a combatir el crimen, Captain America #180 (diciembre de 1974) muestra a Rogers asumiendo la identidad heroica conocida como El Nómada. Un perfecto reflejo de la sensación errante que estaba tomando su propio universo de valores, buscando un re-descubrimiento de su figura y rol a desempeñar en su patria.

Las preocupaciones de la sociedad de su tiempo no son abandonadas tras resolver los arcos argumentales previos. Con su nueva identidad recién adquirida, Steve Rogers se enfrenta a los ataques del Escuadrón Serpiente, asociación de supervillanos, a sedes de la industria Roxxon Oil. Es la excusa perfecta que necesita Englehart para mostrar múltiples artistas de la cuestión, puesto que la gran multinacional tampoco es presentada como un modelo ético. Se trata una metáfora clara de las grandes compañías que controlaban esta fuente de energía (Exxon Oil, Texaco, Standard Oil, etc.), además de dañar gravemente el medio ambiente.

A comienzos de 1975, Englehart se permite hacer interactuar al Nómada con uno de sus personajes predilectos, Namor de Atlantis. Creado por Bill Everett en 1939, el monarca submarino era, junto con Rogers, uno de los escasos supervivientes de la era Timely que permanecía vigente en el universo Marvel. Con bastante simbolismo, el reencuentro de ambos veteranos de la II Guerra Mundial es en el Lincoln Memorial, donde el desilusionado héroe acude en busca de inspiración tras su choque frente al Imperio Secreto.

Sirve también esa alianza para marcar la despedida de Sal Buscema como lápiz de la serie. Tras la aportación de Herb Timpe, el nuevo dibujante de Englehart será Frank Robbins, afamado en el medio por sus populares tiras de prensa con el personaje Johnny Hazard. Permanecería hasta junio de 1975, aunque no logró la misma maestría en ese formato que el exhibido con las viñetas de los diarios (Rodríguez, 2012: 201-204).

La última tarea llevada a cabo por el guionista es devolver el escudo a un héroe que vuelve a asumir el manto con un espíritu más crítico. Se hará a través del fallecimiento de Roscoe en *Captain America #184*, un entusiasta y atlético admirador del Vengador que había intentado asumir su manto. Previamente, varios personajes oportunistas habían intentado en vano asumir ese papel, pero Roscoe terminaría ganándose el respeto del propio Halcón, quien le acoge por un breve lapso de tiempo, tomándolo bajo su batuta. El equipo creativo plantea aquí una curiosa inversión de papeles, siendo Sam Wilson el héroe veterano y Roscoe su joven aprendiz.

El asesinato del nuevo héroe no es otro que Cráneo Rojo, quien degüella al chico y expone su cuerpo en las azoteas de Harlem, decepcionado de no haberse medido a su verdadera némesis. El antiguo villano nazi vuelve con unos métodos más sanguinarios que antaño, además de plantear aquí varias alteraciones de su pasado primer enfrentamiento con Sam Wilson.

El retorno quedaba completado finalmente (González, 2000: 4), si bien Steve Rogers proclamaba en un soliloquio que ya no era el mismo hombre que fue en 1941. Todo parece indicar que iba a ser una saga bastante ambiciosa, si bien termina quedando de una forma incompleta por los cambios artísticos, dejando la sensación de que el verdadero cierre de la colección debió haber sido el amargo descubrimiento del héroe acerca de quién movía los hilos del Imperio Secreto.

Curiosamente, el sucesor de Englehart fue uno de los creadores del personaje, el mismo Jack Kirby, retornado a Marvel. Con plenos poderes como guionista y dibujante simultáneo. El veterano artista llevaría al Capitán América y al Halcón hacia un giro orientado a la ciencia ficción, con narraciones gráficas imaginativas y plagadas de ritmo. De cualquier modo, el peaje a pagar fue una completa desconexión de los vitales acontecimientos sufridos en esos años anteriores, obviándose cualquier referencia a la actualidad en esa nueva fase (Salazar, 2000: 62).

Conclusiones: el legado de un período

El influjo dejado por el Capitán de esta etapa ha estado muy presente en los siguientes acercamientos al personaje. Uno de los puntos más interesantes del período de Englehart y Buscema fue su capacidad de colocar a un icono de las viñetas norteamericanas, considerado un pilar del sistema, frente a la hipocresía y nihilismo, sembrando de dudas sus convicciones.

Un exponente perfecto lo encontramos en un ambicioso proyecto para Los Vengadores orquestado entre 1998 y 1999: *Avengers Forever*. Una aventura que mezclaría a héroes y heroínas de distintos períodos de la colección. El tándem responsable, conformado por el guionista Kurt Busiek y el dibujante Carlos Pacheco, no dudó en escoger como uno de los integrantes de la aventura al Steve Rogers que acababa de tomar la decisión de abandonar su carrera como cruzado enmascarado (Ruiz & Guirado).

A comienzos de este presente siglo, Ed Brubaker, uno de los guionistas que más tiempo han permanecido en la cabecera de la colección, recuperó a la célebre versión de los 50 del Capitán para contraponer, nuevamente, el modelo de las Américas que representaban.

El impacto del Imperio Secreto en el imaginario popular del universo Marvel también ha permanecido muy presente. Recientemente, en el año 2017 se publicó el amplio arco *Secret Empire*, el cual salpicó a las principales colecciones y personajes principales. A través de las conjuras de Cráneo Rojo y la organización terrorista Hydra, el Capitán América es manipulado para transformarse en un caballo de Troya dentro de algunos de los organismos más importantes de la comunidad superheroica.

Si bien se trata de un interesante giro, este proyecto de Nick Spencer difiere bastante del uso original de Englehart con ese mismo título. Mientras que la aventura de los 70 está plagada de actualidad y referencias socio-

políticas de la situación que atravesaban los Estados Unidos del momento, Secret Empire opta por plantear una ucronía interna donde hay elementos más propios de la ciencia ficción que de la crítica social.

De cualquier modo, no resultan anecdóticos los guiños a la etapa del Capitán América en la década de los 70. Por ejemplo, Helmut Zemo Junior tiene uno de los papeles más relevantes en esa mini-serie, convirtiéndose en uno de los grandes instigadores de la transformación de Rogers, utilizándose símbolos de la democracia norteamericana (por ejemplo, el Capitolio de Washington) que terminan adaptados a la teoría totalitarista de Hydra.

Indiscutiblemente, un abanico de recursos que vuelven a mostrar la fuerte presencia en el imaginario popular que sigue teniendo aquella etapa donde uno de los personajes claves del universo Marvel tuvo que afrontar la realidad de una nación que estaba cambiando a marchas forzadas.

“Que las alas de la Libzo a todos sus héroes...”

Referencias

- Amash, J. y Nolen-Weathington, E. (2010). Sal Buscema: Comics Fast & Furious Artist. Raleigh, Estados Unidos: TwoMorrows Publishing.
- Batchelor, B. (2017). Stan Lee: The Man behind Marvel. New York, Estados Unidos: Rowman & Littlefield.
- Beecher Stowe, H. (2007). La cabaña del tío Tom. Madrid, España: Catedra.
- Bell, B. y Vassallo, J. (2013). The secret history of Marvel Comics: Jack Kirby and the moonlighting artists at Martin Goodman's empire. Maple Leaf, Estados Unidos: Fantagraphics Books.
- Bowden, M. (2018). Hué 1968: El punto de inflexión en la guerra del Vietnam. Barcelona, España: Ariel.

- Clemente, J. M. y Guzmán, R. (2002). Spider-Man: bajo la máscara. Palma de Mallorca, España: Dolmen.
- Cocca, C. (2017). Superwomen: Gender, power and representation. New York, Estados Unidos: Bloomsbury.
- Englehart, S. (1999). Englehart y el Capitán. Biblioteca Marvel Capitán América (10), p. 2.
- Feige, K. (productor) y Russo, A., y Russo, J. (dirs.). (2016). Capitán América: Civil War [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Fonseca, R. (2000). El origen de la fuerza secreta. Biblioteca Marvel Capitán América (13), p. 160.
- García de Cortázar, F. (1996). Historia del Mundo Actual: 1945-1995. Madrid, España: Alianza.
- González, R. (1999). El otro Capitán América. Biblioteca Marvel Capitán América (11), pp. 153-154.
- González, R. (2000). El retorno del Capitán América. Biblioteca Marvel Capitán América (14), p. 2.
- Guiral, A. (2013). Del Tebeo al Manga. Una Historia de los cómics 4. Marvel Cómics: Un Universo en constante evolución. Barcelona, España: Panini Books.
- Herrero de Castro, R. D. (2011). John F. Kennedy y Vietnam: la caída de Cameot, Madrid, España: Plaza y Valdés Editores.
- Howe, S. (2013). Marvel Comics: La historia jamás contada. Barcelona, España: Panini Books.
- Lee, S. (1998). Bring on the Bad Guys. New York, Estados Unidos: Marvel Comics.
- Lee, S. y Mair, G. (2002). Excelsior!: The Amazing Life of Stan Lee. Alaska, Canadá: Fireside Books.
- Lewis, E. (productor) y Frankenheimer, F. (dir.) (1964). Siete días de mayo [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Seven Arts/Joel Productions.
- Lippmann, W. (1973). Cold War. New York, Estados Unidos: Harper Torchbooks.
- López Lafuente, E. (1999). Un caballero llamado... Steve Englehart. Biblioteca Marvel Capitán América (10), pp. 153-154.
- Martín, R. (1999). Símbolo de una América en transición. Biblioteca Marvel Capitán América (12), p. 2.
- Miller, A. (2013). Las brujas de Salem y El Crisol. Barcelona, España: Tusquets Editores.

- Montiel Aguilera, F. (2012). Los Vengadores de Englehart: Un culebrón cósmico. En M. F. Soto y J. J. Vargas (Coords.), *Avengers: Poder en la tierra* (pp. 63-76). Palma de Mallorca, España: Dolmen Editorial.
- Pacheco, C. (1999). Un hippie en la corte del rey y del bufón sonriente. *Biblioteca Marvel Capitán América* (11), pp. 2-4.
- Philips, J., Philips, M. (productores) y Scorsese, M. (dir.) (1976). *Taxi Driver* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Remnick, D. (2015). *Rey del mundo: Muhammad Ali y el nacimiento de un héroe americano*. Madrid, España: Debolsillo.
- Rodríguez, J. J. (2012). *La explosión Marvel: Historia de Marvel en los 70*. Palma de Mallorca, España: Dolmen Editorial.
- Rodríguez, J. J. (2013). *King Kirby: Jack Kirby y el mundo del cómic*. Palma de Mallorca, España: Dolmen Editorial.
- Ruiz, T., y Guirado, D. (2013). *Avengers Forever*. En J. J. Vargas y M.F. Soto (Coords.), *Avengers: Poder absoluto* (pp. 70-75). Palma de Mallorca, España: Dolmen Editorial.
- Salazar, E. (2000). *Los Vengadores: Guía de lectura*. Villatuerta, España: Imágica Ediciones.
- Serling, R. y Lewis, E. (productores) y Frankenheimer, J. (dir.) (1964). *Seven Days in May* (cinta cinematográfica). Estados Unidos: Joel Productions & Seven Arts Productions.
- Thomas, R. (2017). *The Little book of Captain America*. Madrid, España: Taschen.
- Thomas, R. (2017). *The Little book of Fantastic Four*. Madrid, España: Taschen.
- Thomas, R. (2017). *The Little book of The Avengers*. Madrid, España: Taschen.
- Viturtia, A. M. (Ed.). (1999). *El arte de John Romita*. Barcelona, España: Forum.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the innocent*. New York, Estados Unidos: Rinehart & Company.
- White, S. E. (productora) (2015). *Agent Carter* [serie de televisión]. California: ABC Studios.



**CULTURAS Y NUEVOS CONSUMOS A
PARTIR DE NARRATIVAS VISUALES**

Ciencia Ficción, Tecnologías Digitales, Poder, Otakismo y Waifuismo

Federico Álvarez Gandolfi

Gerardo Ariel Del Vigo

Martín Ariel Gendler



Las obras de ciencia ficción ya sean libros, películas, obras de teatro, folletines, cómics, mangas, *animés* entre un gran etcétera revelan mucho de la sociedad; configuraciones y relaciones donde son elaboradas, amén del aporte individual de su autor.

En lo que respecta al caso específico del *anime*, este género ha incursionado fructíferamente en la ciencia ficción desde 1961 con el cortometraje 50.000 años después, de Shinichi Suzuki, y Astro Boy en 1963, pasando por otros más recientes como Cowboy Bebop, Neon Genesis Evangelion, BTX, entre muchos otros. El *anime* como formato le da a la ciencia ficción (entre muchas otras cosas) ciertos permisos y ventajas para expresar y mostrar situaciones que serían difíciles de ver en actores de carne y hueso, y cierta dinámica que las restringidas viñetas del cómic y del manga restringen, ayudándonos de este modo a sumergirnos en un mundo extraño y familiar a la vez (Gendler, 2018).

En el presente trabajo nos proponemos realizar un acercamiento exploratorio y comparativo al cruce entre configuraciones sociotécnicas, vínculos afectivos y prácticas de producción reconstruibles a partir de los *animés* de ciencia ficción Psycho-Pass y Ghost in the Shell, ambos referentes en su género.

Para ello se inicia abordando las configuraciones sociales (Elías, 1989) desplegadas en ambas obras y relatando brevemente su argumento y puntos clave para facilitar la comprensión y el análisis.

Tras esto, nuestro escrito no se contenta con meramente observar la producción sino también intenta ver los efectos inesperados y productivos de la recepción, particularmente en lo que refiere a los grupos mayormente consumidores de estas obras, los otakus. De esta manera, se abordarán los consumos y producciones fan como así también se tendrá en especial consideración aquellos que se vinculan con las prácticas waifu/husbando.

Si bien las prácticas fan continúan siendo periféricas dentro del campo de la sociología, los abordajes sobre problemáticas asociadas con el consumo cultural de las que resultan pasaron a ser considerados legítimos debido a que, asumiendo un enfoque transdisciplinario, permiten comprender los cambios identitarios y sociales en la época contemporánea (Alabarces, 2012), caracterizada por una creciente mercantilización y fanificación de las audiencias (Borda, 2012).

En cuanto a las obras analizadas, *Psycho-Pass* es una serie de *anime* para televisión dirigida por Naoyoshi Shiotani y Kiyotaka Suzuki, producida por el estudio Production I. G. y emitida a finales de 2012 primero en Japón y luego en diversos países del mundo.

Ghost in the Shell es una película de *anime* estrenada en 1995 dirigida por Mamoru Oshii y producida por Production I.G, Bandai Visual, Kodansha y Manga Entertainment. Está basada en el manga creado por Masamune Shirow en 1989 y tiene varias secuelas y series de televisión posteriores.

Configuraciones socio-técnicas

Para proseguir con el análisis de las dos obras elegidas, debemos recuperar el concepto de configuración social de Norbert Elias (1989) entendiéndolo como toda aquella red de relaciones interconectadas y continuamente cambiantes entre los diversos sujetos, roles, grupos e instituciones que dan vida a la sociedad y la hacen ser de una forma y no de otra. Estas configuraciones sociales, concepto creado por el sociólogo alemán para proponer una forma alternativa de interpretación social que opere como punto medio entre las corrientes individualistas/ subjetivistas y las estructuralistas, son las que nos permiten evaluar, describir y analizar cómo se generan, mantienen e interconectan esas relaciones, qué características tienen, qué representaciones materiales y simbólicas se generan para dar cuenta de “lo común” y “lo diferente”,

qué instituciones surgen para intentar mantener y/o ordenar dichas relaciones y agrupamientos y finalmente también para dar cuenta de los roles, jerarquías, de la normalidad y anormalidad (Foucault, 2006) establecidas en dicha configuración social y de las relaciones de poder al interior de la misma.

Así, las relaciones de poder son un aspecto de toda relación social (1989) que no puede descuidarse al momento de hacer su análisis. Por eso, al igual que la configuración social, las relaciones de poder también serán una red de interconexiones específicamente, o más específicamente, una cadena de interdependencias en constante tensión; como una balanza cambiante de equilibraciones, flujos y reflujos, grados, alianzas y enemistades inserta en una configuración histórico-social determinada (y sin embargo en producción constante) de relaciones sociales entre individuos, roles, grupos e instituciones; como relaciones polimorfas y multicausales; como coacciones y contra-coacciones; como relaciones dinámicas que se forman, se construyen, se ejercitan, se transforman y se destruyen. En palabras del propio autor:

(...) lo que llamamos “poder” es un aspecto de una relación, de cada una de las relaciones humanas (1994: 53-54); (...) Es como si miles de personas, primero, luego millones y finalmente más y más millones anduvieran por este mundo con los pies y las manos atados a los demás por ataduras invisibles. Nadie guía ese andar. Nadie queda fuera de él. Algunos quieren ir hacia allí, otros hacia allá. Caen unos sobre otros, y vencedores y vencidos siguen encadenados entre sí. Nadie puede dirigir los movimientos del todo (Elias, 1990: 20-21).

De esta manera, en lugar de usar el conocido comodín “sociedad” que puede remitir a algo inmutable, presupuesto o aún peor homogéneo y a-histórico, el concepto de Configuración Social nos da aires para entender que nos estamos refiriendo a un tipo específico de armado y ensamblaje de los colectivos (Latour 2008), que es histórico (Elias, 1994) y contingente y por tanto solo aplicable a dicho armado a estudiar¹³⁰ y totalmente plausible de poder modificarse.

130. Si bien puede compartir muchas características y transferencias con otras configuraciones sociales más amplias, vecinas o similares.

A su vez, siguiendo a Latour (2008) y a Callon (1998) el análisis acerca de los ensamblados colectivos que conforman aquello que llamamos “sociedad” o en este caso configuración social no puede obviar a las distintas entidades y agentes no-humanos que componen e intervienen en las interacciones sociales y ayudando a darles durabilidad y robustez.

Es por eso que no podemos contemplar a las configuraciones sociales solo como una interconexión y/o cadena de interdependencia de individuos, grupos e instituciones sino que también debemos pensar a los distintos agentes no-humanos como los objetos, las tecnologías y demás como parte de dicha cadena de interdependencias que hace que una configuración social sea de una forma y no de otra sumándole las consideraciones, representaciones y efectos de poder que se generan en base a la interpretación acerca de las formas “correctas e incorrectas” de utilizar, crear o ser influido por dichos agentes no-humanos.

Psycho Pass: la medición tecnológica del estrés como motor de la configuración socio-técnica

Psycho-*Pass* nos transporta a un futuro próximo situado en Japón donde, para asegurar una armonía social que permita terminar definitivamente con la delincuencia, el odio y los asesinatos, se ha construido e instaurado el Sistema Informático Sybil como fuente de paz y de estabilidad para regir las vidas de los ciudadanos. Cada ciudadano/a es evaluado constantemente gracias a su *Psycho Pass*, un parámetro biométrico que permite corroborar su estado mental y anímico, así como su personalidad y su –potencial– predilección para cometer crímenes. Esta medición es calculada en torno a un número denominado Coeficiente de Criminalidad, que indica si esa persona es un “buen y correcto ciudadano” –valor menor a 100–; un criminal “en potencia” –valor entre 100 y 300– o un sujeto “peligroso” para la sociedad y por tanto “eliminable” –valor mayor de 300–. A medida que nos vamos adentrando en los capítulos de esta serie, podemos ver cómo

toda la sociedad japonesa se encuentra estructurada en torno a estos parámetros de criminalidad y por el Sistema Sybil, que lo mide y calcula a través de diversos mecanismos y dispositivos tecnológicos, especialmente en lo que refiere a la vida y el accionar cotidiano de los individuos.

Cada uno de ellos/as debe medir sus acciones, sentimientos y palabras para no nublar su *Psycho Pass* y aumentar su valor, tomando todas las precauciones posibles para ello. Así, el *anime* nos muestra diversas prácticas ejecutadas, desde intentar vivir una vida sin preocupaciones ni cuestionamientos, pasando por aceptar los juicios y exámenes de aptitud tomados por Sybil donde se determina el futuro laboral de cada persona, hasta la práctica del psicoanálisis constante o incluso la toma de medicación “recomendada” para reducir su nivel de estrés. Se nos sitúa en una configuración social (Elias, 1989) donde el parámetro de normalidad está establecido y hasta cuantificado por el *Psycho Pass* de acuerdo al valor central biopolítico del estrés como parámetro de normalización (Foucault, 2006), medido y calculado por los propios dispositivos tecnológicos del Sistema Sybil. En este sentido, Sybil crea y despliega una red de relaciones de poder en base a su “saber tecnológico-científico” (y por tanto incuestionable) y centrado en su hegemonía del cálculo del estrés para determinar el coeficiente de criminalidad, que organiza todas las acciones de la vida cotidiana. En definitiva, frente a estos parámetros de normalidad/anormalidad determinados ad hoc por el mismo sistema, se despliegan toda una serie de prácticas correctas, deseables y/o posibles para que los individuos puedan intentar “controlar” este valor y seguir sus vidas “con normalidad”.

Las tecnologías juegan un rol trascendental en el *anime*, tanto para organizar la vida de cada persona como también para monitorear los cambios en estos parámetros y castigar de acuerdo a la ley cuando estos son excedidos. Vemos así que cada ciudadano posee una Inteligencia Artificial (IA) personal en forma de un simpático asistente que se encarga de todas las necesidades básicas del hogar: de preparar la comida, de realizar mediciones de sus hábitos y consumos, de recomendarle

vestuario o la compra de productos y hasta de ambientar la habitación de forma de hacerla más confortable para el usuario. Asimismo, la compra de vestimenta u otros elementos también parece estar mediado por esta IA y por otros aparatos.

En este sentido, la tecnología parece proveer al ser humano de la máxima comodidad y facilidad para evitar todo tipo de estrés cotidiano, entregando a cambio su potencial para pensar y actuar en contra de un orden social visto quizás como algo no tan justo y perfecto.

Fuera del hogar, los automóviles se conducen solos, cámaras de videovigilancia monitorean constantemente el *Psycho Pass* de los individuos e incluso drones y robots policíacos revisan constantemente los diversos espacios, de forma de asegurarse que no haya ningún aumento del coeficiente de criminalidad de individuos o grupos. Para ello, cuando son obligados a actuar asumen la forma de amables y simpáticos avatares para hacer lo más amena posible una situación de conflicto y estrés.

Podemos analizar cómo los diversos dispositivos y posibilidades tecnológicas obran como extremidades de Sybil para mantener el control y la vigilancia de los sujetos “al aire libre y de forma constante” (Deleuze, 1991), pero también en la intimidad del hogar, diluyendo la separación público-privado. Los individuos son libres de circular y de ejecutar las acciones correctas y deseables (dejarse asistir por las IA personalizadas, no conducir sus automóviles, pasear “sin preocupaciones”, etcétera) o posibles/permitidas (ingresar a las redes sociales), siempre teniendo en cuenta que en todo momento y lugar sus acciones y estrategias deben ser auto-medidas para no aumentar su coeficiente criminal y por tanto, para evitar traer sospechas de un “mal accionar” o para evitar convertirse directamente en criminales potenciales pasando la línea de la “normalidad” establecida. Es así como la tecnología se convierte en herramienta y monitor a la vez de todas las acciones, sentimientos y pensamientos de los ciudadanos.

Entrando en la trama central del *anime*, en todo orden por perfecto que se enuncie hay riesgos de violaciones al mismo, y para eso existe la figura de la Agencia de Seguridad Pública, un organismo del gobierno que ante una alarma de un coeficiente criminal alto o ante una situación que pueda perturbar a otros coeficientes “normales”, envía a sus empleados –humanos– a investigar y solucionar el problema. Entre estos podemos encontrar a los inspectores, ciudadanos con capacidades deductivas y morales supuestamente notables a los que el Sistema Sybil les dio la posibilidad de acceder a ese trabajo (entre otros o solo ese) encontrándolos “aptos e idóneos” para el mismo. Ellos comandan y dirigen a los ejecutores, criminales en potencia previamente detectados y aislados, a quienes se les otorga una oportunidad de “contribuir con el orden social” atrapando o eliminando a otros criminales.

La herramienta para llevar su labor es un pistola tecnológica denominada Dominator conocida como “los ojos de Sybil”, ya que mediante este aparato el usuario puede medir directamente el coeficiente de criminalidad de la persona a la que apunta, siendo el arma la que determina si es un objetivo válido o no, si debe entrar en modo paralizar (ante criminales potenciales con valor 100 a 300), en modo eliminador ante criminales irrecuperables (300 o más de coeficiente de criminalidad) u objetos tecnológicos peligrosos (modo decomposer). Ante una situación problemática son los ejecutores los que deben actuar, siendo los inspectores meros supervisores de dicho accionar, en parte porque se da por sentado que los ejecutores al tener su mente “contaminada” pueden comprender e interpretar mejor las lógicas de los criminales en potencia o irrecuperables a atrapar y también como medio de evitar que se nuble y aumente el coeficiente de criminalidad de los inspectores. Estos a su vez pueden disparar para incapacitar a un ejecutor si consideran que estos realizaban algún acto inapropiado.

La serie nos brinda una gran cantidad de casos policíacos a resolver por la División I de la Agencia de Seguridad Pública, principalmente en las figuras de la inspectora Akane Tsunemori y del ejecutor Shinya Kōgami, donde diversos ciudadanos con un coeficiente de criminalidad elevado

realizan acciones contra la ley o que puedan afectar el coeficiente de otros. En este sentido la regla es clara: victimario, pero también víctima, deben ser juzgados por el dominator: no importa que uno no haya hecho nada malo, si su coeficiente de criminalidad excede el valor de la normalidad uno es un potencial criminal. Es decir, aunque acabe de ser víctima de violencia física si el coeficiente de criminalidad aumenta uno es el culpable por no poder mantener su *Psycho Pass* estable y sereno y por tanto debe ser castigado.

Así, los inspectores y los ejecutores son las extremidades humanas del Sistema Sybil que complementan a las extremidades tecnológicas mencionadas en el apartado anterior. En este sentido, el dominator como “ojos de Sybil” obra de juez y executor en el mismo momento y lugar, en base al coeficiente de criminalidad (parámetro de normalización) que el mismo dispositivo juzga. Sin embargo, el disparo no es automático sino que debe ser operado por un inspector o executor, lo que también brinda un pequeño margen de posibilidad de acción de estos sujetos, aunque la premisa inicial parece ser que si el dominator indica tal o cual cosa esa es la realidad y por tanto es lo que debe hacerse, obturando que esta resolución es a base de la construcción de un cálculo de acuerdo a diversos parámetros de saber, poder y verdad ejercidos por el Sistema Sybil. De ahí la eficacia de la construcción y ejercicio de poder.

Es interesante pensar en la interdependencia del poder (Elias, 1990) en esta red de configuraciones y relaciones, ya que Sybil opta por utilizar a varios “criminales en potencia” ya demostrados como forma de intentar mostrar que todos tienen una función y como forma de mecanismo de preservación de los inspectores. Esto es parte de un aprendizaje de la misma experiencia y configuración de Sybil, ya que en el *anime* se relata que en los inicios de su implementación, la mayoría de los inspectores (y sus *Psycho Pass*) quedaban fuertemente afectados por el cumplimiento de su rol. Como respuesta a esto, fue posteriormente creada e incorporada al sistema la figura del executor como solución a este problema. Cabe teorizar que Sybil necesita que exista la figura del “criminal en potencia” ya que el miedo/terror que genera tanto su mera figura como la posibilidad potencial

de que cada ciudadano pueda devenir en uno, es la argumentación que hizo que el sistema fuera creado y que mantiene la legitimidad de su accionar y supervisión social, instalando un Estado de Seguridad (Agamben, 2015). Por ende, no solo vemos una interdependencia entre Sybil y estos “criminales en potencia” (con sus lógicos equilibrios de poder a favor del sistema) sino también una interdependencia entre Sybil y sus extremidades tecnológicas y humanas, siendo estas últimas las que complementan el “argumento tecnológico” de la legitimidad del sistema.

Ghost in the Shell: el alma como parámetro

Este segundo *anime* nos transporta al Japón de 2029 en un marco donde los avances tecnológicos han llegado a un punto tal que los implantes, chips y otros artefactos de perfeccionamiento corporal y neuronal son moneda corriente asumiendo un cierto parámetro de normalidad que llega al punto que prácticamente no exista ser humano sin aunque sea uno o dos de estos elementos o que aquel que exista sin ellos sea catalogado del lado de la “anormalidad”.

Estos artefactos van desde implantes ópticos hasta cuerpos completos y con ordenadores miniaturizados cuya funcionalidad es mejorar las capacidades humanas tanto físicas como de procesamiento neuronal. A su vez, se nos describe que todos estos elementos o al menos la gran mayoría son producidos por la empresa Mechatech.

En *Ghost in the Shell*, la narración nos muestra que también los cyborgs o robots íntegramente mecánicos son moneda corriente y tienen la posibilidad de ser considerados como seres vivos con derechos siempre y cuando manifiesten un ghost, es decir, una propiedad “etérea” de su cerebro que le brinde autoconciencia, identidad, individualidad, sentimientos y motivaciones relacionada aquí con un alma.

En este sentido, esta alma será el parámetro para considerar a una entidad humana o no-humana como “viva y con derechos” ya que la misma es transportable a distintos elementos tecnológicos y a su vez es el puerto de acceso que permite el conectarse a la Red, un lugar donde circulan tanto bits, información, comunicaciones como también almas.

La forma de conexión a la Red por excelencia es el de conectar los cables de red a la nuca del usuario, quien ya dispone en su cuerpo de un terminal para poder ingresar. Cabe destacar que se presupone que el alma es humana aunque eso no se mencione que sea condición sine qua non sino que es presupuesto que toda entidad con capacidad de recuerdos, pensarse a sí misma y desarrollar autonomía, individualidad, motivaciones e identidad tiene que necesariamente ser humana.

A su vez, se nos muestra un Gobierno de Japón fuertemente estructurado en secciones las cuales si bien colaboran entre sí mantienen ciertas disputas y ejercicios de poder una frente a la otra para posicionarse a sí mismas (Elías, 1990).

Así, la narración audiovisual nos muestra las misiones y peripecias de Motoko Kusanagi, una cyborg con el rango de Mayor de la Sección 9, sección de delitos tecnológicos del Ministerio de Seguridad Pública del gobierno japonés. Nuestra protagonista es un cyborg –y aquí podría pensarse que no resulta contradictorio el cambio de género del artículo porque, después de todo, ¿cómo sería posible determinar si un robot es “mujer” o “varón”– al 99% ya que se presupone que solo su ghost fue humano en algún momento y luego implantado en su cuerpo mecánico actual.

Ella, al igual que la mayoría de los miembros de la sección 9 pertenece a una élite de soldados mejorados con diferentes niveles de mecanización y nanotecnología, algunos de ellos son cyborgs como Kusanagi aunque otros son mayormente orgánicos. Siguiendo a Del Vigo (2014), en esta película “el cuerpo es un armazón”, perfectible, reutilizable, mercantilizado, “solo pueden poseerlo aquellos que detentan capital económico, político e informacional”. A su vez, este autor

nos indica que los cyborgs que aparecen en *Ghost in the Shell* suelen tener cargos diplomáticos o militares de alto rango, evidenciando en parte que el ghost es el parámetro de normalidad amén de lo orgánico o mecánico de las partes que compongan su cuerpo y por tanto es el alma la condición y parámetro de normalidad para poder pertenecer de forma activa en la configuración social. Sin embargo, también se nos revela que los cuerpos de los cyborgs de la sección 9 son “propiedad del gobierno” y en caso de que los protagonistas renunciaran a sus cargos deberían devolver dichos cuerpos quedando en facultad de comprar otros donde su ghost pueda residir.

En las aventuras de la sección 9, la trama apunta al accionar de un misterioso villano: el Puppet Master quien es un hacker informático extranjero (estadounidense) altamente cualificado capaz de no solo poder ingresar a artefactos y computadoras sino también capaz de crackear el ghost de un humano o no-humano y modificarlo a su antojo, borrando recuerdos, insertando otros, modificando personalidades, deseos y motivaciones.

Tras los primeros encuentros donde se procede a la detención y captura de algunos supuestos colaboradores del Puppet Master cuyos ghost fueron hackeados y sus recuerdos modificados, podemos apreciar cómo estos casos despiertan ciertas dudas existenciales en Kusanagi acerca de si su propio ghost es realmente humano, si existió alguna vez realmente o si toda la base de recuerdos, parámetros y experiencias en la cual se basa su individualidad no es también una implantación realizada para generar como efecto que sea una militar eficiente.

Estas dudas se van intensificando a medida que avanzan los minutos en diversos diálogos entre los personajes cyborg o incluso también con los humanos-orgánicos acerca de las implicancias de lo que implica esta fusión con la tecnología la cual podemos apreciar que es una de las características que componen el sentido común de la configuración social de la sociedad japonesa en *Ghost in the Shell* al naturalizarse y solo ser

blanco de sospecha ante ciertas anomalías o situaciones de quiebre que ponen en evidencia el funcionamiento de dicha naturalización (Latour, 2008).

Una de estas situaciones clave se da al revelarse que el Puppet Master no es un humano sino una Inteligencia Artificial, un programa diseñado por la Sección 6 para infiltrarse en los servidores extranjeros y así lograr tener ventajas que “ayuden” a las relaciones diplomáticas de Japón. Pero algo distingue a esta la de otras que aparecen en la narración: el Puppet Master revela que ha desarrollado una auto-conciencia así como una identidad, motivaciones e intereses propios los que lo hacen un ghost en toda su plenitud y por tanto pide asilo a la Sección 9 ante posibles represalias de sus creadores.

Esto nos permite apreciar cómo el carácter de “humano” vinculado al ghost se desvanece en un santiamén ya que perfectamente un agente no-humano (Latour, 2008; Callon, 1998) puede desarrollar un alma perfectamente funcional que cumpla todos los requisitos de normalidad para ser considerada como tal y así poder usar la legalidad imperante de la configuración social en su provecho y defensa.

Tras este hecho que conlleva a otros con el secuestro del cyborg donde se aloja el Puppet Master, la autorización de la Sección 9 a recuperarlo (usando este hecho como oportunidad para nivelar la balanza de poder de la lucha interseccional del gobierno en su favor), y los enfrentamientos contra los villanos pertinentes, el Puppet Master propone a nuestra protagonista una fusión de almas, la cual esta acepta demostrando que admite al Puppet Master como ghost en todas sus funciones sin cuestionamientos y preguntándose qué nuevas perspectivas puede generar una fusión de almas que desafíe todos los parámetros existentes hasta el momento.

Del análisis textual a las prácticas fan. O, cómo el otakismo atraviesa el consumo de anime

Como se explicitó en la introducción de este capítulo, el objetivo al que aquí se apunta es exploratorio: se trata de una aproximación al universo simbólico que se configura alrededor de *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass* para reconstruir su complejidad. Y, justamente en ese afán, es que se proponen reflexiones derivadas de un abordaje comparativo que a su vez implica poner el foco en, al menos, dos de las grandes dimensiones que hacen a dicho universo, es decir, los significados reconocibles en los textos y las prácticas a las que puede dar lugar su consumo. Por lo tanto, luego de haber identificado y problematizado las representaciones sociotécnicas puestas en circulación a partir de tales animaciones japonesas, a continuación se procederá a sistematizar aquello que los *fans* pueden producir sobre su base.

Como ocurre con el fanatismo en general, más allá de la visualización de los mencionados títulos de *anime*, el grado de implicación con su consumo puede dar lugar a prácticas de coleccionismo, centradas en otras mercancías que remitan a ellos, como pins o chapitas, broches o prendedores, gashapones¹³¹, DVDs, fotos, posters, tazas, cuadernos, carátulas, llaveros, mochilas, morrales, remeras. Aquí cabe subrayar que, si bien el consumo fan de objetos de la cultura de masas japonesa como las animaciones tiende a vincularse con el manga y los videojuegos, dada la consolidada sinergia que caracteriza al modo de producción de las industrias culturales niponas, estos se convierten en referentes en torno de los cuales suelen desplegarse fragmentaciones dentro del fandom otaku o grupo de *fans* de aquellos bienes. Estas fragmentaciones, inscriptas a su vez en contextos socioeconómicos y culturales más amplios, son las que deben tenerse en cuenta para problematizar la tendencia a homogeneizar este colectivo, predominante en las dispersas y aisladas investigaciones que componen el estado de la cuestión sobre la temática, según se advirtió en otros trabajos (Álvarez Gandolfi, 2015).

131. En Japón se denomina así a unas cápsulas esféricas de plástico que contienen "juguetes" de colección y se consiguen en máquinas expendedoras. En un sentido amplio, el término también se utiliza para hacer referencia a figuras de acción de distintos personajes del manga/anime.

También es posible que esos consumos se traduzcan en la realización de cosplay, es decir, caracterizaciones de personajes que implican la confección o utilización tanto de vestimentas como de accesorios característicos. O incluso en la producción de contenidos audiovisuales como fanvids o Anime Music Videos/AMV –que consisten en la yuxtaposición de escenas de *anime* y diferentes músicas–, openings y endings –canciones introductorias y conclusivas de las animaciones, pertenecientes a los géneros de pop y rock japonés conocidos como J-Pop y J-Rock–, y fan art o dibujos creados en torno de ellos.

En este punto, resulta interesante destacar que dichas prácticas están atravesadas por dinámicas sociocomunicacionales y simbólicas que pueden ser conceptualizadas como parte del fenómeno más general de otakismo (Álvarez Gandolfi, 2017; 2016): el fanatismo por los objetos de la cultura de masas japonesa se inserta en un marco de construcción de identidades. Así como en la actualidad el fanatismo en sí se ha convertido en un fondo de recursos (Borda, 2012) para producir sentidos identitarios y relacionarse con los demás, el consumo fan de *anime* es un ejemplo de las múltiples, complejas y conflictivas implicaciones que se ponen en juego a la hora de su apropiación. Pero también el otakismo permite ilustrar y problematizar los procesos interculturales de identificación que, potenciados por el entrecruzamiento de medios tradicionales y digitales –como la televisión e Internet–, pueden tener lugar en el actual contexto globalizado de lo que Henry Jenkins (2008) denomina cultura de la convergencia.

Los consumidores de bienes culturales nipones, atravesados por tal fenómeno del otakismo, se involucran así en instancias de socialización tanto presenciales –en eventos, convenciones o juntas– como online, mediante interacciones en distintas plataformas digitales como *Facebook* y YouTube o Amino. Desde allí, los *fans* intercambian noticias, saberes, opiniones, reseñas e impresiones respecto de temáticas u otras actividades vinculadas con los productos que consumen, como los eventos y el cosplay.

En términos particulares, Ghost in the Shell y Psycho-Pass pueden ser tomados como dos casos alrededor de los que las mencionadas prácticas de consumo tienen lugar:



132. Disponibles en: <http://www.mubis.es/noticias/detalles-del-blu-ray-de-ghost-in-the-shell-the-rising-edicion-coleccionista> y <http://www.edicioncoleccionista.com/edicion-coleccionista-psycho-pass-selecta-vision/>

Imagen 76 Ediciones coleccionistas de las respectivas animaciones japonesas¹³².



133. Disponibles en: <http://www.animeca.com.mx/product/figura-motoko-kusanagi-gutto-kuru-figure-collection-52-ghost-in-the-shell-stand-alone-complex-cms-corp/> y <http://www.sddistribuciones.com/SHINYA-KOUGAMI-FIGURA-24-CM-PSYCHO-PASS-GEM-lsbn-4535123816765-Codigo-MGH,PP816765>

134. Disponibles en: https://aminoapps.com/c/cosplay/page/blog/motoko-kusanagi-ghost-in-the-shell/w2Uo_uJm3Lqo5z82GmwLa5oxL-moYVP

Imagen 77 Figuras de colección de Motoko Kusanagi, Ghost in the Shell, y Shinya Kogami, Psycho-Pass¹³³.

134. Disponibles en: https://aminoapps.com/c/cosplay/page/blog/motoko-kusanagi-ghost-in-the-shell/w2Uo_uJm3Lqo5z82Gmw-La5oxLmoYvP

135. Disponibles en: <https://albyu.deviantart.com/art/Ghost-In-The-Shell-Fanart-542172578> y <https://calcuindy.deviantart.com/art/fan-art-PSYCHO-PASS-21-359785995>

Imagen 78 Cosplay de Kusanagi y de Akane Tsunemori¹³⁴.



Imagen 79 Fan art de Ghost in the Shell y de Psycho-Pass¹³⁵.



Asimismo, cabe destacar prácticas como el subtítulo y el doblaje. En el ya referido panorama contemporáneo de convergencia, se asiste a un aumento del acceso –rápido y “gratis”–, la circulación, la visibilidad y el consumo de las animaciones japonesas a nivel transnacional, posibilitado por internet. Pero esto, a su vez, debe mucho a los equipos que se convocan para traducir y subtítulo o doblar los objetos de la cultura de masas nipona, como *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass*, permitiendo afrontar las limitaciones de su distribución¹³⁶.

No obstante, aquí es interesante observar que, si bien existe la posibilidad de basar un modelo de negocios en la generación de ganancias por publicidad online en los sitios de internet donde se comparten títulos de manga y *anime*, hay compañías que han emprendido acciones legales contra ellos. Por ejemplo, estudios como Aniplex, Toei Animation y Ghibli se unieron en 2014 para exigirle al Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón que condene y castigue la circulación ilegal de historietas y series o películas de animación por la web, mientras que otros como Bandai agradecen a los *fans* que dan visibilidad a sus obras –llegando a subtítulo o doblarlas gratuitamente en distintos idiomas–, contribuyendo a su publicidad global.

Y aquí también resulta ilustrativo el caso del manga de *Psycho-Pass*: mientras que las editoriales latinoamericanas aducen que hasta que su par japonesa no venda su licencia no podrán distribuir sus tomos para evitar problemas de copyright –a diferencia de lo que ocurre en España–, estos circulan online gracias a las traducciones hechas por *fans*, como parte de la práctica conocida como scanlation¹³⁷.

Tales conflictos son característicos de los vínculos actuales que se establecen entre las industrias culturales y los *fans*, convertidos estos últimos tanto en prosumidores –que realizan creaciones a partir de sus consumos– como en usuarios de plataformas digitales, a través de las cuales comparten esas producciones, se relacionan con los productores y socializan entre sí. En ello consiste la convergencia.

136. Así, por ejemplo, además de facilitar el consumo de manga/anime en países anglosajones o de habla hispana, se habilita el acceso a Original Video Animations/OVA, es decir, episodios o películas de animación que no son exhibidas en los cines ni emitidas por televisión, sino que son lanzadas desde Japón al mercado mundial directamente en cintas de video –anteriormente– o DVD.

137. De todos modos, y si bien no se pretende profundizarlas aquí, hay que tener en cuenta las distinciones que fragmentan a los fans en relación con la valoración de sus prácticas: por ejemplo, en el caso de los tomos de manga, además de cuestionar la calidad de las encuadernaciones, el papel y la tinta, también se juzgan las traducciones de todos los globos, su grado de desviación en relación con el castellano neutro, la tipografía y los errores ortográficos.

Dentro de este marco, los consumos fan también dan lugar a distintos debates en los que se reactualizan los sentidos identitarios que hacen al otakismo. En particular, el análisis de las discusiones relacionadas con *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass* permite reconstruir uno de los núcleos de significación alrededor de los que gira el consumo de animaciones japonesas: la alternatividad (Álvarez Gandolfi, 2016; 2017). Y aquí debe realizarse una aclaración: frente al contexto de persistente estigmatización de los fanatismos, Jenkins (2013 [1992]) subraya la necesidad de rescatar la positividad y diversidad de los fandoms como “comunidades subculturales”, apoyadas en valores diferentes de los que predominan en la vida cotidiana familiar, escolar y laboral.

Para este autor, los *fans* sostienen valores humanitarios de reciprocidad, interdependencia, colectivismo, lealtad y sentimientos identitarios de pertenencia. La racionalidad y complejidad de estas comunidades radicaría también en su modo particular de recepción, el cual implica una “proximidad emocional” con ciertos productos mediáticos y, a la vez, el ejercicio de una “distancia crítica” sobre ellos, a partir del que los *fans* realizan nuevas producciones.

El problema consiste en que este tipo de lecturas suelen adjudicar un enorme peso a una supuesta “productividad”, “autonomía”, “resistencia” y “creatividad”, tomadas como puntos de partida del análisis de cualquier fanatismo, como premisas que no son sometidas a mayores problematizaciones, según ya se sugirió en otro trabajo (Álvarez Gandolfi, 2017). Por el contrario, en el caso del otakismo, la alternatividad es un principio que no está necesariamente relacionado con tales características usualmente celebradas, sino más bien, en un primer momento, con la condición que hace al consumo de los objetos de la cultura de masas japonesa fuera del país nipón.

Después de todo, se trata de consumos “alternativos” en contextos sociomediáticos dominados por la circulación de productos occidentales, así como de bienes cuyo procesamiento se presenta complejo: son

animaciones que no solo se asocian con una estética “exótica” –en tanto que diferenciable en relación con otras series animadas de Occidente–, sino que también presentan tramas “adultas”, tratan la sexualidad y la violencia, y ello contrasta con el prejuicio de que lo animado siempre debería destinarse a un público infantil. Es este principio de alternatividad el que se reactualiza en los significados que los *fans* producen a partir del consumo de *Ghost in the Shell* y de *Psycho-Pass*.

Junto con sus reflexiones sobre la vigilancia, el castigo, la seguridad, el crimen, la justicia, la ley y el sostenimiento de un orden social pretendidamente “objetivo” –en tanto que basado en criterios cuantitativos a partir de los cuales se mide la moralidad individual–, los *fans* de *Psycho-Pass* también valoran su calidad estética:

138. Disponible en: <http://desmotivaciones.es/7384747/Psycho-pass>



Imagen 80 “cartel” creado y compartido por usuarios de Internet en el que se destaca la dimensión artística de *Psycho-Pass*¹³⁸.

Resulta interesante observar que esta elevación de las animaciones japonesas a la forma de “arte”, que va más allá del mero entretenimiento, es corriente en las referencias de sus *fans* tanto a dichos consumos como a las prácticas que se vinculan a ellos, principalmente el cosplay. De este modo, se ponen en circulación significados que tensionan la usual y dominante asociación de los objetos de la cultura de masas japonesa con “lo bizarro”, “lo banal” y “lo infantil”. De allí también su alternatividad: sus consumidores entienden que, en el marco de una amplia oferta de productos cuyo fin se presupone solamente restringido a entretener, el *anime* en general –y *Psycho-Pass* en particular– ponen a disposición de los públicos otro tipo de bien cultural, digno de ser sometido a una contemplación estética que aparentemente no se correspondería con los productos de las industrias culturales dominantes.

En lo que respecta a *Ghost in the Shell*, también se destacan estos dos grandes componentes que, a su vez, son los que darían a las animaciones japonesas su carácter “alternativo”: su profundidad narrativa y su riqueza estética que, según ya se sugirió, descolocarían en la medida en que se trata de “dibujos” y, por lo tanto, se presupone que sus consumidores solamente serán niños, a quienes se prefigura como incapaces de procesar historias complejas y apreciar formas artísticas. Pero lo más interesante en este caso es que tal alternatividad se reactualiza en torno de la polémica que suscitó la adaptación “en carne y hueso” –live action– de este título en 2017 y la elección de la actriz estadounidense Scarlett Johansson para interpretar el papel principal de Motoko Kusanagi.



139. Disponible en: <https://www.fayerwayer.com/2017/03/director-de-version-original-de-ghost-in-the-shell-defiende-a-scarlett-johansson/>

Imagen 81 versiones humana y animada de Motoko Kusanagi¹³⁹.

A grandes rasgos, se cuestionó tal elección como parte de una práctica de whitewashing por la cual se asigna a actores caucásicos personajes que, por fidelidad en relación con el texto fuente –uno de los criterios de valoración de toda adaptación: su grado de cercanía o distancia con el original–, deberían ser para intérpretes asiáticos. Sin embargo, aquí caben las siguientes observaciones problematizadoras:

- Cuando sociomediáticamente se expresó que los *fans* de *Ghost in the Shell* condenaban la elección de Johansson porque “no es japonesa”, se omitió destacar que también, y por otro lado, una gran parte del fandom sostuvo que esto no debía ser puesto a discusión. En efecto, se argumentó que en los bienes culturales nipones no hay marcadores físicos ni rasgos de caracterización que sugieran que necesariamente los personajes referidos deben ser asociados con una nacionalidad asiática. Por el contrario, se entiende que, en la mayoría de los casos, se trata de personajes occidentales o que no se diferencia entre Asia y Europa o

Norteamérica: incluso se sugirió que, aunque los nombres podrían indicar pertenencia étnica –por ejemplo, Motoko Kusanagi–, no es necesario que estos se vinculen linealmente con marcadores orientales. En definitiva, uno podría tener un nombre japonés y presentar rasgos estadounidenses. O, yendo más allá, aluden al hecho de que el debate no tendría sentido porque, paradójicamente, el personaje a interpretar es un cyborg, un híbrido entre humano y máquina, hombre-mujer y robot, no asociable a ninguna nacionalidad ni etnia porque excede ese tipo de límites, extensibles también a las fronteras entre cuerpo y alma. En términos conceptuales, tales racionalizaciones se condicen con la “deodorización” (Iwabuchi, 2002 citado en Ito et al., 2012) por la cual se presupone que la animación japonesa tiende a evitar la inclusión de referencias culturales específicas que remitan a Oriente para seducir a los públicos occidentales.

- Estas tensiones, a su vez, complejizan el principio de alternatividad que atraviesa al otakismo: la adaptación de la Paramount y la elección de Scarlett Johansson vendrían a significar la occidentalización de un producto cultural asiático, reduciendo así su valor diferencial. En términos generales, esto puede vincularse con las problemáticas de la masificación y la mayor visibilización de bienes y prácticas de consumo anteriormente más restringidas a nichos de *fans*. Por lo tanto, lo que estaría en juego en esta adaptación sería una suerte de neutralización de las referencias orientales que predominan en la animación para llegar a una mayor cantidad de público y así aumentar las ganancias económicas de su producción y distribución transnacional. Ahora bien, dicha neutralización no habría resultado exitosa en la medida en que pareciera que, en definitiva, los espectadores del mencionado remake que asistieron a su proyección en el cine fueron solo quienes ya eran *fans* del título, lo que explicaría su fracaso en taquilla.

Tales observaciones permiten relativizar los supuestos de Jenkins (2013 [1992]) que ponen el foco sobre la distancia crítica –cuestionadora– en lugar de la proximidad emocional –celebratoria– características del consumo fan, distinguiéndolo del de los “espectadores comunes” que solo quieren

entretenerse sin mayores implicaciones, y que, como ya se sugirió en otro trabajo (Álvarez Gandolfi, 2017), son usualmente extrapolados a los estudios sobre los otakus. Por un lado, la proximidad emocional se vería aquí tensionada porque los componentes de “alternatividad” a partir de los cuales suele racionalizarse el consumo de las animaciones japonesas –sexualidad, violencia, complejidad, planteos filosóficos y existencialistas–, tematizados tanto en *Psycho-Pass* como en *Ghost in the Shell*, se ven sometidos a cierta moderación.

Pero es justamente esa moderación la que justifica la distancia crítica de los *fans* en relación con aquellas dimensiones de la adaptación que no se asemejan al original, así como su celebración de las similitudes. Es por ello que lo más destacado del mencionado remake es su trabajo estético y su recreación casi mimética de las escenas animadas, mientras que lo que se cuestiona es la simplificación y esquematización de su trama –interpretados como estrategias de la productora para llegar a un público general al que finalmente no pudo interpelar–, no la elección de la actriz que interpreta el papel protagónico.

A su vez, esto complejiza la criticidad supuestamente característica de los fanatismos: más bien podría pensárselos, como propone Matt Hills (2002), en función de sus contradicciones, aquellas por las cuales, en este caso, el otakismo resultaría conservador al mismo tiempo que contestatario: sobre la base de criterios que expresan “fidelidad al original”, valoran críticamente nuevos productos que dialogan con una franquicia con la que se sienten afectivamente implicados, sin que ello signifique necesariamente que no puedan disfrutar ni entretenerse a partir de algunos de sus elementos.

Es en estos sentidos que, en principio, la alternatividad de los consumidores *fans* de las animaciones japonesas –como *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass*– no debe tanto a que a partir de ellas realizan producciones creativas y críticas, como suele suponerse desde ciertas posturas cercanas a las de Jenkins. Más bien se debe al hecho de implicarse emocionalmente con bienes culturales que, contrariamente a las especulaciones del

propio Jenkins, todavía no hay logrado hegemonizar la oferta mediática transnacional, aún dominada por Occidente. Por esto también permite complejizar los mencionados planteos sobre la supuesta “deodorización” valorada por los *fans* de los objetos de la cultura de masas japonesa, en la medida en que lo que justamente atrae a la mayoría es su condición diferencial en relación con los productos occidentales.

Hechas estas observaciones, en el siguiente apartado se desarrollarán reflexiones sobre una práctica específica vinculada a estos consumos fan de los otakus, centrada en el establecimiento de vínculos afectivos con personajes orientales animados.

Sobre el waifuismo e Internet: el espacio seguro para el amor platónico, el amor fan, el amor real

El fan puede ser entendido como un infoprodutor que hace de su fanatismo un “verdadero fondo de recursos –que integra prácticas, actitudes, expectativas y modos de relación y comunicación– disponible para la construcción de identidades colectivas e individuales, tanto duraderas como fugaces, concepto que podría poseer la flexibilidad necesaria para abarcar las diferentes maneras en que se manifiesta el fenómeno en la actualidad” (Borda, 2012). En términos de delimitación espacio-temporal, la subcultura otaku suscribe a ciertas actividades, cuyo crecimiento es constante gracias al desarrollo de la comunicación mediada por computadora (o CMC), en particular de los foros y redes sociales como *Facebook*, como consecuencia del fenómeno de globalización, que fomenta grupos mundiales de consumo (Carpinzano y Del Vigo, 2014), una realidad mediatizada que abarca tanto las producciones materiales –filmes, aparatos electrónicos, alimentación industrial– como también valores en común, un modo de vida compartido y un imaginario social (Ortiz, 1996).

En ese marco, se pueden dar nuevas formas de construcción de la sexualidad y la experiencia afectiva, como aquella que reside en la práctica fan del waifuismo. Dentro de las comunidades Otaku, el término Waifu refiere a la relación o el título que se le otorga a un personaje de un animé, manga o videojuego, el cual es considerado por un fan como su esposa o esposo. Es la palabra que denomina principalmente al “amor animé”. Su contraparte masculina es el término Husbando, aunque el uso del sintagma waifu no siempre es asociado a un personaje estrictamente femenino. En un caso extremo, el otaku suele considerar a su waifu como una persona real que puede sentir y expresar su propio raciocinio al punto de influir en las decisiones cotidianas de su esposo.

Si bien la práctica de establecer un vínculo afectivo con un objeto u obra de ficción no es reciente, la popularización y el uso del término waifu en Internet data aproximadamente desde noviembre de 2007, encontrando su proliferación a través del consumo de diversos *anime* y videojuegos, en particular las visual novels y los eroge. Esta forma de amor es prácticamente análoga con el comportamiento fanático que sucede entre un cantante y sus *fans*, el cúmulo de prácticas incluyen desde el consumo indiscriminado de bienes referentes a su objeto de afecto (como pósters, muñecos, merchandising diverso) hasta la expresión de su devoción y la identidad resultante de este en las distintas dimensiones de la realidad. En este punto se da una diferencia entre la relación fan y la relación waifu, el “waifuismo” suele expresarse con más fuerza en la comunicación mediada por la pantalla.

Imagen 82 Dakimakura de
Motoko Kusanagi de Ghost in the
Shell. Photobucket y Amazon.ca



Existen varias maneras de manifestar afecto y dar cuenta de la relación. Generalmente, esta consiste en la adquisición de diferentes soportes materiales y virtuales; desde la compra de todos los bienes relacionados con el personaje “afectado”, (como videojuegos, tazas, stickers, pósters, mangas, *anime*, pins, muñecos, etcétera) siendo dos los productos más neurálgicos y centrales: las dakimakura, las almohadas impresas con la imagen de la waifu y la imagen en la pantalla.

Otro momento central de la vida waifu ocurre durante la celebración del día de San Valentín o de los enamorados, es decir, el 14 de febrero. Cada año incontables números de otakus publican en diferentes redes sociales fotos en las que tienen cenas con sus waifu. Este evento llamado “Valentine Waifu – Dinner with my Waifu”, pone en manifiesto la acción de

alimentar a la pantalla. De esta manera, la waifu es partícipe de la vida cotidiana del otaku.

Mercado, deseo, frustración

Aquí hallamos un correlato entre una mercantilización del afecto y la constitución de espacios para afirmar un yo públicamente privado. Es en esta fase del capitalismo afectivo, que se permite la búsqueda individual de la felicidad, el deleite y la satisfacción bajo un manto de libertad de elección. El goce es la moneda de cambio, así como los medios para conseguirlos son ilimitados. De esta manera, el imperativo del goce a través de los discursos mass mediáticos condiciona también las expectativas sociales del deseo. Aunque el afecto nos desborde, nuestros deseos están profundamente marcados en el discurso cultural que poseemos.



Imagen 83 remera Kusanagi
Waifu -Ghost in the Shell- en venta

Por lo tanto, en los waifuistas persiste el deseo y el anhelo de un amor romántico, místico y mágico, como el del sacramento cristiano. Y no hay mejor manera de alimentar esta búsqueda sacra, que aumentar comercialmente las opciones de consumo cultural que permitan satisfacer el requerimiento constante de placer. Si el placer con un otro humano resulta en fracaso, un personaje de ficción puede reinventar la búsqueda, es en este punto que si la industria cultural como proveedora de modelos afectivos no satisface al usuario, este bien puede construir una nueva relación que permita construirse en un nuevo afecto. Ante la sensación de vacío post satisfacción, o satisfacción frustrante (Preciado, 2010), esta sed de consumo afectivo es lo único que queda marcado en los cuerpos.

Tanto la pornografía y el porno, están referenciando una sexualidad permanentemente mediatizada, y cuando, el espectador requiere, en modo de condición sine qua non, interactuar con las imágenes en la pantalla para establecer una conexión con sus fantasías (Yehya, 2013). En este caso, la relación que cimienta el waifuismo, es la waifu encarnada en la pantalla, quien interpela al otaku y permite realizar sus deseos. Es la pantalla vinculada con el cuerpo del waifuista, la que permite esta relación.

Al suspender las fronteras entre lo online y offline, la comunión con la waifu puede hacerse real porque el medio que soporta al fan y su consorte digital, resurge como el sujeto que opera tanto en el hombre como en los productos de la industria cultural. Es la pantalla, que al vincular a todos los elementos del universo posliterario, fija las reglas de convivencia, de afecto, de sexo, de sociabilidad. Entonces se plantea un Cuerpo-medio, por el cual la relación waifuista se manifiesta. El cuerpo como código analógico, inestable, orgánico, sucio, humano, excitable; la waifu un cuerpo otro, codificado digitalmente, informacional. La naturaleza digital e informacional de la waifu/husbando permite pensar a su virtualidad como potencialidad, al poder replicarse y modificarse infinitamente, nuevos mundos, nuevos otros.



Imagen 84 Foro my anime list: Encuesta por el mejor Husbando. ¿Shinya Kōgami de Psycho-pass o Lelouch Lamperouge de Code Geass

O sea, el cuerpo como medio de la relación pantalla-reacción, codifica el mensaje que construye en torno a las posibilidades que le ofrece la waifu en tanto imagen en la pantalla. Como expresión de este signo, la excitación, la pantalla manchada, la cara de la waifu embarrada de torta o su sonrisa manchada de semen, el testimonio audiovisual que da veracidad y realidad al signo porno. Recapitulando, el signo porno es la reacción del espectador, como fenómeno pre discursivo y perceptual.

En otras palabras, la excitación que percibe el otaku ante la waifu que ve en su pantalla. Si pensamos al waifuista no como bricoleur consciente de su afecto, sino más bien afectado por un efecto, es decir, un afecto que también es el efecto de un texto destinado a excitar a su usuario, repercutiendo en su integridad psicosomática; se encuentra de esta manera una institución de sentido previa a la conciencia, dándole un sentido afectivo a ese efecto apático. Entonces, esta empatía artificial le permite al waifuista resolver sus conflictos en base a las expectativas sociales de afecto, sexo y comunicación; y sus propias aspiraciones al respecto.

Nueva carne, nueva sexualidad, nuevo porno

El sexo es una lucha de poder, hay necesidad de colonizar el deseo del otro. Con la waifu se busca conquistar el reconocimiento del otro, tener poder. Es decir, una ficción para ejercer un poder íntimo sobre un otro inventado. Hoy hay una concepción del buen sexo como exigencia social (sexo con amor). Sexo con la waifu es el nexo entre instinto y frustración, mediación de una naturaleza no conquistada. Satisfacción sexual se transforma en una insatisfacción, postergar el deseo, satisface. Idea de la pureza de la waifu. Ante la imposibilidad de obtener el ideal, se consiguen objetos que la postergan, entonces el sexo es violencia, es profanación, es romper el orden.

Se da una interconexión constante entre cuerpo y medio, porque se vinculan gracias a que ambos son información, exposición, virtualidad, y excitación. Este vínculo procesa la información de dos formas, corporal y mediática. Un cuerpo cyborg tecno-corporo-afectivo. Con esta posición teórica sobre la sexualidad, se puede decir que una waifu actúa como mediación tecnocomunicativa multimedial, ya que es a través del consumo 360 de todos los productos referentes al personaje afectado, que se persigue un vínculo porno. Una respuesta emocional, erótica y comercializable. Ya no se busca la empatía con la waifu, sino con la relación que mediatiza. Con aquellos elementos cuantificables, materia informacional en perpetuo movimiento, ese moe-kawaii (chica adorable) que interpela al waifuista y lo convierte en un selector. Un cyborg que solo puede concebir al sexo dentro de una lógica porno, bajo la mediación tecnológica de sus deseos. Una carne nueva, ya no es biológica, no es máquina, no es espíritu, es información, es movimiento, una carne cinética (Del Vigo, 2015).

No obstante, otras de las figuras de atractivo para los waifustas y colocada en un extremo opuesto a la moe, es la Mayor Motoko Kusanagi de Ghost in the Shell, cuyo su metadiseño es congruente con la tecnoerotización

de la heroína cyberpunk observada en otros filmes como Terminator 2 (Cameron, 1992), ese modelo de mujer fálica cuyo cuerpo es pornográfico y racional al mismo tiempo. Estas características “masculinas” también hacen eco en personajes que entre la estética bishounen (Joven hermoso) y un hombre menos delicado, como Shinya Kōgami de Psycho-Pass, quien es considerado uno de los mejores Husbandos.

Es en esta relación que debemos pensar al porno como una lógica vincular que se desplaza y cuestiona aquellos ideales de afecto, amor y comunicación imperantes en esta sociedad. Aunque la finalidad del porno sea la autorrealización hedonista (Mundo, 2015), hay que pensar el sexo y el amor desde el medio por el cual estos se representan, como regulan y normalizan a lo que llamamos personas reales, ya que como afirman Elizalde y Felitti (2015: 27) existe un:

estatuto inestable y conflictivo en tanto plexo de tensiones impuestas simultáneamente por el mercado, el discurso de derechos y la propia experiencia social y biográfica de los sujetos en relación con sus cuerpos, identidades y prácticas sexogenéricas (...) y el carácter socialmente construido del deseo, aunque desigualmente disponible para varones y para mujeres en términos de atribución simbólica y alcance político para unos y otras.

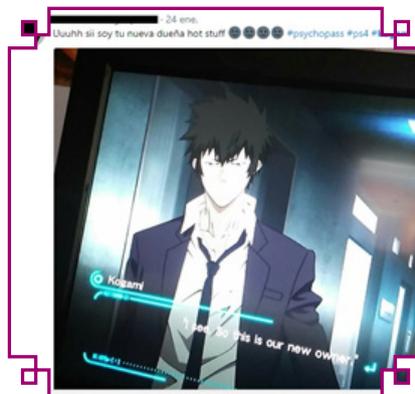


Imagen 85 Comentario en
Twitter sobre Shinya Kogami el
juego de Playstation4 de Psycho-

Pass

Asimismo, podemos hablar de un fenómeno emergente que va más allá de debatir el lugar del deseo sexual y su legitimación en la sociedad: en Internet se generan espacios de sororidad y apoyo entre miembros waifuistas y husbandistas (particularmente los foros y páginas de *Facebook*), de reafirmación de un yo por fuera de los discursos del deber-ser mujer como pareja fiel y sexual, más bien como compañeras entre sí, animándose a interrogarse sobre sus propios deseos y sexualidad, preguntando, expresando dudas e inquietudes, deseando sin temor a represalias. Como afirman Lynn Zubernis y Katherine Larsen (2012) en su estudio de las comunidades de *fans* de la serie *Supernatural*, un *Safeheaven*, un espacio seguro, que elimina la vergüenza extra comunitaria. La búsqueda del placer se ve intrínsecamente vinculada con la sensación de vergüenza, de “consumo frívolo”. Estos espacios del fandom, permiten la auto-expresión, incluyendo la construcción de una sexualidad por fuera de los discursos normalizadores.

De esta forma, se abre el campo de pensar infinitas posibilidades de vinculación porno, en tanto y en cuanto se entrecruzan distintas variables, desde los géneros, los objetos de excitación, las condiciones socioeconómicas, el universo discursivo que permite pensar y producir estas prácticas, así como también el propio capitalismo proporciona las posibilidades técnicas y sociales para la generación de espacios aparentemente disidentes de las sexualidades normalizadas. Sin embargo, estas mismas disidencias pueden ser aprovechadas como un nicho comercial. Si existe, excita a alguien. Entonces, puede venderse.

Para pensar a futuro...s

Se puede evidenciar que en todo el artículo no se usó la palabra/categoría distopía sociedad futura controlada y restrictiva y por tanto indeseable— para referir a *Psycho-Pass* ni a *Ghost in the Shell*, ya que desde otro punto de vista ambos podrían considerarse como utopías —sociedades futuras deseables que vale la pena buscar—. Podemos postular que la distopía de unos es la utopía de otros, ya que las configuraciones sociales analizadas en ambas obras expresan muchos de los pedidos y anhelos mayoritarios actuales: paz, seguridad, orden, previsión y estabilidad. Saliendo del animé, estos pedidos y parámetros son los que en parte permiten la instalación del Estado de Seguridad (Agamben, 2015) donde la “excepción se ha vuelto regla”; estados constituidos y reivindicados como democráticos.

Asimismo, muchos de los avances y dispositivos tecnológicos de hoy día como los teléfonos móviles, las redes sociales, las impresoras 3D, las cámaras de vigilancia callejeras, los chips de alto rendimiento los drones, los electrodomésticos con tecnología de Internet de las cosas, los dispositivos biométricos entre un gran etcétera no están muy lejos —al contrario, lo hacen (Gendler, 2015)— de permitir cuantificar y determinar nuestros perfiles como deseables, posibles, incorrectos y potencialmente eliminables sin necesidad de un dominador o de un *Psycho Pass* o de mejorar nuestras habilidades físicas y neuronales a un punto difícil de pensar hace 30 años con terminales aún externas (smartphones, smartwatch, smartglass y otros elementos que conlleven la palabra “smart”), pero en proceso de miniaturización constante y progresivo.

La ciencia ficción en general nos permite ver muchos de los miedos y anhelos de nuestra sociedad actual, dando como resultado que *Psycho-Pass* y *Ghost in the Shell* sean ambos una posible ventana a un futuro no tan lejano. Por lo tanto, el análisis en profundidad de estos animés como narración audiovisual de ciencia ficción nos permite develar y

comprender muchos puntos en común presentes en nuestras sociedades contemporáneas y nos abre una ventana a poder visualizar futuros posibles en gestación.

Pero tal visualización no debe descuidar las problematizaciones alrededor de sus *fans*: en sociedades cada vez más mediatizadas y fanificadas es menester comprender las nuevas producciones que pueden crearse a partir de los fanatismos, producciones en las que se explicitan lecturas interpretativas que –contrariamente a lo que suele presuponerse– no siempre se alejan tan radicalmente de los sentidos que ponen a circular los textos fuente. En este sentido, una línea que no se ha podido abordar aquí y que queda abierta para próximas indagaciones exige un análisis de los diferentes valores que cobra la creación de textos escritos como los fanfics, textos pictóricos como el fan art y textos audiovisuales como los fanvids, o la caracterización de personajes mediante el cosplay, entre los *fans* de *Psycho-Pass* y *Ghost in the Shell*, en función de clivajes etarios y de clase que atraviesan al otakismo (Álvarez Gandolfi, 2017).

A modo ilustrativo, dentro del conjunto del universo otaku cabe poner el foco en aquellas prácticas que los interpelan afectiva y sexualmente: el waifuismo implica una vinculación a través del consumo de bienes culturales. Aunque en primera instancia la premisa waifuista pareciera ser heteronormada a partir del par Waifu/Husbando, justamente esta excitación cyborg permite pensar otros cuerpos, otros deseos, otras sexualidades, expresadas en “espacios seguros” proporcionados por las redes sociales. La pantalla deviene un lugar de ocio y negocio, de apropiación y afirmación de un yo espectacular, una expresión verosímil de un imperativo del deseo propuesto por las herramientas del semicapitalismo. En suma, una pornotopía (Del Vigo, 2017).

En definitiva, la articulación de enfoques que se propone aquí, centrada en el entrecruzamiento de lecturas sobre los textos y sobre sus consumos, sobre la ciencia ficción, las tecnologías digitales, el poder, el otakismo y el waifuismo leídos a la luz de *Psycho-Pass* y *Ghost in the Shell*, así como abierta

a la complejización y la problematización de presupuestos cristalizados, es una de las bases para la comprensión de futuros que son cada vez más presentes.

Referencias

- Agamben, G. (2015). "Del 'Etat de droit' à l' 'Etat de sécurité'", en *Le Monde*. Disponible en https://www.lemonde.fr/idees/article/2015/12/23/de-l-etat-de-droit-a-l-etat-de-securite_4836816_3232.html
- Alabarces, P. (2012). "Culture and the Periphery: Nomadic Wanderings in the Argentine Sociology of Culture", en *Current Sociology*. Vol. 60, N° 5, pp. 705-718.
- Álvarez Gandolfi, F. (2017). *Fanatismos contemporáneos y cultura de la convergencia. Un estudio online sobre la construcción de identidades juveniles en torno del consumo de manga y animé en Argentina*. Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
- Álvarez Gandolfi, F. (2016). "La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia", en *Voces e Diálogo*. Vol. 15, N° 1, pp. 24-36. Disponible en:
<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/vd/article/view/8837/5139>
- Álvarez Gandolfi, F. (2015). "Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers", en *La Trama de la Comunicación*. Vol. 19, pp. 45-65, 2015. Disponible en:
<http://www.latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/514/396>
- Borda, L. (2012). *Bettymaníacos, luzmarianas y mompirris: el fanatismo en los foros de telenovelas*. Tesis Doctoral en Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Callon, M. (1998). "El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico", en Domènech, M. y Tirado, F. (comps.): *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Carpenzano, N. y Del Vigo, G. (2014). *Más allá del mundo feliz del fin de semana: Cosplay en la Argentina*. Tesina de licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

- Deleuze, G. (1991). Posdata a las sociedades de control. Disponible en <http://www.fundacion.uocra.org/documentos/recursos/articulos/Posdata-sobre-las-sociedades-de-control.pdf>.
- Del Vigo, G. (2015). "Ghost in the Shell: nueva carne, viejas dolencias", en *Question*, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Vol. 1, N° 47, pp. 111-118. Disponible en: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2593>
- Del Vigo, G. (2017). "Pornotopías Fan: La habitación del otaku como dispositivo farmacopornográfico", trabajo presentado en las XIII Jornadas de Sociología. Universidad de Buenos Aires, agosto. Disponible en: http://www.academia.edu/34559051/Pornotop%C3%ADas_Fan_y_Waifuismo_La_habitaci%C3%B3n_del_otaku_como_dispositivo_farmacopornogr%C3%A1fico
- Elias, N. (1994). *Conocimiento y poder*. Madrid: La Piqueta.
- Elias, N. (1990). *La sociedad de los individuos*. Barcelona: Península.
- Elias, N. (1989). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. México: FCE.
- Elizalde, S. y Felitti, K. (2015). "Vení a sacar a la perra que hay en vos: pedagogías de la seducción, mercado y nuevos retos para los feminismos", en *Revista Interdisciplinaria de Estudios de Género*. Año 1, N° 2, pp. 3-32. Disponible en: <http://estudiosdegenero.colmex.mx/index.php/eg/article/view/28/28>
- Foucault, M. (2006). *Seguridad, territorio, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Gendler, M. (2018). "De ficciones, tecnologías, controles y terrores: *Psyco-Pass* entre el poder, producción, normalización y la resistencia", en *Question*. Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Vol 1, N° 57, pp. 1-17. Disponible en <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4317>
- Gendler, M. (2015). "¿Qué es la Neutralidad de la Red? Peligros y potencialidades", en *Revista Hipertextos*. Vol. 2, N° 4, pp. 1-30. Disponible en: <http://revistahipertextos.org/wp-content/uploads/2015/12/Qu%C3%A9-es-la-Neutralidad-de-la-Red-Mart%C3%ADn-Gendler.pdf>
- Ito, M., Okabe, D. y Tsuji, I. (eds.) (2012). *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World*. Nueva York: Yale University Press.
- Jenkins, H. (2013 [1992]). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Londres: Routledge,
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comu-*

- nicación. Barcelona: Paidós.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Nueva York: Routledge.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Ed. Manantial.
- Mundo, D. (2015): "Afecto", "Cyborg" y "Porno", mimeo.
- Ortiz, R. (1996). "Cultura, comunicación y masa", en *Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: UNQ.
- Preciado, P. (2010). *Pornotopía: arquitectura y sexualidad en Playboy durante la Guerra Fría*. Madrid: Anagrama.
- Yehya, N. (2013). "Sexo y paranoia", en *Pornocultura. El espectro de la violencia sexualizada en los medios*. México: Tusquets Editores.
- Zubernis, L. y Larsen, K. (2012). *Fandom at the crossroads: Celebration, shame and Fan/Producer relationships*. Nueva York: Cambridge.

Páginas en las que se menciona a Motoko Kusanagi como Waifu

- <https://myanimelist.net/forum/?topicid=1714821>
- <https://mywaifulist.moe/waifu/major-motoko-kusanagi>
- <https://forum.worldofwarships.eu/topic/71393-top-5%C2%BA-waifus-con-las-que-te-casarias/?page=2>
- <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/18.298196-Your-Waifu?page=4>
- <https://www.amazon.ca/Ghost-Motoko-Dakimakura-Hugging-Pillow/dp/B003UOA47W>

Páginas en las que se menciona a Shinya Kōgami como Husbando

- <https://www.Facebook.com/IRateYourHusbando/posts/242324822820329:0>
- https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/sibyl-entre-nosotros-reflexion-psycho-Pass/1J-dc_6udw7Dj5KZnjQNvmZIKvBERgoG
- <https://www.tumblr.com/search/my%20psycho%20husbando>
- <https://www.animelab.com/blog/top-10-animelab-husbandos/>

El otaku: un intento de descripción mediada por el consumo global de manga/ anime

Mario Javier Bogarín Quintana



El origen

Durante los años 1910-1934 la industria del manga/*anime* dirigirá la mirada hacia los grandes héroes de hogaño y nuevas publicaciones verán la luz. Esto tras pasar la sombra de una severísima censura, que les instigaba a presentar contenidos compatibles con las tesis totalitarias de la superioridad imperial sobre las fuerzas extranjeras y presentando al fiero samurái y al espíritu histórico de entrega y fidelidad inspiradora por las instituciones. Esta fidelidad sustentaría la unidad de un solo pueblo que ya entonces escuchaba las primeras advertencias acerca de su acelerada occidentalización y la consecuente sustitución de los viejos valores que hacían posible una cohesión entre el pueblo y en su relación con el Estado (Schodt, 1986).

Esas primeras décadas verían la traslación al manga y su posterior reproducción masiva de las grandes sagas épicas de samurais de Eiji Yoshikawa (*Shogun*, *Taiko*) y de los cuentos de factura clásica de Ryunosuke Akutagawa (*Rashomon*, *El biombo del infierno*).

Historias que ofrecían visiones pesimistas del futuro de la nación inspiradas en la decadencia moral por la industrialización y la guerra, así como la pérdida de valor del individuo bajo el Estado (Cabezas, 1990), que alimentarían a la industria y entretendrían a los consumidores cubriendo la necesidad, vertical y horizontal; por encontrar un referente puntual a la profunda conciencia histórica de los súbditos, que sería el bagaje que permitiera a la ideología patriótica de corte militar (Togores, 2000) encontrar el apoyo necesario para las políticas bélicas que eran además apuntaladas por la propaganda oficial.

Una muestra interesante de esta recuperación del patriotismo tradicional será la revista *El club de Kodan*, publicada en la década de los veinte y que refrendaba el compromiso de los guerreros con sus votos de lealtad al soberano y a la nación, aunque sin perder el valor del entretenimiento.

Sergei Eisenstein (Schodt, 1986) percibió un vínculo entre el ideograma (este como representación gráfica de contenidos lingüísticos) y lo que él llamo la “naturaleza cinematográfica” de diversas expresiones de la cultura japonesa. El proceso de combinación de muchas “pictografías” para componer pensamientos complejos era, según lo entendió, una forma de montaje que influyó a todas las artes japonesas, y esta consideración sobre el potencial de una narrativa visual continua inserta en la lengua analógica japonesa que, con sus matices establecidos en la conjunción de signos, permite la reinterpretación de sus ideas y sentidos. El mismo Schodt (1986) sugiere esta acción como asociada a la actividad de un imaginario sobre las técnicas del *manganime*.

En este punto, alcanzando la posguerra y la industrialización subsiguiente, se llega a un momento del manga que, ahora acompañado por el *anime*, encierra su vocación lúdica en el circuito artístico y comercial de la interactividad que parte de una multiplicación exponencial de la oferta de nuevos productos y sus objetos-arte respectivos (Hello Kitty!, en un principio accesorios que desembocaron en una serie de *anime* y en Puroland, su propio parque temático en la ciudad de Saitama, como el que los Estudios Ghibli de Hayao Miyazaki, responsables de Mononoke hime y El viaje de Chihiro, abrieron en la ciudad de Mitaka).

El *anime* es la adaptación de estas historias a la animación de la pantalla que empezó sus andanzas a finales de los años cincuenta. Algunos autores (Schodt, 1996, Kinsella, 1999) afirman que la comunidad de *fans* (*anime* fanbase) dio inicio a la organización de un campo que sería reconocido internacionalmente por su integración en torno a argumentos y mistificaciones que disponían a estos productos en un espacio histórico y mitológico que en muchos casos abrevan de acontecimientos verídicos consignados en los anales de la historia japonesa y universal.

La posterior revolución en las relaciones de los consumidores con los productos de la industria llevaría veinte años de consumo creciente y admirado desarrollo de sus imaginarios fantásticos antes de que se

empezara a hablar de una subcultura que no alcanzaba a ajustarse en la noción de “tribu urbana” (Maffesoli, 1990:242).

Aún así, tampoco gozaba de un estatus conveniente como una organización principalmente integrada por jóvenes que poseyeran algún ideario filosófico validado ni mucho menos político que les ubicara en algún punto del espectro ideológico. La figura del fan obedecería a la de un individuo apático al tiempo que apasionado, dotado además de la capacidad de inscribirse y salirse, como la persona cultivada que es, de grupos en los que puede desarrollar su autonomía y su sentido estético para transformar el mundo en su fantasía.

El otaku ha venido organizándose formalmente y por espacio de muchos años en sectores de colegas que le acompañan en un viaje horizontal por todos los territorios de la sociedad japonesa a la búsqueda de nuevas relaciones humanas que son sinónimo de relaciones con los contenidos del manga/*anime*. Es como si el otaku, a cada paso que diera, avanzara cambiando el aspecto de las calles, los edificios, el pavimento, los anuncios publicitarios y la gente por sus equivalentes en los mangas y *animes* de su preferencia.

En este punto puede afirmarse que se está erigiendo un mundo alternativo en tiempo real, como suele ocurrir, y encarnándose así como representante-ícono de este tercer estadio histórico del cómic nipón que se funda en el factor lúdico que tuvo origen en el Mundo Flotante (periodo Edo), pero también en la posibilidad, a través de la masificación, de entablar relaciones de interactividad con los productos y sus mensajes, imaginarios y personajes.

Las consecuencias del otaku como nuevo segmento y fenómeno social atraerían el interés de profesores, intelectuales y políticos desde principios de la década de los setenta, cuando se empieza a hablar de las conductas asociales e infantiles de los *fans* que “de pronto” se habían dedicado a consumir gran parte de su tiempo, dinero y energía en el ejercicio de su afición sin importar su edad o extracción sociocultural, lo que fue leído

como una tendencia alargar la infancia, aunque ello se debe en esencia a la exploración titubeante de varios agentes sociales que concibieron a los *fans* como inadaptados que no pertenecen a ninguna parte y que han escapado del control de la sociedad.

Esto es verdad solo en parte, pues la experiencia que la década de 90's ha dejado -con los casos, sin representatividad real, de los otaku asesinos¹⁴⁰ (Whipple, 2007) que no sabían discriminar fantasía de realidad, y el fenómeno de los muchachos que se encierran en sus habitaciones por meses o hasta años, conocidos como hikikomori- es que precisamente el estricto control del Japón contemporáneo ha sido el que sumió a muchas personas jóvenes en el hobby, y no tanto la desesperación de no encajar en una mentalidad gregaria que no admite el individualismo, por considerarlo una infamante traición a los principios de unidad que rigieron Japón desde los tiempos del Yamato.

El transcurso de la Historia por venir atestiguará de qué manera se cumplen las predicciones pesimistas o, al menos, escépticas, de los detractores y en qué medida las comunidades otaku siguen funcionando en nombre del manga y *anime* que les da sustento y no a partir de una visualización de sus causas desde la perspectiva de una agrupación civil con trasfondo ideológico que pretenda intervenir al entramado social, nipón u occidental.

El consumo de revistas cómicas japonesas ha impactado a Occidente en la última década bajo el amparo de los dibujos animados que solo en México se transmiten desde la década de los setenta en una escala creciente que ha desarrollado su propio nicho de mercado. Como dice Frederik Schodt (1996), las historietas manga están por cualquier lugar, en Japón se venden en librerías, estaciones de trenes y en decenas de miles de máquinas vendedoras automáticas, son leídos por casi todos hoy en día, hombres y mujeres.

Los presidentes de corporaciones los leen camino a sus trabajos, las esposas los leen en los salones de belleza y los conductores en calles donde

140. El "otaku panic" de finales de los años ochenta, desencadenado por el escándalo de Tsutomu Miyazaki, un fan que secuestró, violó y asesinó a cuatro niñas pequeñas, fortaleció en Japón, y exportó a Occidente, la imagen antisocial y perversa del otaku que hasta hoy permanece.

el congestionamiento de autos se mueve a la velocidad de un caracol, instituyéndose una industria que genera más de cinco billones de dólares al año que sostiene una relación simbólica con la televisión, el cine y todo un sistema de merchandising. Este que emana de historias populares que son serializadas en revistas primero y después en compilaciones de pasta blanda o en ediciones de lujo de pasta dura. Ello antes de dar el salto hacia los medios electrónicos y de ahí a los imaginarios occidentales, alimentado a su vez por una imponente colección de productos en los que los personajes del manga y el *anime* son comercializados: souvenirs, ropa, accesorios, juegos y artículos de computadora, telenovelas y discos compactos.

Para muchos analistas, formales y aficionados, este es un fenómeno apoteósico basado en muchachos que leen historias que celebran la bravura de los guerreros antiguos o las competencias deportivas, especialmente del béisbol y también básquetbol y fútbol soccer (Schodt, 1996). Son temas que también pueden encontrarse en revistas japonesas para un público adulto y en las que son más comunes las fantasías sexuales con argumentos muy cercanos a las historias de amor más populares que en su vertiente dedicada al público femenino incluyen romances de oficina.

Una de las descalificaciones principales e iniciales contra este relativamente nuevo arte masificado es la alerta por la extrema violencia del manga para adultos y niños, además de las escenas sexuales explícitas y desbordadas en todos los géneros del manga, a veces dotados de numerosos pasajes de violaciones y páginas rebosantes de sangre.

También es una constante la crítica a los subgéneros de amor homosexual populares en manga para niñas y jovencitas, y este es un tema que amerita un tratamiento aparte para poder cubrir equitativamente todos sus antecedentes, características e implicaciones en su justa dimensión.

Sobre esto, es pertinente señalar el hecho de que Japón no es una cultura judeocristiana y cuenta con sus propias apreciaciones de lo que es aceptable mostrar por estos medios y cuales son sus límites. Un atenuante

podrían ser las concepciones que estadounidenses y británicos tienen para juzgar los elementos “apropiados” que debe contener una historieta. Al concebirse estas en un contexto casi diametralmente opuesto, no podrían aplicarse a la industria japonesa sin resultados magros e inconvenientes. Hay que recordar que en Estados Unidos, la otra gran potencia del cómic, existió una gran campaña de estigmatización a cargo de grupos de presión en pleno macarthysmo (mediados de los años cincuenta), que aplicaron una censura en particular a las publicaciones de la compañía editora Marvel, lo que puede ser una explicación a la actitud con la que se observó al manga que acababa de ser perfeccionado después de la Segunda Guerra Mundial.

Posterior a esta es la adopción de los paneles e ilustraciones en secuencia del formato occidental, donde se narraban historias dentro de globos de diálogo, descubriéndose así un potencial equivalente al de las novelas de texto o las películas. Esto fue un paso anterior a los ajustes practicados por el dibujante Osamu Tezuka al extender ese formato a un plano “cinemático” describiendo visualmente cualquier cosa y así crear historietas conteniendo miles de páginas por ejemplar.

Por su parte, Sharon Kinsella, en *Adult manga: pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990's* (1999:1), conviene en que el manga es hijo de la década de los sesenta, emparentado con el rock & roll en su vocación de expresar los propósitos de una vida liberal. El mang retrata así en sus páginas las aspiraciones y deseos más extremos, individualistas e incontrolados, que podrían haber sido expuestos en los media de un país donde la templanza, la sana medianía y la honorable ecuanimidad, son regla y requisito imperantes en las intercambios sociales y simbólicos.

Este arte, para la autora, tendría por virtud preservar el estado de ánimo de una época, la de la posguerra, que enervaría sentimientos nuevos para la cultura tradicional japonesa como la euforia, el deseo exacerbado, la decepción o la banalidad. Además de un sentido satírico, componiendo la nueva cara del Japón industrializado y promovido en este medio no tanto por la publicidad (de la que los manga carecen casi por completo) como por

la cantidad de personas (fenotipos) que desfilan por sus paneles ilustrados en un mosaico de aspiraciones y realizaciones personales (Kinsella, 1999).

Acaso los rígidos convencionalismos japoneses impedirían expresar estas aspiraciones en atención a la prioridad de salvaguardar la integridad y estabilidad de la estructura del grupo: este es un atractivo capital del manga, en donde sus personajes lloran, sudan, se excitan, sangran, se avergüenzan, se impactan o gritan, valiéndose de exageradas expresiones faciales que sobrecargan de expresividad y pasiones a estos seres que ejercen, ya fuera de las revistas, una poderosa atracción en el ambiente contemporáneo de la autodisciplina severa que, por otro lado, somete también a todas las gestualidades que son el escaparate del sentimiento.

No debe ser casual que el manga se desarrollara en los años sesenta a la sombra del radicalismo político como un experimento de marcado carácter contracultural, algo que en sus contenidos daría pie a la expansión del manga comercial de las dos décadas siguientes hasta llegar a empatarse con los soportes multimedios que le llevarían a alcanzar un público de magnitudes globales que, desde entonces, empezaría a asociarlo con el furor de los videojuegos en computadoras e internet (Schodt, 1986).

También se popularizaría acudir a eventos masivos que en un principio se compararon con los que organizaba la cultura rave europea y que florecieron alrededor del medio amateur, donde se comprueba la formación de nuevos límites para el campo naciente y boyante de la mano de productores de cómic aficionado en papel de baja calidad o pulp (doujinshi).

Ello provocaría una crisis de autoconciencia sobre su realidad y dirección, demarcando e impulsando la legitimación de un campo cada vez más serio y estructurado que conduciría al manga de la cuasi-clandestinidad original, a los estudios sociológicos atravesando por museos e instituciones académicas (Kinsella, 1999).

Hacia mediados de los ochenta se había presentado un gran interés por parte del Estado japonés por acercarse a este acontecimiento masivo, espoleado por los crecientes movimientos de censura y por la activa e imparable asimilación del formato por parte de instituciones culturales y educativas. Pronto se impondría la postura oficial sobre el manga instaurándose un aparato gubernamental que delimitaría los criterios (sin hablar de censura) de lo que era manga bueno y malo (Kinsella, 1999).

En un intento por enmarcar las dimensiones de este campo de aficionados, es necesario hacer referencia a la noción del otaku, palabra que originalmente poseería, como se verá más adelante, una carga peyorativa y que hoy designa en todo el mundo la situación de cientos de miles de consumidores que utilizan el manga y el *anime* como vías para conocer la realidad partiendo de sus sensibilidades particulares.

Este es un escenario en el que se comparan, complementan y revolucionan concepciones vitales del mundo reflejándose desde el contenido de estos productos de carga simbólica generadora a la vez que preformativa, que va señalando con cada movimiento los límites del campo de acción de los *fans* que le dan una identidad flexible.

En el caso de Estados Unidos, la palabra otaku ha sido usada como un estandarte desde principios de los noventa por parte de los aficionados con más tiempo y experiencia. Aunque con un retraso de más de un lustro respecto a sus homólogos japoneses, estos la encuentran compatible con las reminiscencias de la cultura nerd. Sin embargo, el origen de la connotación negativa en el idioma japonés, fuera del significado “tu casa” en lenguaje honorífico (Grassmuck 1990, Greenfeld 1993, Schodt 1996), tendría lugar en un dato bastante oscuro de 1983, cuando el ensayista Akio Nakamori empezó a escribir una columna titulada Otaku no kenkyu (“Estudios sobre los otaku”), en la que recontaba su visita a la convención Komiketto-Comic Market:

...hay *fans* que parecen tan raros [...] la minoría de cada salón escolar, los inútiles para los deportes, los que se quedan en el salón de clases durante el descanso [...] o tan delgados que parecían desnutridos [...] con anteojos plateados lanzando destellos

141. Como argumento de uno de los estimulantes (convertido en cliché por las leyendas urbanas en Internet o fuera del ciberespacio y desde la crítica) más socorridos por los otakus, la pornografía, esta película, basada en las memorias homónimas de la estrella porno Ai Iijima se convertiría en otro referente de la clase de vida solitaria que los otakus, como se ha creído para redondear su leyenda negra desde los medios masivos de comunicación, llevan en sus cuartos, viendo pornografía real o manga/anime diariamente y pasándose la voz de películas como esta que, aclarando, no es pornográfica.

metálicos [...] del tipo que no tiene amigos [...] y diez mil de ellos salieron de la nada [...] no parece existir un término apropiado para designar este fenómeno, y hemos decidido bautizarlo “otaku”, y de ahora en adelante referirnos a ellos así (Grassmuck, 1990).

Los medios masivos se apropiaron del término volviéndolo popular y muy abarcador en cuando a las características del campo de los aficionados, si bien para los noventa se abusó mucho de las connotaciones para aplicarlo a casi cualquiera que realizara algún hobby de manera obsesiva, práctica que los propios otaku llevaron a cabo convirtiendo un insulto en un distintivo y adjetivo, marca simbólica de una tendencia global clamando por nuevas funciones y propiedades (Grassmuck, 1990).

El otaku

En Densha otoko, película que inauguró la segunda mitad de nuestra década para el cine japonés originado en el fetiche web (otro caso sería Platonic sex¹⁴¹), encontramos la definición formal, “oficial”, del otaku: Tsuyoshi Yamada, veintidós años, asalariado, fanático del manga y el *anime*, encarna al otaku arquetípico (cabe llamarlo así en nombre del extenso imaginario que nos ocupa cuando lo estudiamos) que pasa buena parte de sus días en el distrito de Akihabara, pendiente de los nuevos gadgets, pero sobre todo al acecho de los materiales, viejos o recientes, que puede consumir a la par que toda la mercadería emanada del *manga/anime*.

Esto se comprueba en las paredes de su habitación, cubiertas de afiches y accesorios grandes y pequeños de sus personajes y series favoritos, santuario repelente a los extraños, en particular su hermana menor, que vive avergonzada por ser pariente de semejante “vicioso”. Categoría de estudio y portador del estigma en que lo ha convertido la mayor parte de la sociedad japonesa, representado como el resultado de una excesiva y alienante devoción que lleva al sujeto a apartarse de la realidad para afiliarse a la alteridad. (Vidal y Llopis, 2000).

Tsuyoshi se presenta como el personaje que ha pasado tanto tiempo encerrado en su colorida experiencia vicaria que empieza a perder su oportunidad de erigirse en un clon del pragmatismo gregario de la empresa-hogar (Vidal y Llopis, 2000:106). Así se descubre como un solitario que trabaja no para mantener una familia, sino para alimentar a su única y celosa pasión.

Un día, nuestro otaku se encuentra a bordo del tren subterráneo, como siempre, cuando captura su atención la belleza de una chica seria y distinguida que en adelante quedará fijada como el tipo ideal de la mujer inalcanzable, por ajena a todas las aristas del mundo de nuestro otaku: Tsuyoshi le suspira con resignación cuando de pronto un patán con varios alcoholes por delante empieza a molestarla ante la indolencia de los demás pasajeros, sin imaginarse que el otaku proverbial se ha armado de valor para exigirle, con toda la elocuencia de su timidez, que deje en paz a la doncella, a lo que recibe por respuesta un golpe que lo manda al suelo, justo cuando la policía hace su aparición para contener agresor.

La joven, agradecida, le envía más tarde un presente, un juego de té, y él aprovecha para intentar un proceso de conquista romántica tratando de ocultar la condición de fan que lo descalificaría definitivamente. Para ello se vale de la asistencia de los participantes de un foro en internet que le dan consejos sobre cómo conducirse desde su personalidad de fan solitario para evolucionar hacia un personaje más presentable frente a las convenciones sociales. Tristemente, ella sigue sin aceptar que su parte de cada cena sea cubierta por Tsuyoshi, a lo que sus asesores voluntarios del foro le responden que debe seguir trabajando en la transformación de su aspecto para ser una mejor persona que se asemeje cada vez más a lo que ella esperaba de un chico bueno y normal.

Al final, nuestro otaku ya no es un otaku, se observan en él menos marcados los signos exteriores de su pasión (se viste con mayor formalidad, se arregla el pelo, sonríe más y hasta da la impresión de que la boca le huele a menta) y se vuelve evidente la mutación obrada por su enamoramiento correspondido. Una persona nueva que tiene ahora un poderosísimo y bello motivo para apagar la computadora y salir de su habitación. Fin.

Esta es una historia verídica¹⁴² que antes de ser llevada a la pantalla grande fue un libro que recopila las entradas que en el mencionado foro

142. Traducción completa del foro al inglés disponible en <http://www.rinji.tv/densha>.

referían las sugerencias hechas por sus miembros para que nuestro otaku pudiera gustarle a la chica. Hasta aquí nada fuera de lo común, un romance platónico de tantos, pero la validez del paradigma propuesto en ella tiene en su centro la semilla de la crítica que varios *fans* han expresado en torno al cambio operado en Tsuyoshi: ¿el ser otaku era su identidad, entonces?, ¿por qué tuvo que cambiar, “aborregarse”, para gustarle a la chica?, ¿en qué punto de su personalidad y carácter terminaba su identidad como fan y resultaba viable un cambio radical por una motivación tan peregrina en apariencia?

Tratando de resumir, debe decirse que a los factores externos que estimulan o decrecen el fandom se les aúna la satisfacción que el consumidor encuentra en su actividad y sus ofertas narrativas y audiovisuales, frescas e incitantes. Pero también por los elementos no tan nuevos, por el deseo de manipulación de objetos e historias amalgamadas en la categoría de lo nostálgico, que delinea el interés por cambiar o mantener la condición de otaku de su usuario ante el mínimo o nulo atractivo que el “mundo real” puede ofrecerle.

El ejemplo de Densha otoko es ilustrativo de este proceso porque es alrededor de esos elementos expuestos que se ha configurado la mística del “otaku ideal”, una mezcla de los mundos nerd y geek occidentales que viene aderezado con la estigmatización del fan por cualquier cosa como el poseso por un impulso perverso que no solo lo vuelve tendiente a la depravación sexual, sino que le revela como incompatible para la interacción social normal.

Tsuyoshi Yamada es un caso extraordinario de un individuo que logró cambiar para alcanzar uno de sus objetivos a la primera oportunidad que se le presentó, auxiliándose con un recurso familiar (la relación indirecta con personas muy parecidas a él) y, sobre todo, con una actuación que le llevó a diseñar una personalidad alternativa.

A la luz de lo que conocemos sobre el fenómeno otaku, este es un caso en extremo improbable pero que sirve para mostrar tanto los efectos de

la presión social sobre uno de sus marginales estigmatizados, como de los estímulos que en un momento apropiado incidirían en el comportamiento de un otaku más o menos comprometido con su imagen personal.

Sería un error criminalizar a todo el colectivo de *fans* por un puñado de casos aislados, pero es notable confirmar cómo el otaku panic despertado por Tsutomu Miyazaki minó la posibilidad de estos chicos para ser vistos como los shinjinrei (Grassmuck, 1990:1) que, como el nuevo tipo de persona humana que prometían ejemplificar en el estertor del siglo XX, aportarían sus experiencias e imaginерías a las investigaciones sobre el nuevo tipo de consumidor posmoderno (y acaso bien instalado en el adjetivo “post-material”) en que todos acabaremos transformados.

Siguen siendo objeto de investigación, como una curiosidad de la cultura industrial occidental (y, como muestra, ¿qué ciudad más occidental que Tokio?), pero mientras ha durado el proceso de reconocerlos como ejemplos de un estilo de vida para el futuro de la sociedad hipercompleja, su dignidad de ciudadanos virtuales multitask ha sido retrasada. Una expresión antigua (principios de 80’s) para intentar precisar el significado de ser otaku fue propuesta por Keigo Okonogi, profesor de neuropsiquiatría de la Universidad de Keio, quien ubicó al fan dentro de la categoría moratoriumu ningen (gente moratoria). Explicaba que esta gente se hallaba en un periodo de estudio y entrenamiento para la vida donde sus responsabilidades y obligaciones se hallaban suspendidas de manera indefinida, tesis en relación con la “moratoria psicosocial” teorizada por Eric Erickson.

Okonogi considera que este enfoque ofrece una pauta para hablar de una nueva personalidad social (Grassmuck, 1990) como telón de fondo para el otaku como personaje de un estado irreal de existencia producido por los medios masivos de comunicación. Enfoque pesimista que no alcanzó a vislumbrar el futuro de las interacciones en red de los *fans* que por esta vía mostrarían su disociación del self en numerosísimos procesos de representación, tan vastos como los productos manga/*anime* pasables

143. *El otaku de los años setenta, era un joven adulto espabilado con amplio porvenir, una suerte de yuppie que se desarrolla en sociedad desde la proyección de un grupo muy compacto. Una tipología que, molestaría y levantaría sospechas en la clase trabajadora, casi tanto como el otaku. De ahí a que el prejuicio, malicioso o no, de un periodista como Nakamori, extienda la acepción hacia la "marginalidad" solo había un paso.*

de ser seleccionados y utilizados en la construcción del personaje otaku de la preferencia del usuario.

Un término posterior, *nagara zoku* (las personas que son capaces de hacer muchas cosas al mismo tiempo) se utilizaría cuando, ahora desde el periodismo, se intentó un acercamiento un poco más culturoológico a los usos y costumbres de los *fans* en su faceta de snobs bien informados,¹⁴³ en un tiempo en que las redes informáticas aún no estaban desarrolladas al tamaño de sus necesidades.

Así, pasaban por ser individuos que se relacionaban entre iguales pero también ajenos, en jornadas de exploración dentro de la sociedad *tokiota* que les llevaban a conocer distintos ámbitos en busca de colegas nuevos, proceso en el que terminaban por ampliar sus redes sociales a la vez que sus necesidades de hiperconsumo en los albores de la gran burbuja económica japonesa. Con la llegada de los foros y las páginas web especializadas eso cambiaría para siempre (Grassmuck, 1990).

Otro ejemplo: en el *anime* *Boogiepop Phantom*, un otaku se conecta a un foro para intercambiar información acerca de un medicamento que tiene la propiedad de hipnotizar a sus víctimas -que se sobreentienden como hermosos especímenes femeninos, como se comprueba más adelante-, lo que aún le da tiempo para entretenerse con un juego *bishojo*, es decir, inspirado en escenarios románticos y de drama.

En él, disfruta de sus aventuras con Rie, una chica virtual que nunca le dice que no y siempre está a las órdenes de sus más descocados y ardientes deseos. Un caso mucho más realista aunque no menos hiperbólico de un otaku ideal.

Si bien no es indispensable recurrir solo a la mitología otaku reforzada por el propio *manganime* y las películas, resulta interesante remarcar que la conducta del fan promedio -que será importada y extrapolada con candor identitario por el fan de Occidente- se desarrolla y resuelve en diversos escenarios previamente dispuestos en su imaginación para proyectarlos en

la vida real, con la ayuda del *manganime* concretando un circuito redondo y sus derivados e Internet. Por eso la enigmática catchphrase recurrente en 90's: "Estoy a solas, pero no solo".

La estética de un gusto

Trascendiendo la clasificación por géneros, el atractivo mencionado se ceba en un impulso estético que el fan de Occidente -desde ahora, otaku- genera a partir de la relación del uso de colores -pastel y chillantes, calientes y saturados- y técnicas -animación no discontinua de bocas y movimientos de las extremidades y ojos grandes como escaparate a la disposición de un abanico de sentimientos-.

En el *manganime* se percibe una única matriz que debe ser la productora de un estilo que emerge para ajustarse a la vida cotidiana: Japón como imagen universal y experiencia vicarial a copiarse e implementarse en todas las facetas de la cotidianidad (Schodt, 1983). Esta depende de la concepción de un imaginario que no se alimenta de la experiencia real, aunque fuese mínima, pues responde en forma exclusiva a la oferta mediática de *anime*, películas, literatura, fotografías o simples referencias.

Estas referencias van a parar no solo al acervo informacional que busca una organización racional -como el conocimiento escolarizado- para su investigación posterior, sino a la colección de sentimientos y construcciones ideales (Durand, 2004) que, a través de la "experiencia *manga/anime*" concurren en la "japonización de la realidad"¹⁴⁴ a través de la estética de los objetos consumidos.

Siguiendo a Durand, la permanencia de una idea que recorre el circuito de la percepción hasta romper la simple sensación y encajar con el imaginario personal y desde ahí potenciar un discurso, amuebla el espíritu con "miniaturas" mentales, chispazos que sin embargo perduran, que no son sino copias de las cosas objetivas.

144. Desde ahora, y para evitar una explicación de tintes antropológicos sobre el "imaginario", podría entenderse este término como el concepto global de lo que ocurre en las cabezas de los otakus cuando recurren al *manga/anime*, sus contenidos y accesorios, para filtrar al mundo en que viven.

Aún así, esta objetividad no redundará en la materialización de un interés, de una cosa que se puede palpar al gusto del deseo: un Tamagotchi siendo “alimentado” por su dueño en su casa de Mexicali jamás tendrá relación con el Tamagotchi de la adorable chiquilla secundaria que lo revisa, programa y pone a dormir, mientras recorre la línea Yamanote del metro de Shibuya.

Esta imagen, recurrente a través de uno de los fetiches más populares -sexual y no a la vez- entre los otakus varones, merecería por sí sola, en tanto perteneciente a una gran categoría argumental *manganime*, un estudio aparte, pero aquí se refiere al punto de contacto que permite que un objeto cualquiera pueda lograr su membresía dentro de la fantasía personal que mucho le debe a estos pastiches que, aunque personalmente modificables, conforman la multirreferencialidad pop de estos productos.

Este espíritu del J-Pop -que combina música con animación, cine, merchandising y más- puede resumirse en una concepción estética que precede a su interpretación industrial para localizarse en las primeras producciones de Osamu Tezuka (Schodt, 1983), creador del *anime* moderno, dulce y colorido, y con esencia occidental: *kawaii*.

Este es un término que ha dominado a la cultura popular japonesa por lo menos desde mediados de la década de los setenta (Kinsella, 1995), que literalmente significa “lindo” y es utilizado para celebrar todo lo dulce, adorable, inocente, puro, simple, genuino, amable, vulnerable, débil e inexperimentado (*amai*, *airashii*, *mujaki*, *junsui*, *kantan*, *shojiki*, *yasashii*, *kizutsukeyasui*, *kawaiso* y *mijuku*, respectivamente) que distinguiere a una persona.

De ahí, se distinguiría a cualquier objetivación de estas características elevadas a virtudes, en un animal u objeto real o imaginario, como símbolos teriomorfos (Durand, 2004). Estos actuarían como el vehículo de adaptación de imágenes orientadas a una manipulación que haga más asequible su contenido, en el caso del consumo, y que alude a toda una mitología instaurada por la gama de productos y la vasta tradición que

les antecede para conformar una capa profunda de asociaciones que, por medio de una simbolización, devuelvan al consumidor a un estado anterior de su gusto y percepción.

La clave del *kawaii* como animalizador de cosas y humanos, consiste en la condición del animal de ser susceptible de una sobredeterminación de caracteres particulares que no tienen un vínculo directo con la animalidad: el intrincamiento de las motivaciones que vuelven a las distintas especies receptáculos de significados transformables y conduce a la animación (Krappe, 1952) de los pensamientos mediante la asimilación de sentimientos humanos para su transferencia a la cosa o animal elegido.

Bajo esta fundamentación, no debe resultar ajena al observador la relación estrecha entre el *kawaii* "original" y su aplicación localizable en la conducta social con su correspondiente apariencia física. Asimismo, estas formas prevalecen en los personajes de *manganime* en todos sus géneros, incluso los más oscuros y con las apariencias menos dulces -elementos indispensables de todo el manga y fenotipos, al fin y al cabo, para ser seguidor por el consumidor- que, para el interés del presente estudio, se conciben, el comic y la animación, como la consecuencia derivada de la preferencia por este estilo.

Regresando al concepto, este fue desarrollado en un estilo infantil y delicado a la vez que bonito (Kinsella, 1995), saturando a los medios y bienes de consumo para alcanzar su pico de intensidad sacarinoso en la década de los ochenta, justo durante la expansión de los OVA¹⁴⁵ y la mercadería masiva de mementos y accesorios concomitantes al periodo de la burbuja económica japonesa.

Las personas "lindas" se volvieron extremadamente populares y el fanático de *manga/anime* podía aspirar a la personalización de estos elementos y "animaciones" coloridas vistiéndose igual que sus personajes predilectos (actividad que en adelante se denominará *cosplay*) y ubicarse en una tipología que al día de hoy señala diferencias claras entre los

145. *DEdiciones especiales de los manga/anime que son producidos exclusivamente para su venta en video hacia los años ochenta, iniciando una tradición de las rarezas y ediciones especiales como subcultura integrante del fenómeno otaku en Internet.*

géneros que conllevan sus respectivos mensajes sobre la personalidad y hasta espiritualidad de un individuo.

De nuevo, un punto de partida conveniente para el análisis de los atractivos estéticos de los productos para el fanático e incluso de las motivaciones mismas de su imaginario es la conexión del gran significativo *kawaii* como un estilo básico que creció hasta generar modas más específicas y transitorias dirigidas hacia lo oscuro, el punk, el skate y los vestuarios french maid.

Se trataba de una estilística fruto del reciclaje, y nueva en tanto que aglutinadora de imágenes, que transitó de un romanticismo serio y pinky pero igualmente infantil en los ochenta, al estilo andrógino, kitsch y más humorístico de los noventa. Tal noción registró una transformación paralela aunque independiente del *anime*: la innovación de temáticas desde las aventuras a lo Disney en la obra de Tezuka hasta la introducción de géneros bien diferenciados (*anime* para chicas, de ciencia ficción e incluso para adultos), funcionando como testigo de las nuevas adiciones conceptuales a lo "lindo".

Conforme se fue diseñando la figura del otaku de principios de los años ochenta, esta noción fue incidiendo en la confección de matices más profundos en torno al carácter reservado del consumidor que, con la llegada y masificación del video, se hizo de una personalidad más coleccionista y reservada, que se convirtió el centro al que se dirigirían términos como "tímido" o "avergonzado".

Estos contarían con ramificaciones persistentes como "patético", "pobre", "vergonzante", entre otros matices que empezaron a alejarse de la matriz originalmente positiva de lo que ha sido desde un principio lo *kawaii* como actitud en apariencia y, después, como estética (Kinsella, 1995).

El otaku, entonces, investido de todos estos adjetivos, fue construyéndose como el público natural del manga/*anime* en apariencia unificado como una tribu, dando lugar a su imagen contracultural que

le presentaba, como hasta ahora, con empaque de marginal inadaptado e inmaduro para las relaciones sociales que, cuando tiene un empleo, trabaja tan solo para pagarse su afición. Ello debido a que se le ha fijado el estereotipo de buen hijo de familia que tiene resueltas sus necesidades materiales básicas fuera de las cuales no representa ninguna carga extra para sus padres, al contrario, para por un individuo anodino y dócil en extremo: un niño que responde a (y que proviene de) las virtudes estéticas y conductuales consagradas por la idea de lo kawaii.

La imagen ideal del otaku que se conserva tanto por el interés de los medios masivos japoneses como por sus propias características (perpetuadas también por el visionado de su reflejo electrónico en películas y televisión) es el de un joven desaliñado con serias dificultades para comunicarse y sin ninguna suerte romántica con las mujeres, quienes le considerarán, en el óptimo de los casos, una especie de hermanito menor o confidente inofensivo, un personaje estereotípico herencia de la tipología nerd inmortalizada por Hollywood que se ve reproducida en buena medida por las reinterpretaciones occidentales de la idea de lo otaku, aunque sin considerar los condicionantes estéticos peculiares atisbados aquí y que son cercanos al consumidor que entra en contacto directo con las descripciones más completas y reiteradas de dicha figura.

Un punto de encuentro de las esferas estética y conductual consiste en el sustrato residual de la obra y los personajes de Walt Disney, pensados como protagonistas de un viaje emocional a una sociedad rural idealizada, dentro del bagaje argumental del manga/*anime* y sus personajes (como ya se ha indicado, Kinsella, 1995).

Estos personajes estarían embarcados en una jornada sentimental de regreso a una infancia idealizada: una oposición a la sociedad industrial lo mismo que a la adultez por medio de elementos objetuales de la producción manga/*anime* para realizar la transformación individual de identidad y referentes tomando como base una estética generalizadora donde los matices dulces se dulcifican. Los villanos más malos por alguna razón no

alcanzan a verse tan malvados y la infancia, eternizada, logra ser transportada a la vida real.

La manipulación de colecciones

La imagen infantiloides en la apariencia del fanático abstraído del mundo real (de la normalidad) casa con la descripción estilística antes señalada: un salto de la caricatura a su soporte de carne y hueso que aún así implica la verificación de procesos de interiorización (ajuste a la personalidad) por parte del consumidor que, viviendo rodeado de ese pastiche J-Pop, logra gozar del placer que es reflexivo sobre la emoción propia.

Esta emoción permanece encapsulada en los objetos que son medios como fines en sí mismos, contemplando y exaltando el sentimentalismo (Castillo, 2001:4) de la admiración de los efectos conscientes ejercidos por un producto. Esta conciencia de la falsedad es la esencia de la inscripción de un interés dentro del imaginario, el cual activa la argumentación icónica que hace posible el discurso alternativo a la realidad con la que contacta para volver realidad la fantasía y desde ese punto, completando, el circuito, fortalecer la identidad (Durand, 2004:385).

En otras palabras, una puesta en escena de carácter privado ensayando el afán de estabilización de sensaciones bienestar absoluto fijadas en ambientes controlados por el usuario que debe exaltar las representaciones hiperbólicas de ideales trascendentales (Castillo, 2001:2):

Nostalgia del pasado (los buenos años en que el tono dramático del capítulo de Samed o de Ranma ½ caldeaba la textura de toda la tarde-noche).

Curiosidad por lo exótico (Japón es Tokio porque esta es una capital occidental irrepetible por la coincidencia feliz de alguna clase de futuro-ahora con la pulsión sensual de una cultura hermética).

Amor a la belleza (el *kawaii* como origen y destino del gusto contemplativo válido para todos los productos del *manga/anime*) operando bajo criterios que recaen en la historia de cada *otaku*.

El *otaku* posee la potestad de imprimirle a cada objeto de su pertenencia una memoria que está diseñada para romper con la estética predominante (como la distorsión “*kitschificante*” introducida por una habitación repleta de afiches) y ejecutar la asociación emocional de contenidos. Como se dijo desde un principio, estos hacen la llamada a la identidad común del *manga/anime*¹⁴⁶.

Así pues, el sentido de las cosas es el de la apropiación de un resultado empíricamente comprobable en la observación de un “valor de uso” (Baudrillard, 1997:97) cualquiera para todas las temáticas pero que en el caso que nos ocupa debe conducir a la explicación de un proceso por cuyos contenidos se expresa la faceta más íntima del consumo, ahora en relación directa, por medio del objeto-signo, con su colección de imaginéras.

Baudrillard (1999:97) reconoce a las cosas cotidianas como objetos de una pasión bajo la condición de propiedad privada que se fundamenta en su papel de aparato regulador del equilibrio del sujeto trasponiendo su función práctica, en su utilización que por lo general les limita a un uso (el juego distraído, indiferente, con el Game boy color amarillo Pikachu) que los devuelve al mundo.

Y aquí no se refiere al potencial de la cosa como exposición inmediata de un valor asignado con arreglo a la relatividad del usuario, quien da una vuelta de tuerca a aquella mediación práctica (saca su cuenta de correo en <http://www.doramail.com>¹⁴⁷ para recibir la bienvenida de Doraemon y luego, acaso, para enviar y recibir correo electrónico) para acercarse al objeto a su mundo personal.

El objeto de posesión es el resultado de dicha abstracción, al ser “poseído” por una imaginéras que establece las reglas de un juego constante entre los constructores de las ideas que pueden hacer que las cosas se

146. *La función del kawaii como “kitschificante” no es solo su presentación como sinónimo, sino como una llamada desde la muy particular estética japonesa en que la ternura ha sido envuelta. Hello Kitty! o Hamtaro son ejemplos de una infantilización extrema en tonos felices al pastel que se vuelve inimitable por su ubicación sociocultural dentro de Japón.*

147. *Vínculo roto. Por desgracia.*

relacionen entre sí en la medida en que ya no remiten más que al sujeto-otaku.

El lucimiento, por ejemplo, de accesorios manga/*anime*, muestra a estos en su dimensión utilitaria pero además de ello sirve como práctica de la expresión de un uso imaginal que necesita de estos vehículos para materializar una fantasía, una construcción que, aunque tiene una manifestación práctica, sigue existiendo solamente en el pastiche mental.

Este puede manifestarse, como ejemplo, en el otaku que porta la mochila negra con un diseño basado en el logo de Intel que informa: "Hentai inside"; tratándose en resumen de una oposición complementaria de objetos-maquina/objetos puros, siendo estos últimos los receptores de un estatus estrictamente subjetivo (Baudrillard, 1999:99) para convertirse en objetos de colección. Un estamento de la propiedad que se eleva sobre lo utilitario para señalar un proceso imaginal de apropiación.

Las cosas que conforman este mundo J-Pop capitaneado por el manga/*anime* y sus tramas, quedan consignadas a su representación en el "pastiche ideal" originario por el que se vuelven conjunto de estímulos conceptuales; cada uno de ellos un objeto distinto, que exige una consideración familiar despojada hace mucho de su función instrumental (sin importar que aún la siga ejerciendo) que los vuelve fascinantes a la vez que decepcionantes (Baudrillard, 1999:98).

La decepción al saber que, al ser parte de una abstracción que responde a su vez a la materialización del imaginario, un solo artículo (un manga, un *anime*, una revista, un afiche, una Web, una sola historia...) ya no es suficiente.

Para que la colección sea representativa de su dueño debe constar de una sucesión de objetos que son una sucesión-imaginerías que observan la aspiración límite de una serie total, un proyecto consumado. Espejismo que torna a la apreciación en planeación y pronóstico de las posibilidades de un objeto para continuar con la cadena e inquietar (excitar) al imaginario "productor" de más y mejores objetos evocadores.

La organización de las cosas en una colección tiende a ordenar y equilibrar este caos gozoso haciendo que las historias y colores puedan remitirse mutuamente siempre bajo criterios personales y bien fundamentados.

Así, puede hacerse de cada uno de ellos una abstracción suficiente para su posterior recuperación en su vivencia individual que funge como motor de la posesión, una empresa apasionada que en este caso, y en el nombre de la matriz J-Pop, convierte a la insípida prosa cotidiana (utilitaria) en poesía triunfal dotada de una discursividad dislocada pero iluminadora (Baudrillard, 1999).

El objeto pasión es entonces la reminiscencia del afán infantil de posesión ante su urgencia por entender el mundo vía el control de sus fenómenos objetivados en un trozo simbólico manipulable (Rheims, 1962), fase que termina con la llegada de la crisis de la pubertad y que puede regresar inmediatamente después y se presenta también en los hombres de más de cuarenta años (Baudrillard, 1999).

Aparece como una suerte de compensación de las evoluciones de la sexualidad, aunque sin apuntar a una conducta pulsional de índole fetichista, pese a que en su denominación se dirige a la satisfacción de una pasión por el objeto amado, entendido como la creación más bella de la divinidad en torno a la cual se despliega una veneración que adquiere tintes de clandestinidad, de culto secreto fundamental, que tiene todas las características de una relación pecaminosa.

El goce de esta posesión implica también la comprensión de un objeto como un ser único e irrepetible por sus particularidades que aún así se constriñen a su pertenencia a la serie (que es también concepto integrador antes de pasar a denominarse "colección"). Por consiguiente, queda sujeto sustitución temporal o incluso permanente, dejando al descubierto el binomio quintaesencia cualitativa-manipulación cuantitativa.

La manifestación de esta dinámica aplica para la manipulación de objetos que son historias entrelazadas por una dimensión tangible, como un modelo teórico que haga por explicar al afán coleccionista como el destino final de las actividades que el otaku realiza personalmente y en relación con su grupo: asistencia a convenciones, intercambio de archivos, consumo vía Web, discusiones cara a cara y por chat, cosplay, juego de rol, etc.

La batería de intereses individuales rompe con las posibilidades de hacer interactuar al grupo con los diversos estamentos de la sociedad en términos del uso de un lenguaje inteligible para ambas partes; no hay un sustrato ideológico cohesionador ni actividades encaminadas a traducir el universo del manga/anime al contexto local en conjunto con sus problemáticas.

Este proceso apolítico de agrupación se hace visible en la vida de la ciudad, aunque como una casualidad casi premeditada por la concordancia del “movimiento otaku” convocado por el pastiche ideal que pone al espacio abierto y a los recintos públicos como escenarios requeridos por la idea de la actividad del fanático destinado a identificarse con sus pares. Después de todo, la tipología otaku surgió del análisis de su conducta en las convenciones tokiotas (Schodt, 1996:14).

La posterior reproducción de este “ambiente otaku” a un nivel de control por el fanático se expresa en la colocación de los objetos en un espacio tan típico como su habitación, que queda organizada a través de un eje que es el guion que garantiza la cronología regular de las conductas (Baudrillard, 1999:13), en la perpetuación del mundo manga/anime, de sus imaginarios como vidas alternativas y, en última instancia, de Japón.

Esta es una imagen proveída por el pastiche con que el otaku, que suele presumir conocer a la cultura y al individuo japoneses mucho mejor que la mayoría de los extranjeros que visitan aquel país, construye las formas de sus objetos de pasión.

En este momento superan su condición de “cosas” para alimentar la gramática de sus aspiraciones y ensoñaciones cotidianas, y lo que queda del “arquetipo otaku” inmortalizado por los medios es la estabilidad psíquica que pareciera solo poder alcanzarse creando una dimensión alternativa donde el fanático es uno solo con los objetos de su afecto. Esto presenta un contrapunto significativo al diagnóstico crítico de la producción industrial que afirma que el sentido social de las cosas y significados se desplaza desde la historia, para despojarse de ella, a la pantalla. Esencialmente, a un espacio en donde todas las formas tienden a resignificar a las viejas utopías en un proceso de descontextualización que las convierte en mercancías (Vásquez Rocca, 2007:5).

Los índices de moral e ideología son sustituidos por relaciones mercantiles que operan como vehículos de imágenes al servicio, como en este caso, de referentes que se ubican en función de la construcción del gusto del usuario. Tal es la clave de la composición del pastiche, que asegura a la cosa externa, mercantilizada y desligada de un modelo para transformarse en serie (Baudrillard, 1999), un significado basado en sus valores e imaginerías, en la abducción simbólica de una mente sobre un estímulo como es cualquier derivado del *manga/anime*.

Dicha apropiación se genera en contraposición a otro fenómeno externo: la obsolescencia objetual¹⁴⁸ (Vásquez Rocca, 2007) que, afirmada como una dinámica de mercado, asegura la rotación acelerada en la producción de bienes simbólicos con motivo de la inviabilidad de la erección de cualquiera de ellos en “ídolo personalizado y canónico” para una gran masa.

La generación industrializada de productos vuelve imposible que una sola colección de figuras icónicas, del *manga/anime* por ejemplo, permanezca en la cúspide de su popularidad por una larga temporada.

Este es el circuito de los objetos que se vuelven obsoletos fuera del campo de acción y consumo de sus seguidores, quienes, como es natural, desechan una cantidad importante de estos productos pero realizan una gran inversión emocional en otros tantos, y mientras más profunda sea la brecha entre el pastiche y la realidad (la tangible, la del mercado social),

148. *Su manifestación material, en objetos. El otaku aprovecha los objetos relacionados con su afición para objetivar en ellos a los productos de su imaginación única e irrepetible.*

puede encontrarse una mayor capacidad de resignificación y adaptación del objeto al mundo personal, junto con una resistencia más fuerte a los vaivenes de la novedad de la industria.

La saturación de colores y figuras de la habitación otaku, propuesta en esta ocasión como modelo reproductor del pastiche ideal integrador que resume las nociones estéticas consideradas, es la vuelta de eso que Baudrillard (1999) llama la “afectación” en la decoración que en este caso particular no se preocupa por un ordenamiento objetivo que responda a la línea lógica de la imaginación que dicta la presencia de objetos cuya primera función deberá ser la de personificar las relaciones del otaku, no con otros otakus, sino con su universo interior.

Este universo interior puebla un espacio devenido santuario en nombre de cuya idea general disponen de un alma, de un poder evocativo que desplaza su función instrumental, en la dimensión de lo real (de utilización), para anteponer su valor (de posesión) en la dimensión moral construida en torno a una complicidad del usuario con sus objetos *manga/anime*.

Un denso valor afectivo que es la “presencia” (Baudrillard, 1999) por la que el todo es efectivo y que, al significar al argumento central objetual del otaku, se vuelve la reproducción diferida del pastiche ideal de sensaciones e imágenes.

Vásquez Rocca (2006) afirma que la pulsión coleccionista, inherente al fan, es el comportamiento humano hacia un objeto en la medida en que este objeto se comporta humanamente hacia él, siendo significativo por ser rico en historia y asociaciones imaginarias y reales.

Cabría acotar que, si se le relaciona en el caso presente con la multiplicidad de ideas argumentales y periféricas propiciadas por el consumo de *manga/anime*, tenemos entonces una notable colección detonadora de imaginerías y visiones que son expandidas por la fuerza de la serie como perpetuadora de la sensación primera. Cerrando más la definición del espacio tenemos que este, con base en lo anteriormente

dicho, es una comunidad de memoria e imagen integrando el ambiente (Vásquez Rocca, 2006) de la materia conservada de los tesoros del pasado-presente.

La denuncia por parte del anticonsumismo acerca de una nostalgia dirigida por el uso de la figura comercial del revival se apoya en la realidad hueca de la conducta nostálgica que le concede primacía al mensaje antes que a la identidad. Hay que considerar que el recuerdo de una época pasada debería resultar atractivo e inspirador para una importante mayoría, pero en lo que respecta al usuario de manga/*anime* puede ubicarse a la nostalgia imbuida en sus rutinas de consumo dentro de una batería de ritos a nivel doméstico.

Estos ritos son verificados en la visión de un *anime* o una película (japonesa, o en su defecto china o coreana, desde luego), la clasificación de revistas o afiches o la simple observación y fragmentación de los colores y técnicas que componen al estilo: en definitiva, cualquier actividad que consiga la abducción inmediata de regreso a ese Japón particular consignado en la mente alerta y estética del otaku. Sirva a esta descripción de ambiente el siguiente par de ejemplos:

- a) La habitación de uno de los *fans* entrevistados con motivo de la investigación en curso acerca de La construcción sociocultural del fanático de manga y *anime* en Mexicali ofrece al visitante la colección de su propietario expuesta a modo de afiches: dibujos recortados a colores y en blanco y negro de paisajes de una indeterminada campiña japonesa, páginas impresas de Internet con carteles publicitarios de las películas animadas de Hayao Miyazaki y de acción real dirigidas por Takashi Miike y Takeshi Kitano, dibujos a lápiz de la Princesa Masako y de los novelistas Haruki Murakami y Banana Yoshimoto; y de objetos de utilización: dos o tres centenares de CD's y DVD's que lo mismo guardan películas que manga escaneado en formato PDF y música J-Pop y J-Rock (incluyendo bandas sonoras de *anime*) en MP3 o DivX organizada en archivos misceláneos o con el nombre del disco que en ocasiones

no se puede leer por estar convertido en signos ilegibles porque la computadora no tiene instalado soporte lingüístico para japonés, algunas revistas de la compañía traductora y editora japoamericana Shonen Jump adquiridas en las rebajas de El Centro y Tijuana, figuritas de Doraemon y Hello Kitty! y algunas hechas con plastilina y conservadas sobre un cuadro de acrílico, una mochila con un botón de Hellsing y más allá un montoncito con tres o cuatro ejemplares de diarios chinos con la etiqueta de un P.O. Box de Calexico. Y cuando se le pregunta por el significado de su cuarto, nuestro otaku contesta, después de pensarlo mucho, que solo ahí se siente tranquilo, cuando se encierra con llave.

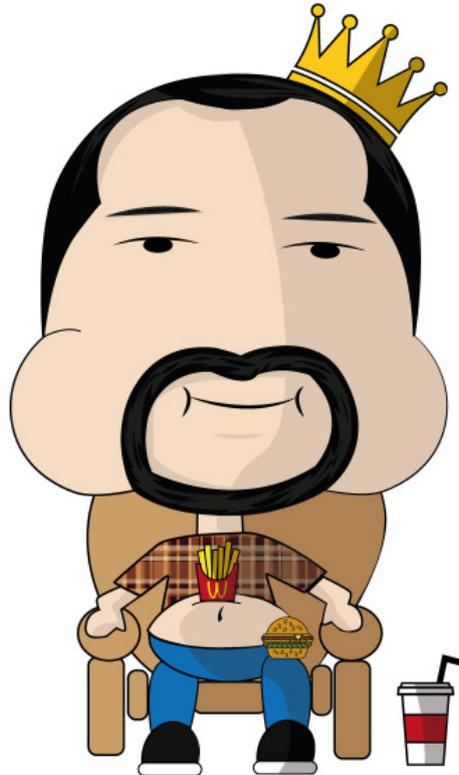
- b) Cerca de la media noche de la Nochebuena de 2007 el sitio <http://2chart.fc2web.com/2chart/tansiikurisumsu.html> empezó a cargar poco más de cien fotografías enviadas por sus abonados donde se componía un escenario común: un monitor de PC o una laptop mostrando un fotograma de *anime* o una imagen de formato JPG de una chica protagonista de series como Kare Kano, Fruits basket, Ranma ½, Escaflowne, Is, entre otros; frente a la imagen, un plato con pavo y puré de patata junto a una copa de cristal, todo en una charola adornada con una servilleta blanca de tela al lado de la cual, en algunos casos, aparece una botella de champaña por descorchar o también un pastelito de tamaño individual (o justo para dos) o un plato con empanadas y una taza de chocolate o café ante los que las bellas chicas siempre tienen una sonrisa radiante y satisfecha. Es una buena y dichosa cena de Navidad para cada otaku en la intimidad de la Red. Si hemos de creer por lo menos a una muestra significativa de este volumen de experiencias, encontramos que el desarrollo de las rutinas simbólicas conlleva la realización, en un plano controlado y asequible para su usuario, de las necesidades y ensoñaciones que, por el momento y quizá tan solo porque así han llegado a programarlo, se hallan fuera de la dimensión real en la que transcurren sus vidas cotidianas.

Referencias

- Baudrillard, J. (1997), *Cultura y simulacro*. Kairós, Barcelona.
- Baudrillard, J. (1999), *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, México.
- Cabezas, A., (1990), *La literatura japonesa*. Hiparión, Barcelona.
- Castillo Berthier, H., (2002), "De las bandas a las tribus urbanas. De la transgresión a la nueva identidad social", en *Desacatos*, primavera-verano, Num. 9, México.
- Durand, G. (2004), *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Grassmuck, V. (1990), "I'm alone, but not lonely. Japanese otaku-kids colonize the realm of information and media. A tale of sex and crime from a faraway place", en <http://www.cjas.org/~leng/otaku-e.htm>.
- Greenfeld, K. 1995, *Speed tribes*. Harper Collins, Nueva York.
- Kinsella, S., "Adult manga: pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990's" (1999), en *Journal of japanese studies*.
- Kinsella, S. (1998), "Amateur manga subculture and the otaku panic" en *Journal of japanese studies*.
- Rheims, M. (1963), *La vie étrange des objets*. Le Seuil, París.
- Schodt, F. (1996), *Dreamland Japan*. Stone bridge Press, Berkeley.
- Schodt, F. (1986), *Manga!, Manga!, the world of japanese comics*. Kodansha, Tokyo.
- Togores, L. (2000), *Japón en el siglo XX*. Arco, Madrid.
- Vasquez, A. (2007), "Baudrillard: cultura, narcisismo y régimen de mortandad en el sistema de los objetos", en *Cuaderno de materiales*, Universidad Complutense, Madrid.
- Vidal, M. y Llopis, R. (1996), *Sayonara Japón*. Hiperión, Barcelona.

¿“McDonalización”, “hibridación” o “transculturalismo crítico”? Un debate teórico en torno a la circulación global e impacto del manganime.

Diego Labra



En el año 2016, el ritmo de la cultura lo marcó la aplicación para teléfonos celulares inteligentes Pokemon Go, creada por el desarrollador norteamericano Niantic a partir del videojuego original de la empresa japonesa Nintendo. En julio de ese año, el mes de su lanzamiento en Estados Unidos, Australia y Nueva Zelanda, la aplicación superó en seis días los sesenta y cinco millones de usuarios diarios que acumulaba entonces Twitter (Hern, 2016). Debido a que el software, que combina elementos de realidad aumentada con geolocalización, demanda que el usuario salga a jugar a la calle, la masividad se hizo palpable en los millares de niños y adultos que persiguieron criaturas virtuales en los espacios públicos de cada ciudad.

La circulación de bienes culturales japoneses ha ido creciendo exponencialmente a nivel mundial durante los últimos cuarenta años, y al penetrar en el mercado norteamericano a principio de siglo XXI (Napier, 2005; Ruh, 2013; Hernández-Pérez, 2017), ha entrado en una fase de aceleración. Mas a la hora de hacernos de herramientas, se hace evidente que no existe un área de estudios o bibliografía consolidadas en nuestro país. Si bien la cuestión de la globalización en la cultura ha sido un tema rector en las ciencias sociales anglosajonas durante la última década y media (Kraidy, 2005), no ha sido el caso en nuestro país (Gendler, 2016). Lo que sí encontramos, por otro lado, es un primer desarrollo local en el estudio de la circulación de ideas académicas, un problema que comparte varias aristas teóricas con nuestra preocupación.

En base a este diagnóstico inicial, dividimos el artículo en dos partes. En la primera comenzaremos a construir un estado de la cuestión teórico, explorando la discusión en Estados Unidos, donde el tema de la globalización de la cultura y las circulaciones de bienes culturales esta más desarrollada. En esta sección incorporaremos elementos de la producción sobre la circulación de las ideas, más presente en nuestra academia, buscando elementos teóricos que puedan enriquecer nuestra investigación y llamando la atención sobre los puntos de contacto y de divergencia sobre el tema. En la segunda parte pondremos a prueba

estos conceptos volcándolos sobre el problema concreto de la circulación mundial de bienes culturales japoneses. Debido a que se trata de un primer acercamiento, aspiramos a llegar en la conclusión abriendo interrogantes, definiendo un espacio de trabajo para nuestra futura producción.

Un estado de la cuestión sobre el problema de la globalización cultural

Las raíces teóricas de un problema no tan novedoso

Según Marwan Kraidy (2005), el problema sociohistórico de la circulación global de cultura popular esta firmemente enraizado en la cuestión de la industrialización de la producción de objetos culturales y la configuración de una cultura de masas en el siglo XX. Por eso mismo, en la búsqueda de basamentos teóricos para pensar el problema se debe recalar inevitablemente en el pionero trabajo del grupo de científicos sociales alemanes conocidos como la Escuela de Frankfurt. Con Theodor Adorno, Max Horkheimer, y Herbert Marcuse a la cabeza, estos pensadores jugarón un papel pionero al atraer, ya que sus perspectiva crítica asociaba los usos instrumentales de la comunicación con el aumento de la explotación fascista de masas y la pérdida concomitante de la ¹⁴⁹ (Kraidy, 2005: p. 33). En su discusión con autores norteamericanos como Paul Lazarsfeld y Robert Merton, quienes defendieron la autonomía de los consumidores ante el despliegue de la maquinaria de medios de comunicación moderna (Kraidy, 2005), se estableció tempranamente una dicotomía que pende sempiterna sobre los análisis culturales ¿Los medios, las estructuras y las instituciones moldean al individuo? ¿O la voluntad individual prevalece ante estas fuerzas determinantes?

Ya en la posguerra, la teoría sobre la producción y consumo de objetos culturales encontraría una nueva renovación en Birmingham, Inglaterra hacía 1960. Los aportes de Richard Hoggart, Raymond Williams y Stuart Hall

149. *Played a pioneering role in focusing on the media audience, since the school's critical perspective associated instrumental uses of communication with the rise of fascist exploitation of the masses and the concomitant loss of individual agency (cita original),*

150 *Consists of four distinct but connected 'moments' -production, circulation, distribution/consumption, and reproduction ... predetermines the next, even if the moments of encoding and decoding are 'determinate' (cita original).*

151 *Symbolic goods are a two-faced reality, a commodity and a symbolic object (cita original).*

fueron tan significativos que sobre ellos se constituyó el nuevo campo de los estudios culturales, en el cual los problemas de la circulación y recepción son instrumentales. Kraidy (2005) se detiene en especial sobre la lectura de Hall, quien definió metodológicamente el proceso de comunicación como una estructura compleja de "codificación" y "decodificación" que consta de cuatro 'momentos' distintos pero conectados: producción, circulación, distribución / consumo y reproducción. Cada etapa es necesaria para el circuito comunicacional, pero ninguna de ellas predetermina la siguiente, incluso si los momentos de codificación y descodificación son 'determinados'" ¹⁵⁰ (p. 91). El proceso entendido de esta manera habilita a articular al mismo tiempo imposición dominante de significados por instituciones y actores de poder, y la "no necesaria correspondencia" efecto de la decodificación" propia del actor social o sujeto individual (p. 99).

Otra lectura obligatoria es la obra de Pierre Bourdieu (1984; 2000). Su trabajo sobre la autonomía de los campos intelectuales frente a otras fracciones de la élite, sobre la circulación de ideas y objetos culturales según parámetros de valor propios determinados por la funcionalidad en el campo, proyectan una sombra larga sobre los trabajos en el área. Así como Hall esquematiza al proceso comunicacional como una práctica que alberga simultáneamente al ejercicio de dominación por parte de estados, instituciones o sujetos y la agencia del sujeto en su decodificación del mensaje, Bourdieu concibe el objeto cultural como una superficie bifaz.

Los bienes simbólicos son una realidad de dos caras, una mercancía y un objeto simbólico ¹⁵¹ (Bourdieu, 1984: p. 2 y 3). Es decir, es una mercancía que es vendida y comprada, pero su consumo abre a una dimensión simbólica que no está contenida en la acción de compraventa. Según el sociólogo estas dos partes conviven con cierta independencia, aunque pueden informarse, o incluso determinarse, la una a la otra.

Diferentes elementos de la teórica de la circulación de ideas y objetos culturales "bourdiana" no han envejecido con igual gracia. Wiebke Keim (2014), por ejemplo, crítica al concepto de "circulación internacional de ideas" como un intento simplista de explicar un problema complejo e ignora las asimetrías inherentes a las relaciones (p. 91). Estas deficiencias en el análisis fueron puestas en primer plano por la línea crítica al imperialismo cultural que surgió en los años setenta, entre la que se destacaron las obras de Herbert Schiller, Jeremy Tunstall, Ariel Dorfman y Armand Mattelart, autores del aquí muy difundido *Para Leer al Pato Donald*. Su producción a su vez fue puesta en tela de juicio y perdió vigencia ante el creciente consenso académico que interpretaba sus trabajos como denuncias unidireccionales al carácter "imperialista" de la cultura occidental, sacrificando en el proceso cualquier agencia del receptor (Kraidy, 2005).

Habría que esperar hasta el éxito de *Orientalismo* de Edward Said (2008 [1997]) para que la dimensión relacional y asimétrica de los intercambios culturales volvería a cobrar relevancia en las discusiones. Allí el palestino-norteamericano descentró definitivamente el problema de la cultura, poniendo el eje sobre la construcción de saber como un acto de dominación. Lo que es más, señalando una vez la naturaleza dialéctica de los procesos culturales, Said destaca que la construcción discursiva de Oriente por parte de Europa reviste también la configuración de su propia identidad. Sin un Oriente que funcione como un "otro" exótico, sensual y bárbaro, no existe la construcción de Europa como el bastión de la "civilización" en el mundo. Que este trabajo "poscolonial" de un teórico no estrictamente "occidental", así como aquellos de Homi Bhabha o Néstor García Canclini, se difundieran profusamente a fines del siglo XX (Kraidy, 2005), no fue fortuito. Hacia los años noventa, la experiencia empírica de la mundialización económica y la revolución de las tecnologías de la información (Castells, 1998) puso en primer plano el problema de la circulación de bienes culturales en lo que científicos sociales y economistas bautizan como "globalización" (Steger y James, 2010).

¿"McDonalización", "hibridación" o "transculturalismo"?

El vocabulario académico con el cual se discute el fenómeno sociohistórico de la "globalización", según Kraidy (2005), quedó instituido con la edición el volumen *Global Culture: Nationalism, Globalization, and Modernity* compilado por Mike Featherstone (1994), del cual se desprenden recordadas intervenciones de autores de la talla de Zygmunt Bauman e Immanuel Wallerstein. A contrapelo, en nuestro país "el concepto 'Globalización' como objeto de estudio académico e incluso a nivel coloquial/ cotidiano ha notado una baja de interés y repercusión en la última década", lo que se tradujo en una producción dispersa y poco sistematizada sobre la problemática (Gendler, 2016). Mientras tanto, la discusión en idioma inglés cuenta ya con década y media de desarrollo sostenido, en los cuales algunos consensos han sido alcanzados. A saber, que el ritmo de la globalización está marcado por el cambio tecnológico, que implica la reconfiguración de fronteras estatales y regionales, que es un proceso que afecta de manera desigual a los actores sociales (Nederveen Pieterse, 2009 [2003]).

Sin embargo, la interpretación y la valoración de este proceso continúa siendo el objeto de ardidados debates. En el plano del análisis cultural, los dos polos de la discusión están representados, por un lado, en la denuncia de la homogeneización o "McDonalización" de la cultura mundial, y por otro, por una lectura de la globalización cultural que la interpreta como el resultado de una "hibridación" más amable y multidireccional. Según el estado de la cuestión que realiza Marwan Kraidy (2005), la vertiente crítica a la asimilación cultural propia de la "McDonalización" es producto del impacto de corporaciones multinacionales en los diferentes mercados nacionales. La fórmula exitosa de homogeneización cultural por ellas blandida combina eficiencia en el servicio con el control tanto de los trabajadores como de los consumidores mediante ambientes y productos diseñados de manera sofisticada. Esta lógica capitalista de control cultural se multiplica y adopta diversas formas en diferentes ámbitos de la sociedad, como lo refleja la

pluralidad de términos teóricos que aparecen en la bibliografía, tales como “McTrabajos, McCiudadanos, McUniversidades, McPrisiones, McCortes, McTurismo, etc.” (p. 54).

Al igual que con las corrientes críticas al “imperialismo cultural” de los años setenta, Kraidy desestima estos análisis por practicar un análisis unilateral y difusionista. Para ilustrar su caso, cita el trabajo etnográfico que realizó Shannon Peters Talbott en los años noventa en una sucursal de McDonald’s ubicada en Moscú. Ella concluyó que antes que una homogeneización cultural total a los modos y costumbres norteamericanos en los comensales rusos, su trabajo etnográfico permitía observar adaptaciones. Tanto por la empresa, ofreciendo por ejemplo versiones fast food de platos típicos locales, como por parte de los consumidores, quienes navegaban el espacio estructurante de la sucursal del restaurante con agencia y le atribuían significantes simbólicos que tenían sentido en su propia realidad (Kraidy, 2005). Desde esta perspectiva los trabajos acerca de la “McDonalización” son rescatables desde lo político, en su denuncia de la hegemonía cultural que estados y corporaciones ejercen particularmente en los “países en vías de desarrollo”. Pero en el plano del análisis cultural, el precio que se paga es la obturación de la agencia de los consumidores o receptores, resultando en una lectura que no solo está empobrecida, sino ulteriormente es errónea.

Atendiendo a la necesidad de encontrar matices en el proceso de la globalización, una serie de autores recuperaron el concepto de “hibridación” de la bibliografía “poscolonial” de Bhabha o García Canclini (Kraidy, 2005). Entre ellos destaca Jan Nederveen Pieterse (2009 [2003]), un académico holandés que trabaja en los Estados Unidos y fue pionero en el uso del concepto a mediados de los noventa. Oponiéndose al juicio que pinta a la globalización como la idea de que el mundo se está volviendo más uniforme y estandarizado, a través de una sincronización tecnológica, comercial y cultural que emana de Occidente ¹⁵², Nederveen Pieterse argumenta que el proceso no puede ser igualado a “occidentalización”. En su lugar, el autor prefiere pensarlo como un proceso de hibridación que da origen a una

152. *The idea that the world is becoming more uniform and standardized, through a technological, commercial, and cultural synchronization emanating from the West (cita original).*

153. *Multiple paths of modernization, which avoids the onus of Eurocentrism and provides an angle for reproblematising western development (cita original).*

154. *Centuries of South-North cultural osmosis have resulted in intercontinental crossover culture (cita original).*

155. *Thai boxing by Moroccan girls in Amsterdam, Asian rap in London, Irish bagels, Chinese tacos, and Mardi Gras Indians in the United States (cita original).*

mezcla global. En este esquema, la noción de una única "modernization/westernization" es remplazada por múltiples caminos de modernización, que evitan la carga del eurocentrismo y proporcionan un ángulo para reproblematisar el desarrollo occidental ¹⁵³. Como apoyo a su teoría el autor invoca los ejemplos de Japón y Taiwan, citando bibliografía de esos respectivos países en la cual se afirma que el desarrollo y la modernización de esas naciones orientales se dio por vías alternativas a la Occidental.

A los ojos de Nederveen Pieterse, el resultado de la globalización no es un mundo culturalmente "McDonalizado", sino uno donde aumenta el rango de opciones organizacionales para las instituciones y sociedades. Apegándonos a la metáfora gastronómica, la globalización actúa como una especie de "buffet" benévolo, donde no existe un monopolio o prioridad en los caminos hacia el desarrollo y cada sociedad puede elegir aquel que le sienta mejor a su idiosincrasia. Donde otros ven imposición imperialista, el autor entiende que existe una "hibridación" cultural, donde los actores sociales cuentan con la capacidad de selección sobre aquello que adoptan y que desechan. Señala a su vez que la direccionalidad no es una sola, destacando que siglos de ósmosis cultural Sur-Norte han resultado en la cultura interconectada ¹⁵⁴. El resultado es una hibridación global, donde existe boxeo tailandés practicado por chicas marroquíes en Amsterdam, rap asiático en Londres, bagels irlandeses, tacos chinos e indios o Mardi Gras en los Estados Unidos¹⁵⁵.

Las relaciones entre poder y hegemonía que necesariamente son parte de toda interacción cultural son reconocidas por Nederveen Pieterse. Ellas están inscritos y reproducidos dentro de la hibridación, lo que se traduce en rasgos de asimetría culturales. En particular le preocupa los llamados "double standards" que dominan la política global, como los países occidentales que practican democracia hacia dentro e imperialismo hacia afuera. Pero al mismo tiempo, niega que la "hibridación", y por ende la globalización, tengan un filo de clase y de dominación inherente. Esto se trasluce en su discusión con el antropólogo norteamericano Jonathan Friedman (1999), quien ve en la "hibridación" cultural una nueva forma

de hegemonía por parte de una clase dominante cosmopolita. Celebrada por los intelectuales que aplauden el fin de las fronteras, mientras que el lumpenproletariado teme la invasión de inmigrantes y “contaminación” de su cultura que ello representa. Estos argumentos contra su concepto son desechados por Nederveen Pieterse hasta tal punto de definirlos como inconsistentes, contradictorios, y en ocasiones descabellados, yendo tan lejos como para asociarlos como reflexiones propias de campesinos sureños.

Pero el autor holandés no puede escapar de cometer las mismas transgresiones que él denuncia. Además de un escrito académico, su libro postula una postura política que la antecede y su análisis está cruzado por este hecho. La “hibridación” cultural globalizada es elevada a ese nivel al momento en que se la propone como un antídoto contra el diferencialismo cultural de las doctrinas raciales y nacionalistas ¹⁵⁶. En su optimismo ante la globalización, Nederveen Pieterse termina por incurrir en los mismos esquematismos que el autor encuentra en la crítica del “imperialismo cultural”. Como señala Marwan Kraidy (2005), este tipo de lecturas amables con la globalización se apoyan en historias individuales, en la creación o la recepción de productos culturales, para desplazar el foco de los procesos económicos y sociales que los engloban. Por ejemplo, la fábula de J.K. Rowling como una madre desempleada que creó un fenómeno mundial con Harry Potter (p. 75 y 76), y los millones de niños que se identifican con los protagonistas de las novelas. De esta manera se atenúa en el discurso analítico el peso de las multinacionales que producen y comercian los libros, las películas y el infinito merchandising del joven mago. La definición de “hibridación” se apoya entonces en nociones tales como que “la homogeneidad cultural y la occidentalización son mitos”, que “hay un contraflujo cultural de lo no occidental hacia lo occidental”, que “el libre comercio es beneficioso para todos los que participan de él, y que “la creatividad individual y la libertad explican el éxito de la cultura global”. Contradictoriamente, el saldo de estos argumentos “niega que EE.UU. domine la cultura popular global” al mismo tiempo que “afirma el irresistible poder de la cultura pop estadounidense en las audiencias extranjeras”.

156. *An antidote to the cultural differentialism of racial and nationalist doctrines (cita original).*

157. *Reconsidering the cultural imperialism thesis and elucidating some of its blind spots are therefore more useful than rejecting it wholesale (cita original).*

Como solución superadora, Marwan Kraidy (2005) propone regresar al espíritu crítico de los denunciantes del imperialismo cultural en los años noventa, pero haciendo eco de los argumentos de Nederveen Pieterse y los cultores de la "hibridación" acerca de la agencia de los consumidores o receptores. El teórico norteamericano de ascendencia árabe reconoce la falta de sutileza y desconexión con la investigación empírica de Herbert Schiller y sus colegas, pero asegura que estas fallas en el análisis no son evidencia suficiente para desechar por completo las ideas de la corriente crítica. "Reconsiderar la tesis del cultural y dilucidar algunos de sus puntos ciegos es, por lo tanto, más útil que rechazarlo por completo" ¹⁵⁷, afirma el autor. Por sobre encima de cualquier otra, Kraidy eleva como idea central un argumento que creemos debe ser tenido en cuenta a lo largo de toda investigación que verse con la circulación de bienes culturales, "el argumento de que el poder impregna los procesos de comunicación internacional". Como lógica cultural de la globalización, "la hibridación no es post-hegemónica". Ninguna interacción sociocultural, sean cuales sean la procedencia y trasfondo de sus actores o la coyuntura de su contexto, es realizada sin una cuota de poder que se traduce en que la relación entablada por los participantes es necesariamente asimétrica y desigual.

La recepción de ideas científicas y la circulación de bienes culturales. Aportes metodológicos

Regresemos a la metáfora gastronómica del "buffet". Las interacciones entre actores sociales en su consumo y apropiación de bienes culturales, más que representada por pares comensales que eligen de un menú ampliado por la globalización de los mercados, podría estar ejemplificada por la relación entre el cliente y el dueño del restaurant. Mientras el primero elige qué es lo que comerá a partir de lo ofrecido, los lugares son asimétricos pues es el propietario quien ofrece los platos al público. Siguiendo esta línea argumental, Kraidy (2005) propone incorporar elementos de la teoría cultural de los sesenta a la crítica de la globalización

cultural, con conceptos como “codificación/decodificación” de Hall, para calibrar mejor el lugar de ese “comensal”, del público y la racionalidad con la cual consume objetos culturales. Incluso cuando se puede probar empíricamente como “los conglomerados de medios globales controlan las estructuras de producción, el contenido del programa y las redes de distribución”, dos décadas de estudio sobre las actitudes de los consumidores “sugieren que los procesos y resultados de la recepción cultural resultan algo impredecibles”.

Aunque elogia la tradición crítica que revistió al concepto de “hibridación” en las manos de Bhabha o García Clancini, Kraidy termina por desechar el término a la luz de su uso en la última década y media. En cambio, su propuesta renombra el análisis de la globalización cultural con un eje en la desigualdad entre los actores como “critical transculturalism”. Un marco que se centra en el poder de las relaciones interculturales mediante la integración de la agencia y la estructura en el análisis de la comunicación internacional¹⁵⁸. Adherimos al programa en su aspiración a simultáneamente dar cuenta que “las relaciones interculturales desiguales moldean la mayoría de los aspectos de la mezcla cultural”, pero escapando “más allá de los lugares comunes de los modelos de dominación y resistencia”. El desafío es entonces avanzar en una metodología de análisis contemple ambas dimensiones: la asimetría de los circuitos de circulación y consumo de bienes culturales por un lado, y la agencia de los actores con sus consecuencias inesperadas, incluso por aquellos que detentan el poder.

Es en la necesidad de instrumentar esta teoría crítica de la globalización cultural que recurrimos a la tradición de la circulación y recepción de ideas en nuestro país, que en su mayor desarrollo puede ofrecer un modelo metodológico a seguir. Como señala Jorge Dotti, la historia intelectual en su vertiente más general tiene gran trayectoria en la Argentina, pudiendo contarse en sus filas a “Altamirano, Botana, Chiaramonte, Halperín Donghi, Roig, [...] los Romero, Beatriz Sarlo, Terán, Vezzetti” (Dotti, Blanco, Plotkin, y García, 2008: p. 1). Fueron los trabajos del mismo Dotti, publicados desde los años noventa, que

158.A framework that focuses on power in intercultural relations by integrating both agency and structure in international communication analysis (cita original).

marcan "el inicio de la legitimación de estos estudios en un ámbito académico, y por tanto, abren la posibilidad de un estudio más detenido y riguroso del problema de la 'recepción' en cuanto tal" (p. 12). Siguiendo su aporte, y el de otros autores como Graciela Wamba Gaviña, Alejandro Blanco y Horacio Tarcus (p. 13), hoy una nueva generación de investigadores jóvenes continúan el desarrollo de esta línea de investigación, insertándose en la discusión internacional acerca de la circulación y recepción de ideas académicas.

Clara Ruvistuso (2015) llama la atención sobre la instrumentación metodológica que realiza Wiebke Keim (2014) en su artículo "Conceptualizing Circulation of Knowledge in the Social Sciences". Allí la autora de habla alemana descentra el desarrollo de la ciencia moderna del sentido común eurocéntrico, y plantea que la historia del conocimiento no puede pensar en términos de producción estática, sino de movimientos y circulaciones. La naturaleza de la producción de conocimiento es relacional y móvil. Keim construye en base de esta afirmación teórica un análisis estructural de las relaciones entre centro/periferia atenta a tres dimensiones. Primero, la dimensión material e institucional de las infraestructuras ("desarrollado/subdesarrollado"). Segundo, la dimensión de las condiciones de existencia y reproducción ("autonomo/dependiente"). Tercero y último, la dimensión del reconocimiento internacional y el prestigio ("central/marginal").

Estas dimensiones conceptualizadas en binomios dialécticos y asimétricos podrían repensarse en términos de la circulación y consumo de bienes culturales. El binomio "desarrollado/subdesarrollado" nos obliga a evaluar la materialidad de las partes que interactúan, las condiciones de producción y la infraestructura involucrada en su circulación y consumo. Esto abre un gran abanico de factores en los cuales encarna la asimetría ¿Con qué inversión e infraestructura cuenta la producción del bien cultural? ¿Qué presupuesto publicitario se dispone? ¿Es parte de un empuje coordinado que involucra otros medios como series de televisión, libros, merchandising? En relación directa, el eje "autonomous/dependant" nos dirige a las condiciones en que se originó el bien cultural ¿Fue producido en el marco de un mercado más desarrollado que aquel donde es exportado?

De ser afirmativa la respuesta, cuenta por ello con condiciones de producción más competitivas que los bienes producidos en el mercado local. El último binomio, "central/marginal", nos introduce en un campo más subjetivo de la estructura asimétrica. Aspectos cualitativos, como el valor otorgado a premios y prestigio construidos por diferentes medios cual la acción de críticos o instituciones corporativas, también informan el consumo de los receptores. Por ejemplo, ¿Por qué ciertos sectores de la clase media argentina presuponen que toda música en inglés tiene mejor calidad o es directamente superior a aquella cantada en español? ¿Por qué se asume que los mayores presupuestos e infraestructura disponibles a las producciones cinematográficas norteamericanas se traducen en un producto audiovisual superior? Estos sentidos comunes están construidos no solo por experiencias individuales sino por factores exógenos al sujeto que van desde inversión publicitaria a prejuicios ideológicos y posturas políticas.

Keim (2014) también tipifica la acción de recepción en cuatro actos básicos, "reconocimiento", "aceptación", "modificación" y "rechazo" (p. 98, 99). Cada una de ellos varía en el grado de acción ejercida sobre la idea, aceptándolo por completo o rechazándolo de plano. Pero todos ellos implican la agencia por parte del receptor. No existen la recepción pasiva por completo. Si bien el caso del consumo de bienes culturales requeriría modificar esta terminología, el concepto de la agencia prevalecente del consumidor ante el producto es un norte que no debe perderse en la traducción.

Asimismo, cuando la autora introduce en el análisis mediante la noción de "negociación entre teoría y práctica" factores tendientes al intercambio entre académicos y no académicos, está llamando la atención a la multidimensionalidad que deben tener en el horizonte este tipo de investigaciones. Por ejemplo, desde que el concepto de "soft power" fue acuñado en los noventa, como veremos en la segunda mitad del trabajo, se ha visibilizado la injerencia que políticas determinadas de incentivo o disuasión promovidas por estados u organismos transnacionales pueden tener en la circulación y consumo de bienes culturales.

Por último, Fernanda Beigel (2013) avanza un punto importante, que si bien esta implícito en su artículo "Centros y periferias en la circulación internacional de conocimiento", no puede ser subrayado lo suficiente. No importa que tan refinadas sean las categorías y herramientas teóricas utilizadas a la hora de aproximarse metodológicamente al análisis cultural, nunca debe perderse el horizonte histórico que reviste a cada caso. Por mayor cantidad de recurrencias o patrones se puedan detectar, no existe un repertorio conceptual lo suficiente amplio para articular todos los resultados posibles. La investigación siempre debe contemplar la contingencia histórica que revista cada relación asimétrica entre instituciones, corporaciones, sujetos y objetos en la circulación de bienes culturales.

Recapitulando, el saldo de nuestro recorrido teórico-metodológico es el siguiente. Primero, hacemos eco el pedido de Jan Nederveen Pieterse de reconocer la agencia de los sujetos a la hora de consumir y apropiarse de bienes culturales. Junto con Marwan Kraidy rescatamos el espíritu crítico de las denuncias "imperialismo cultural" de los noventa mediante su concepto de "critical transculturalism", aspirando a combinar en nuestro análisis el aspecto asimétrico de la circulación cultural con la agencia de los consumidores en cada caso específico. Traduciendo la instrumentalización teórica de Keim acerca de la circulación de saberes académicos, proponemos herramientas conceptuales mediante las cuales aproximarnos al análisis desde la asimetría material y simbólica que reviste este tipo de análisis. Finalmente, mediante el aporte de Beigel destacamos la historicidad que reviste todo caso de estudio, llamando la atención acerca de la contingencia histórica que debe ser contemplada en cada relación asimétrica y cada acto comunicacional.

A continuación, este armado conceptual será sucintamente puesto en juego en torno al problema de la circulación del manga y el *anime* producidos en Japón en el mercado cultural globalizado actual.

El problema de la circulación de la historieta y animación japoneses en el mundo globalizado

El fenómeno cultural que resultó del lanzamiento de la aplicación para celulares inteligentes Pokemon Go en 2016 no fue sino la confirmación de la potencia de un proceso que venía gestándose desde hace tiempo. De hecho, muchos hitos de las últimas décadas podría servir para ejemplificar la creciente relevancia de la industria cultural japonesa en el mundo. El triunfo de taquilla y crítica que alcanzó *El Viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki en 2002, culminando con el Premio de la Academia a Mejor Película Animada de ese año. *Your Name*, otro éxito cinematográfico más reciente, se ha transformado en un éxito global logrando un estreno comercial mundial raro para una película de *anime*. Además de transformarse en la película de animación japonesa más taquillera de todos los tiempos, gracias a la buena recepción que contó en el mercado chino y surcoreano.

Pokemon, o Pocket Monsters en su nombre completo, es una pieza clave en el proceso de mundialización del manga y el *anime*, respectivamente la historieta y animación producida en Japón. Clave porque fue a partir del estreno de su versión animada en 1999, dos años luego de su lanzamiento en el país oriental, que las producciones japonesas comenzaron a conquistar el último y más grande mercado que aún se les resistía, los Estados Unidos (Hernández-Pérez, 2017). Este fenómeno también generó una respuesta similar desde el ámbito académico, apareciendo investigaciones, jornadas y cátedras.

Como señala el autor español Manuel Hernández-Pérez (2017), nuestro conocimiento del impacto cultural del *manganime* en Europa y América Latina, mercados donde tiene presencia desde los años setenta y cuya expansión comenzó a marcarse a comienzos de los noventa, es más limitado debido a que la mayoría de la bibliografía en circulación es norteamericana. Sin embargo, basándonos en los datos disponibles y apreciaciones personales, el éxito es igual de fuerte en esas regiones.

Fuentes estadísticas señalan la importante porción del mercado que tiene el manga en países de tradición nacional historietística fuerte como Francia, Italia o Bélgica. En Alemania ese número llega a cifras monopólicas, ascendiendo según el director de la editorial Tokyopop, Joachim Kaps, a un 70% de todas las historietas vendidas en el país (Fishbein, 2007).

Esto no significa que no exista producción local, aunque nos encontramos ante un campo que en el mejor de los casos está en estado germinal. Analía Lorena Meo (2016), investigadora argentina, relaciona el crecimiento en popularidad de las producciones de animación japonesa entre el público argentino a partir de "una expansión del cable, principalmente en Capital Federal y Gran Buenos Aires" en la década del noventa, a través de canales como Cablín (1988-2000), Magic Kids (1995-2006) o The Big Channel (1990-2001). El correr de las décadas marcó simultáneamente la incorporación de nuevos consumidores, encontrando hoy un nutrido mercado nacional. Este va desde la constante presencia de series animadas en la televisión e internet, una creciente cantidad de estrenos en los cines, un saludable mercado editorial liderado por empresas especializadas como Ivrea u Ovni Press, y una nutrida sociabilidad en torno a estos consumos como convenciones de *fans* y el circuito de cosplay, la práctica de disfrazarse de personajes ficticios propios de las historietas y las producciones audiovisuales (p. 253).

Esta descripción nos ubica de lleno en un proceso relacionado con la globalización cultural, que en nuestro país explotó en el marco de la desregulación y liberalización de la economía en la década del noventa, de la mano de la famosa "convertibilidad" (Belini y Korol, 2012). Pero llamativamente, el origen de estos bienes culturales nipones también está sumamente emparentado con otro proceso de "transculturación" en su Japón actual. Así lo relata Frederik L. Schodt (2007), uno de los primeros académicos occidentales en trabajar el tema, quien destaca dos factores contextuales centrales en la formación de la historieta moderna japonesa hacia mediados del siglo XX. Primero, el trauma de la posguerra, que incluía dos ataques con bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki.

Segundo, la influencia cultural continuada de los norteamericanos a partir de la ocupación de sus fuerzas armadas que se extendió desde 1845 a 1852.

Ozamu Tezuka, uno de los padres del manga conocido en Japón como “Manga no Kamisama” (“Dios del manga”), dio cuenta de esta influencia. En diversas entrevistas el dibujante refirió el impacto que tuvo en su juventud el horror de la guerra y el hambre que sufrió su país durante la ocupación. En particular recalaba en las palizas que recibió por parte de soldados norteamericanos borrachos, quienes no entendían su inglés básico (Schodt, 2007). El ataque a Hiroshima y Nagasaki también influyó directamente en su obra más famosa Astroboy, cuyo nombre original en japonés es Poderoso Átomo (鉄腕アトム Tetsuwan Atomu). El mangaka eligió la palabra “átomo” deliberadamente, porque todos hablaban de ellos y del poder nuclear en esa época. El mensaje de pacifismo integrado a la obra también era producto de la experiencia nuclear japonesa, imaginando en el manga una utopía futurista donde la tecnología solo se usaba para el bien de toda la humanidad.

Por otro lado, siendo hijo de una familia de clase media alta, Ozamu Tezuka había consumido un amplio abanico de productos culturales en su niñez y juventud. Entre sus favoritos se contaban los dibujos animados norteamericanos y las películas de Charles Chaplin, así como tempranas historietas japonesas como Norakuro de Suihō Tagawa, Bōken Dankichi de Keizō Shimada, Kasei tanken o Viaje a Marte de Tarō Asahi y Noboru Ōshiro (Schodt, 2007). El comic también era una influencia, con revistas como Superman y Batman circulando copiosamente en manos de los soldados del ejército de ocupación. La influencia norteamericana también tomaba formas más concretas. Por ejemplo, Kenichi Katō, un reconocido editor de una de las primeras publicaciones de manga, supo ser apartado de su cargo por el gobierno de ocupación ante la sospecha de haber promovido el militarismo y los valores feudales con sus publicaciones.

El distintivo, kinético y rupturista estilo de narración visual creado por Tezuka, que sería adoptado y elevado a estilo nacional por sus contemporáneos y herederos, puede pensarse entonces como producto un proceso de "transculturación" que maridó tradiciones japonesas y norteamericanas en un contexto histórico específico de ocupación militar e imposición cultural. Resulta interesante, cuanto menos, que sesenta años después la producción cultural japonesa se encuentre en la otra punta del espectro, ahora presentándose como una industria que por el volumen y modo de su circulación y consumo algunos críticos no dudarían en denunciar como "imperialismo cultural". Esta acusación tiene particular sustancia en la última década, debido a que el éxito de *Pokemon* y otras propiedades intelectuales japonesas a nivel global han incentivado al gobierno nacional a promover la exportación a otros mercados mediante la Agencia de Asuntos Culturales (Hernandez-Pérez, 2017). En 2004 se crea el primer Programa Estratégico de Propiedad Intelectual (IPSP), que según su propio prospecto apunta a "convertir a Japón en una primera potencia de contenidos a escala mundial".

Finalmente, bajo el concepto de "Cool Japan", popularizado por el periodista norteamericano Douglas McGray (2002) como la encarnación nipona del "soft power" cultural, se funda el "*Japan Brand Fund*", destinado a incentivar la exportación de productos y servicios culturales japoneses en el marco del estímulo económico de emergencia de ¥10 trillones (alrededor de 90 billones de dólares) anunciado por el primer ministro Shinzo Abe en enero de 2013. Esta iniciativa incluye estudios de mercado, inversiones estatales que ascienden a las decenas de millones de dólares, y la creación de un canal de televisión llamado Japan Channel destinado al Sudeste Asiático (Alt, 2014). Provoca reflexión cómo este paquete de políticas de promoción estatal no se encuentra en el origen de la difusión de los bienes culturales japoneses en el mundo, sino que viene a posteriori, en un intento de capitalizar la popularidad ya lograda en rédito político y económico. Este es el caso por ejemplo del mercado asiático, donde por ejemplo la música japonesa, o J-Pop, se volvió "cool" gracias a circuitos

no tradicionales de circulación entre los que la piratería cumplió un rol fundamental (Martel, 2011). ¿Qué hizo entonces a los bienes culturales japoneses tan populares en primer lugar?

¿Dónde reside el atractivo del manganime para los consumidores globalizados?

Diferentes argumentos se han presentado para explicar el atractivo que consumidores occidentales encuentran en los productos culturales japoneses. Como reseña Manuel Hernández-Pérez (2017), “la mayoría de los estudios occidentales sobre el manganime hacen mayor hincapié en aspectos estéticos que narrativos”, y subrayan sobre ellos “la occidentalización del diseño de muchos personajes del *anime* como un rasgo de esta cualidad transcultural”. Como evidencia se ofrece los rasgos occidentales que a menudo tiene sus personajes, como cabellos “rubios y pelirrojos, algunos con tez morena y otros con los ojos claros, rasgos todos ellos pertenecientes a diferentes etnias”. En estos casos también se recurre sin falta a poner en relieve las influencias de la animación occidental, sobre todo Disney, en la obra de Tezuka y otros mangakas tempranos. La similitud, o “mismidad”, de estos productos facilitaría el acceso de consumidores occidentales, que se ven reflejados en las decisiones estéticas tomadas por los autores japoneses.

Otros autores defienden la postura opuesta, ubicando el atractivo en la “japonesidad”, u “otredad”. Así lo hace Frédéric Martel (2011), quien destaca la particularidad de Japón como “un país industrializado y un país que no pertenece a ‘Occidente’. Moderno y non western”. Este “sabor japonés” fue refinado y concentrado, según el autor francés, durante las décadas de introversión cultural que siguieron a la derrota de 1945. “Japón sigue siendo uno de los países más herméticos a las demás culturas, y para empezar uno de los que mejor resisten, sin cuotas ni censura, a la cultura estadounidense”. Entrevistado por Martel, Shinichiro Inouye, presidente de una de las editoriales japonesas más grandes llamada Kodakawa, afirmaba

que "la cultura japonesa está abierta al mundo" pero que al mismo tiempo esa apertura no implica perder su identidad y "siempre seguirá siendo profundamente japonesa".

¿Dónde se encuentra entonces el atractivo? Un mercado cultural autosuficiente, "Japón sigue siendo uno de los países más herméticos a las demás culturas, y para empezar uno de los que mejor resisten, sin cuotas ni censura, a la cultura estadounidense". Lo que sí es importado, capturando la atención del público nipón, enseguida lo "japonizan" (Martel, 2011). Quizás en esta acción de "japonización" podemos encontrar una explicación alternativa que concilie tanto el argumento de la "occidentalización" como el rasgo "muy japonés" atribuido a estos productos. En esta línea Brian Ruh (2013) adjetiva a los dos célebres *anime*, Neon Genesis Evangelion (1995) y Ghost in the Shell (1995), como "productos audiovisuales transnacionales de culto". Ambos, y otros como Akira (1988), son ejemplos de la combinación de elementos disímiles como religiones orientales, orquestaciones clásicas europeas, música folclórica japonesa, misticismo judeocristiano y filosofía occidental contemporánea en un lienzo de ciencia ficción futurista. Los tropos del género son "filtrados" a través del prisma de la idiosincrasia japonesa, cobrando relevancia las distopías posnucleares, los mecha (robot gigante pilotado por humanos), e incluso una aproximación claramente oriental a las preguntas filosóficas y sociológicas propias de la ciencia ficción. Esta síntesis de elementos conocidos y ajenos produce objetos culturales que, como señala Susan Napier (2005), son atractivos tanto en la universalidad de sus temas e imágenes como en la aproximación particular y fresca a ellos.

Es justamente en este carácter "transcultural" que el manga y el *anime* aparecen como objetos de la cultura global producto de los setenta, e incluso ciento cincuenta años de intercambio cultural entre Japón y occidente (Napier, 2005). Pero acordar en este punto con Susan Napier (2005) y Brian Ruh (2013) no significa que este "sabor global" no tenga un "condimento" específicamente japonés. No se debe obviar que esta suma "transcultural" de elementos diversos ha sido realizada en torno a

la experiencia y la tradición de artistas y productores criados, socializados en Japón. Son sin lugar a dudas estos bienes culturales producto de una recepción global, pero al mismo tiempo lo son de una experiencia histórica y una sociedad determinada que posee una identidad idiosincrática nacional atribuida como propia.

El peso de este ser “muy japonés” se pone en relieve en historietas y series animadas basadas en folclore o literatura occidentales (*Record of Lodoss War*, *Berserk*, *Attack on Titan*, *Fullmetal Alchemist*), que sin embargo destilan valores distintivamente japoneses, y diferentes a las obras producidas en países occidentales abrevando en los mismos imaginarios. En un verdadero juego de reflejos, características y elementos que hicieron de los productos japoneses exitosos en el mundo han sido a su vez replicados, o por lo menos se ha intentado hacerlo, en industrias culturales como la norteamericana. Los consumidores occidentales que hayan disfrutado de *The Matrix* (1999) o *Kill Bill Vol. 1* (2003), por ejemplo, se encontrarán luego mucho más receptivos a los manga y *anime* que nutrieron su diseño y estilo narrativo.

Un aspecto clave que la industria cultural norteamericana ha adoptado de la japonesa es aquello que los estudiosos de los medios llaman cross-media (Hernández-Pérez, 2017) o media mix (Ruh, 2013). O sea, el uso de diferentes plataformas mediáticas para narrar una sola historia. Como señala Hernández-Pérez (2017), esta cualidad multimediática fue un elemento clave en el éxito de *Pokemon*. Desde el inicio historietas y series animadas japonesas se nutrieron mutuamente, comenzando por la adaptación animada en blanco y negro de *Astro boy* en 1962, considerado el primer *anime* seriado emitido en la televisión nipona. Sin embargo al filo del siglo XXI productos japoneses como *Serial Experiments Lain* (1998) y *.hack* (2002) fueron pioneros en una reinención de la narrativa multimedial en el uso simultáneo de diferentes plataformas para contar una historia coherente e interrelacionada. Como piezas de rompecabezas, todas las producciones eran necesarias, demandando al espectador la compra de abanico de objetos culturales, así como un consumo activo e intensivo.

Por poner un ejemplo, la primera oleada de la propiedad intelectual .hack contó con el videojuego homónimo lanzado en cuatro "capítulos" entre 2002 y 2003; el videojuego online .hack//frägment (2005); el videojuego basado en la colección de cartas .hack//Enemy (2005); la serie de televisión animada .hack//Sign (2002); la serie animada lanzada directo en DVD .hack//Liminality(2002-2003); la parodia animada .hack//Gift (2003); las novelas .hack//AI buster, .hack//AI buster 2, .hack//Another Birth, .hack//Zero y .hack//Epitaph of Twilight; el manga .hack//Legend of the Twilight (2002-2004) y el anime de doce capítulos que adaptó ese manga a la televisión en 2003. El concepto de media mix ha sido abrazado en la industria cultural norteamericana, con un espectador medio dispuesto a las nuevas exigencias que le impone el consumo de bienes culturales. No hay que buscar más lejos que el masivo éxito global del Universo de Marvel regentado por Disney, donde una narrativa uniforme e interconectada se viene desarrollando en películas, series de televisión, historietas, videos virales y otros medios audiovisuales desde 2008, sin final en puerta.

A modo de conclusión, o un fenómeno global que debe ser comprendido

Este primer recorrido nos entrega un diagnóstico complejo de la circulación de los bienes culturales japoneses. A través del prisma de los conceptos discutidos en la primera parte, la configuración y circulación del manga, el anime y los productos culturales japoneses es sumamente interesante. En su origen, la historieta japonesa surge como un producto marcado por el trauma de la Segunda Guerra Mundial y las restricciones resultantes de la ocupación norteamericana del país. Un proceso de transculturación particular sucede en ese contexto, en el cual autores como Ozamu Tezuka crean su arte expuestos a influencias culturales norteamericanas que no pueden entenderse por fuera de la dominación política y militar. Setenta años después, las mismas historietas y animación japonesa se encuentran del otro lado del intercambio cultural asimétrico.

Son utilizados por el gobierno japonés como la punta de lanza de una iniciativa política que pretende expandir la influencia cultural y económica en Asia y el mundo, mediante el financiamiento e incentivo de las exportaciones de bienes culturales.

Sin bien es un saldo claro su caracterización como productos verdaderamente “transculturales”, tanto en su origen como en su circulación, es necesaria una investigación de mayor envergadura para poder dilucidar toda la dimensión que cobra este adjetivo en la producción y consumo de ellos en los diferentes lugares del mundo. Los interrogantes son varios y diversos ¿Cómo impactan estos productos en los mercados culturales locales? ¿Lo hace de igual manera en mercados desarrollados como el norteamericano que en otros más modestos como el argentino o el alemán? No hace falta más que acercarse a cualquier librería especializada en nuestro país permite ver el lugar dominante que ejerce el manga en la edición de historietas en Argentina, opacando incluso a los comic-books norteamericanos.

Siguiendo el esquema de Kiem (2014), aparecen potenciales interrogantes en todos los niveles de la producción, circulación y consumo. ¿Cómo reaccionan los productos locales a la popularidad de estos productos? ¿Lo imitan en un intento de capturar parte de sus ventas? ¿O acaso se resignan y buscan diferenciarse con una producción idiosincrática propia para generar su propio rincón del mercado de historietas? Mientras tanto en Japón, a pesar de todo lo dicho acerca de la autosuficiencia y aislamiento del mercado cultural, la cantidad de capitales norteamericanos que han comenzado a desembarcar en busca de rédito a partir del fenómeno del *manganime* podría alterar el sistema de producción. Otro potencial factor de cambio es la promoción nacional de estos productos mediante la iniciativa Cool Japan, que tiene un efecto directo en como se crean y circulan ¿Se encuentran en una ventaja competitiva a partir de esta subvención y promoción frente a otros rivales? ¿Acaso la iniciativa Cool Japan es un factor de peso en, por ejemplo, la circulación y consumo de manga y *anime* en Argentina?

Se hace necesario también recuperar el contexto histórico en el cual estos productos comenzaron a cobrar relevancia en el mercado cultural mundial. Como se desprende de la cita de Meo (2016), las telecomunicaciones y su difusión de los años noventa en adelante fueron un factor clave. Primero con la llegada de la televisión por cable, y luego internet. En el caso concreto argentino, la explosión de la edición de manga en el país se da en paralelo con una revalorización y circulación de la producción historietística nacional durante las primeras décadas del siglo XXI ¿Hay una relación entre estos procesos o es simple casualidad? Esta pregunta revista mayor potencialidad cuando la pensando en relación a los receptores de estas producciones culturales. El lector de manga podría ser un potencial lector de historieta argentina, o un consumidor que en su gusto por los productos japoneses desprecia el producto local. Asimismo, las particularidades del manga, en especial su inserción en el media mix que lo relaciona con series televisivas, videojuegos, etc., podría servir como "punto de acceso" a sujetos que nunca hubiese consumido historieta por sí misma.

La última, y probablemente más intrigante de todas las preguntas sea aquella que busca inquirir por los efectos de este fenómeno cultural en un sentido amplio ¿Estos consumos tan idiosincráticos operan solo como un disfrute estético o influye la formación, sobre todo de los lectores más jóvenes? ¿Significa un cambio de paradigma esta disputa de los productos japoneses a la hegemonía cultural norteamericana? Como esta serie de preguntas refleja, el problema aparece como uno fértil. Sobre el cual nos proponemos avanzar armados con la teorización y los recaudos metodológicos aquí enunciados, aspirando a capturar en nuestro análisis toda la complejidad que implica el proceso de producción, circulación y consumo de un objeto "transcultural" como es este que aquí hemos trabajado.

Referencias

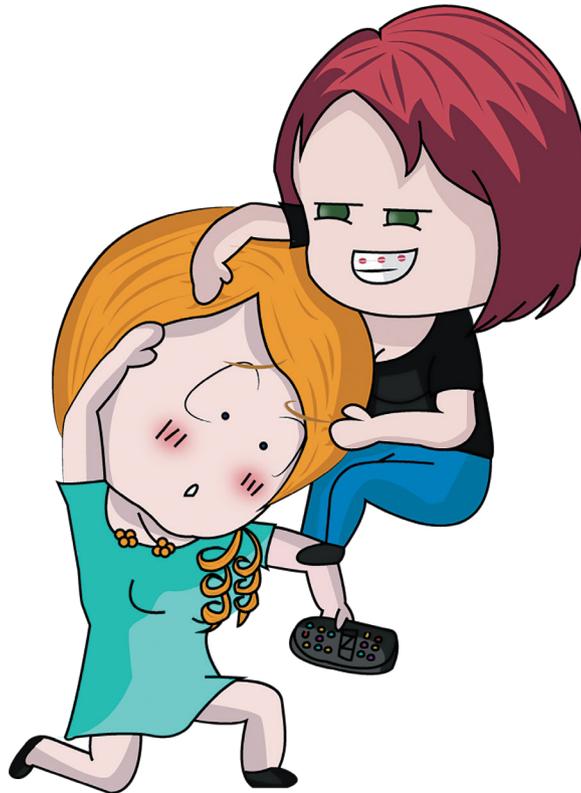
- Alt, M. (2014). "Will Cool Japan finally heat up in 2014?". En The Japan Times [en línea]. Publicado el 9 de enero de 2014. [Consultado el 29 de agosto de 2017].
<https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/01/09/general/will-cool-japan-finally-heat-up-in-2014/#.WaXfqdGQw2w>
- Beigel, F. (2013). "Centros y periferias en la circulación internacional de conocimiento". En Nueva Sociedad, N° 245, Mayo-Junio, pp. 110-123.
- Belini, C y Korol, J (2012). Historia económica de la Argentina en el siglo XX. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (1984). "The market of symbolic goods". The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature. New York: Columbia University Press.
- (2000). "Las condiciones sociales de la circulación de las ideas". En Intelectuales, políticas y poder. Eudeba: Buenos Aires.
- Castells, M. (1998). La era de la información : Economía, sociedad y cultura. Tomo 1, La sociedad en red. Madrid: Alianza.
- Dotti, J, Blanco, A, Plotkin, M y García, L. (2008). "Respuesta a la breve encuesta sobre el concepto de recepción". En Seminario sobre recepción de ideas. Buenos Aires: IDES/CeDInCi.
- Fishbein, J. (2007). "Europe's Manga Mania". En Spiegel Online [en línea]. [Consultado el 1 de julio de 2017].
<http://www.spiegel.de/international/business/changing-of-the-comic-guard-europe-s-manga-mania-a-525417.html>
- Friedman, J. (1999). "The Hybridization of Roots and the Abhorrence of the Bush". En Featherstone, Mike y Lash, Scott, Spaces of Culture: City–Nation–World. Londres: Sage, pp. 230–255.
- Gendler, M. (2016). "Globalización y tecnologías digitales: un estado de situación". En Unidad Sociológica, N° 6, Enero/Mayo, pp. 30-40.
- Hern, A. (2016). "Pokémon Go becomes global craze as game overtakes Twitter for US users". En The Guardian [en línea]. Publicado el 12 de julio. [Consultado el 24 de agosto de 2017].
<https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/12/pokemon-go-becomes-global-phenomenon-as-number-of-us-users-overtakes-twitter>

- Hernández-Pérez, M. (2017). "Estudiando la cultura popular japonesa". En Manga, *anime* y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Keim, W. (2014). "Conceptualizing Circulation of Knowledge in the Social Sciences". En Keim, Wiebke y Çelik, E (ed.). (2014). Global Knowledge Production in the Social Sciences. Made in circulation. Dorchester: Ashgate, pp. 87-113.
- Kraidy, M. (2005). Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization. Philadelphia: Temple University Press.
- Martel, F. (2011). Cultura Mainstream. Como nacen los fenómenos de masas. Madrid: Taurus.
- McGray, D. (2002). "Japan's Gross National Cool". En Foreign Policy [en línea]. Publicado el 1º de mayo 2002. [Consultado 29 de agosto 2017]. <http://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/>
- Meo, A (2016). "Aproximaciones al *anime*: producción, circulación y consumo en el siglo XXI". En Revista *Questión*, Vol. 1, Nº 51, pp. 251-265.
- Napier, S. (2005). Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave Macmillan.
- Nederveen P (2009 [2003]). Globalization and Culture. Global Mélange. Lanham, Maryland : Rowan & Littlefield.
- Ruvituso, C. (2015). Diálogos existenciales : La filosofía alemana en la Argentina peronista [1946-1955]. Madrid: Iberoamericana Frankfurt am Main/Vervuert.
- Ruh, B. (2013). "Producing Transnational Cult Media: Neon Genesis Evangelion and Ghost in the Shell in Circulation". En *Intensities: The Journal of Cult Media*, Nº 5, Primavera/Verano, pp. 1-23.
- Said, E W. (2008 [1997]). Orientalismo. Barcelona: Debolsillo.
- Schodt, F.L. (2007). The Astro Boy essays : Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the manga-*anime* revolution. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Steger, M B. y James, P. (2010). "Ideologies of Globalism". En Steger, Manfred B. y James, Paul (eds). Globalization and Culture. Vol. IV Ideologies of Globalism. Los Angeles: Sage.

Además de la Televisión Occidental: una radiografía del circuito de los dramas de TV en Netflix Brasil

Krystal Urbano

Mayara Araujo



Es consensual que la cultura mediática vive un efervescente momento de reconfiguración que alcanza todos los espacios de su circuito comunicativo y que tiene como importante resorte la popularización de la cultura digital. Internet, junto a los avances en torno a la tecnología televisiva, ha potenciado nuevos comportamientos por parte de los agentes vinculados a la producción, distribución y consumo de contenidos mediáticos (Castellano, 2015; Gomes, 2007; Jenkins, 2009) que carecen de comprensión. En este sentido, la cultura mediática asiste a nivel global al surgimiento de nuevos lenguajes, nuevos géneros y nuevas plataformas de consumo audiovisual, responsables de una serie de complejidades en el ya conflictivo ambiente mediático. Es necesario comprender, por lo tanto, ese profundo contexto de cambios. Es en este escenario que insertamos la discusión sobre el surgimiento de nuevos modelos de distribución y consumo de contenido audiovisual producido por las industrias mediáticas de los países del Extremo Oriente que sigue en el texto del presente capítulo.

En efecto, el desarrollo tecnológico, aliado al surgimiento de los nuevos medios de producción y compartición de contenido, se impone como un dato de relativa importancia para reflexionar sobre el espacio que las producciones mediáticas oriundas de otras regiones del Globo, además de la americana y/o occidental, tienen gradualmente conquistado en el mercado mediático universal (Albuquerque y Cortez, 2013; Urbano, 2012). La diversidad existente en este contraflujo en el contexto de los países del Extremo Oriente puede ser percibida inicialmente a través del cine asiático, especialmente el de Hong Kong en la década de 1970, seguido de las animaciones japonesas que, también se volvieron bastante conocidas internacionalmente en la década de 1990 y por último, acompañada por las producciones del cine surcoreano que, pasaron a tener bastante visibilidad en el mercado global a partir de los años 2000. Más recientemente, los dramas de televisión, formato televisivo compartido entre los países del este y del sudeste asiático (Ang, 2004, 2007; Dissanayake, 2012; Iwabuchi, 2004), pasaron a figurar en el mainstream del mapa de los flujos de la cultura

mediática global, teniendo su distribución expandida y potencializada a partir de los servicios de *streaming* de video y del movimiento de las comunidades migrantes y de sus *fans*, además del contexto regional (Chung, 2011; Hu, 2005; Martel, 2012).

El circuito de distribución y consumo de los dramas de TV establecido en algunos países de América Latina, como Chile, Perú y *Brasil* que cuentan con un ávido público consumidor y una activa comunidad de inmigrantes orientales (Iadevito, Bavoleo y Lee, 2010; Ko et al, 2014; Urbano, Madureira y Monteiro, 2014) explican bastante de ese nuevo paisaje mediático descentralizado y diversificado culturalmente. *Brasil*, así como otros países latinoamericanos, se encuentra inserto en ese escenario de contraflujo mediático protagonizado por algunos países que, hasta hace poco, no figuraban en el mainstream de la cultura global, influenciando y siendo influenciado por las relaciones que se establecen en este nuevo paisaje que, ante todo, denota la multipolaridad y descentralización de esos flujos (Albuquerque y Cortez, 2015). De esta forma, el desarrollo de nuevos medios de distribución y consumo audiovisual surgidos en el último decenio en el mercado global, como es el caso de la plataforma de series y películas *Netflix*, vienen demostrando cambios significativos en el paisaje mediático, en la que se observa el aumento de la diversidad de las nacionalidades de origen en los flujos de la cultura televisiva contemporánea, así como en los patrones de consumo de los públicos (Castellano y Meimaridis, 2016; Matrix, 2014; Rossini y Renner, 2015) de esas producciones más allá de los continentes.

El objetivo de este apartado, por lo tanto, es presentar un panorama de la producción audiovisual oriental disponible en *Netflix BR* - a partir del caso de los dramas de TV - buscando discutir los desafíos y las oportunidades que se presentan para la cultura mediática contemporánea en el mundo multipolar. Para tal propósito, el argumento del texto se desarrolla en tres secciones. En la primera, la propuesta es presentar los dramas de TV como formato televisivo compartido entre los países del Extremo Oriente, buscando discutir sus géneros, lenguajes y características culturales en

una perspectiva comparativa y relacional. A continuación, en la segunda parte, nuestro foco recae en la distribución de esas producciones en *Brasil*, articulada al contexto de las antiguas y de los nuevos medios y del circuito de *fans* y consumidores locales. Por último, en la sección de análisis empírico, nuestra propuesta es presentar un breve panorama del contenido audiovisual asiático disponible en *Netflix* BR, buscando discutir los nuevos modelos de consumo y recepción de los dramas de TV, a partir de la mediación reciente promovida por la plataforma.

Nuestra apuesta es que la mediación reciente proporcionada por plataformas licenciadas de *streaming* de películas y series como la de *Netflix*, promueven una mayor expansión y visibilidad global del contenido audiovisual producido en el contexto de las industrias televisivas de los países del Extremo Oriente, coexistiendo con estrategias tradicionales (e informales) de mediación desarrollada y consolidada por los *fans* de tener acceso a esas producciones, sobre todo, a través del ambiente de las redes digitales.

Los dramas de TV como formato: de los orígenes a las características generales

Drama de televisión es un término genérico utilizado para referirse a las narrativas audiovisuales seriadas provenientes del este y del sudeste asiático (Ang, 2007, Dissanayake, 2012, Martel, 2012). El formato, que es un híbrido entre telenovelas, miniseries y series televisivas, tuvo su origen en Japón durante la década de 1950 y se popularizó frente a los demás países de la región a partir de los años 1980, cuando Japón alcanza grandes niveles de exportación de productos audiovisuales en el sitio, haciendo su cultura pop japonesa un ítem presente en el cotidiano de los jóvenes. Esta presencia contó con el apoyo del emergente género *trendy* drama, un tipo nuevo de drama de televisión con una narrativa diferente de las que habían sido elaboradas hasta entonces¹⁵⁹. Los *trendy* dramas enfatizan relaciones profesionales y amorosas, poseen fuerte

159. El género de dramas predominantes en la televisión japonesa era el Home Drama. Tales narrativas sufrieron modificaciones con el paso del tiempo, pero abordan, principalmente, los cambios en la estructura familiar en el Japón de la posguerra.

atractivo turístico, exhiben centros urbanos japoneses y bellezas naturales, además de poner en pantalla a artistas populares o usar como banda sonora los grandes *hits* musicales del momento. Este nuevo género perseguía una renovación del público centrándose sobre todo en mujeres jóvenes. Ien Ang (2010) resalta que su éxito durante la década de 1990 en países del Extremo Oriente refleja la experiencia de vida y la nueva visión de mundo de la primera generación más joven de un Asia modernizado. Estos productos televisivos se convirtieron en un ancla, un punto de referencia para estos jóvenes, que buscaban nuevos estilos de vida y otros patrones de comportamiento (Ang, 2004, pág. 306). “(...) los dramas de TV orientados a la juventud se consideran los principales activos estratégicos de las estaciones de televisión, y puede incluso decir que la popularidad del drama de la moda fue garantizada por el inicio” (Ito, 2004).

Este formato televisivo fue incorporado y adaptado para satisfacer las necesidades de las redes de televisión de otros países del este y del sudeste asiático, como denota el expresivo caso surcoreano, que hoy es uno de los principales productores de dramas de televisión del mundo, así como uno de los que más exportan. Los países como China, Hong Kong, Taiwán, Filipinas y Tailandia también pasaron a emular el formato, pasando a producir sus propios dramas de televisión nacionales (Dissanayake, 2012; Iwabuchi, 2004; Martel, 2012). La nacionalidad es una característica bastante relevante en los dramas de TV que, a partir de la marca local ganaron nomenclaturas propias (tabla 01). Así, los dramas surcoreanos se denominan *k-dramas*, los chinos de *c-dramas*, los de Hong Kong, *hk-dramas*, los taiwaneses, *tw-dramas* (mientras que los tailandeses se denominan *lakorns*:

Cuando hablamos de los dramas de la televisión asiáticos, necesitamos tener en cuenta que lo estamos usando como un término genérico. Las distancias culturales entre, por ejemplo, China e India, o Japón e Indonesia, o Corea y Tailandia son inmensas. Por lo tanto, los dramas de televisión de cada país poseen su propia identidad cultural. Sin embargo, a pesar de reconocer estas diferencias, también es posible identificar algunas características comunes (Dissanayake, 2012, pág. 192-193).

La comercialización de dramas de TV mueve especialmente el mercado asiático y, en la conjetura actual de la difusión de contenidos por Internet, tales productos conquistan audiencia también de otros continentes. Debido a ello, Corea del Sur se destaca por ser uno de los productores de dramas que más exporta títulos de todos los países citados (Urbano, Madureira y Monteiro, 2014). Incluso Japón, el país originario del formato, no comercializa tanto ese producto fuera de sus fronteras como su vecino. Los dramas resultaron un producto formulado a partir de un formato importado que, al mismo tiempo que retrata a Corea del Sur, se hacía flexible a dialogar con las culturas vecinas (tabla 01). Más que eso, algunos discursos atribuyen un peso relativamente elevado a las características socioculturales, principalmente al confucianismo, como esfuerzo activo de valorización de la cultura “asiática”, en contraposición al rápido crecimiento económico y desarrollo de la cultura pop en Corea del Sur (Shim, 2006; Siriyuvasak y Hyunjoon, 2007).

Además de las especificidades temáticas y culturales y las aplicaciones de categorías de géneros, que son preponderantes en la emulación y traducción del formato para cada país asiático, los dramas de TV suelen tener entre 8 y 25 episodios (pudiendo extenderse a números mayores que en los casos de temáticas y categorías específicas), donde cada episodio tiene una duración media de una hora. Estos productos se exhiben especialmente en la parte de la noche en las emisoras, abrazando un espacio considerado importante en la rejilla de televisión. Estas obras suelen tener arcos grandes que se abren en el primer episodio y se cierran en el último, normalmente dando poco espacio para extenderse a otras temporadas. Los dramas de TV asiáticos se destacan por contar historias con focos bastante dirigidos, lidiando con pocos núcleos de personajes, y es por eso que sus arcos son formateados para cerrarse después de una cierta cantidad de episodios previamente escogida (Urbano, Madureira y Monteiro, 2014).

Países	Japón	Corea del Sur	China
Formato	<i>Doramas</i>	<i>K-dramas</i>	C-drama
Géneros	Home dramas: enfoque en la estructura familiar de la sociedad japonesa.	Épico/Histórico Académico/Romance/comedia Policial/acción Fantasía Médico Terror/ suspense	Épico/Histórico Romance/comedia Policial/acción Fantasía
Características temáticas y culturales	Enfoque en el cotidiano / cuestiones de la sociedad japonesa contemporánea (en el caso de los <i>trendy</i> dramas). Corriente nihon-jiron, resaltando las especificidades japonesas / cool japan. Aproximación cultural con los públicos locales y, en menor escala, regionales, dado el foco en las cuestiones japonesas.	Enfoque se desplaza de la narrativa / género y recae en los idols de la música k-pop (idols dramas). Corriente confucionista, garantizando diálogo con los públicos regionales, pero dialogando con la cultura televisiva global, a partir de su categoría de géneros. Aproximación cultural con los públicos regionales y globales, dada su estrategia singular de hibridación.	Enfoque en narrativas épicas / históricas. Corriente confucionista, garantizando diálogo entre los públicos locales / regionales. Aproximación cultural con los públicos locales y regionales, sobre todo, con los públicos y la industria televisiva surcoreana, de donde proviene su inspiración.
Principales emisoras de televisión	Fuji TV NHK NTV TBS ASAHI	KBS MBC JTBC SBS TVN	CCTV Dragon TV SRT Hunan TV

Tabla 3 Dramas de TV en el contexto de las industrias televisivas del Lejano Oriente.

Fuente: Las autoras.

En general, los dramas de TV tienen un formato compartido entre los países del este y del sudeste asiático y poseen una estructura narrativa similar a las telenovelas latinoamericanas, presentando considerables dosis de melodrama. Siendo así, es posible sugerir que existe cierta familiaridad de los públicos latinoamericanos y brasileños con la narrativa contenida en ese formato.

Dramas de TV y su circulación en Brasil

En *Brasil*, la distribución y circulación de los dramas de TV estuvo históricamente vinculada a la mediación de los *fans* (*fansubbers*)¹⁶⁰ en las redes digitales. A diferencia de los *tokusatus*¹⁶¹ y *animes*, que primero fueron transmitidos en la televisión *Brasileña* y luego ganaron un circuito propio en internet por el tratamiento no adecuado del material ofrecido por las emisoras (Urbano, 2013), la presencia y circulación de los dramas de TV en *Brasil* ya nace de la facilidad proporcionada por los medios digitales, articulada a la creatividad de los *fans*. De esta forma, desde los primordios, la distribución de contenido audiovisual asiático y, en particular, de los dramas de TV asiáticos, fue orientado por la lógica “de fan para fan” (Urbano, Madureira y Monteiro, 2014). No obstante, este cuadro ha comenzado a dar pistas de una emergente transformación: algunas plataformas de *streaming*, como se abordará más adelante, empezaron a profesionalizar a estos grupos de *fans*, invitándolos a formar parte del equipo de esos sitios.

Los grupos de subtítulo y traducción (*fansubs*) brasileños también son responsables de la administración de foros y sitios donde disponibilizan los dramas de TV y, a veces, por comunidades y páginas en *Facebook*, como es el caso del grupo de *Facebook* Somos Adictos a *Doramas*¹⁶², administrado por el mismo equipo de los *fansub* Mahal Dramas¹⁶³. Estos espacios actúan como un canal que posibilita la divulgación e interacción de personas interesadas en los dramas de TV, permitiendo que los *fans* encuentren a

160. *Fansubber* es el término designado para referirse a los fans que trabajan de forma voluntaria en la traducción, subtitulación y distribución de determinado programa de televisión. A pesar de que estos grupos existen desde los años 1980, como resalta Jenkins (2009), es con la llegada de las nuevas tecnologías de la comunicación que la práctica se vuelve más recurrente, debido a las facilidades proporcionadas por el ambiente digital.

161. *Tokusatsu* es una abreviación de la expresión “*tokushu satsuei*” que podría traducirse como “película de efectos especiales”. Aunque puede ser utilizada para referirse a cualquier producción cinematográfica que se utilice de tales efectos hoy también es sinónimo de películas y series de los superhéroes producidos en Japón que tienen énfasis en pirotecnias. Tenemos *Godzilla* y *Ultraman* como importantes representantes del género.

162. Recientemente el grupo fue desactivado y un nuevo fue creado en su lugar, el *Somos Adictos a Doramas 2.0*. De acuerdo con la moderación, no hubo un motivo en específico para ello. Solo estaban tratando de conseguir los miembros activos e involucrados en las discusiones.

163. Disponible en: http://s15.zetaboards.com/Mahal_Dramas_Fansub/index/

164. <http://www.crunchyroll.com>

165. <http://www.viki.com>

166. <http://www.dramafever.com>

otras personas que gustan de esos productos mediáticos, puedan divulgar sus opiniones y buscar más información. Sin embargo, este circuito no es mediado solo por los grupos de *fansub*. Las comunidades como el *Doramas Brasil*, la mayor comunidad brasileña sobre el tema que se mantiene en actividad hoy y contempla en torno a cincuenta mil miembros, por ejemplo, no está vinculada a ningún grupo de traducción, sino que posibilita de la misma forma la interacción entre los usuarios y diariamente se alimentan con información de interés de los *fans*. En este sentido, entendemos que el consumo de los dramas de TV también se construye en las experiencias complementarias (Gomes, 2007; Urbano, Madureira y Monteiro, 2014), una vez que el circuito se retroalimenta de debates sobre diversos elementos que componen los dramas de TV en las redes digitales.

En relación a los antiguos medios, desde una perspectiva local, percibimos que no hay mucho interés en trabajar con contenidos audiovisuales que huyen del contexto occidental (Vinco y Mazur, 2016). En apenas cinco ocasiones, los dramas de TV se hicieron presentes en la rejilla de programación de la TV brasileña. El primero fue *Oshin*, drama japonés que fue exhibido en la década de 1980; El segundo fue *Haru e Natsu – as cartas que não chegaram*, una producción japonesa en sociedad con *Brasil*, en conmemoración del centenario de la inmigración japonesa, que fue transmitido en la *Rede Bandeirantes* en 2008. En cuanto a las producciones surcoreanas, hay el drama *Happy Ending* que fue lanzado por la *Rede Brasil* de Televisión en 2015 y *A Lenda – O desejo de sonhar* que fue transmitido en la misma emisora en 2016. Más recientemente, en 2017, el drama de televisión japonés, *Dear Sister*, fue emitido en la televisión local E-Paraná.

Entre las acciones más recientes en dirección a una renovación en las estrategias de distribución de los dramas de TV en *Brasil*, se destaca los servicios de *streaming* de video online, adoptado recientemente por algunas distribuidoras, entre las cuales podemos citar los expresivos ejemplos del *Crunchyroll*¹⁶⁴, del *DramaFever*¹⁶⁵ e del *ViKi*¹⁶⁶. Se tratan de sitios de *streaming* de películas y series especializadas en la distribución de contenido audiovisual asiático de forma licenciada. En cuanto al primero, tiene un repertorio

enfocado en las animaciones niponas, reservando un tímido espacio para la distribución de dramas de TV japoneses (y en menor escala, singapurianos), los dos últimos trabajan en la distribución de los dramas de TV como principal producto del servicio ofrecido.

Crunchyroll comenzó sus operaciones en 2006 como un sitio web de *streaming* y carga de vídeo con fines de lucro que se especializó en alojar contenido de vídeo asiático oriental. Algunos de los contenidos alojados en *Crunchyroll* incluían versiones *fansubs* de títulos de la industria audiovisual oriental. *Crunchyroll* llegó a *Brasil* en 2012 y ofrece desde entonces *animés* y *mangas*, pero también cuenta con un catálogo de *doramas* para sus usuarios, con sesenta y siete producciones. También ofrece gratis algunos de sus productos pero para tener acceso a los *mangas* y un mayor catálogo de otras producciones, con alta definición y los lanzamientos más recientes, la opción de firma “Premium” es la más recomendada. La observación de esta serie con la disponibilidad de opciones de subtítulos en portugués denota la comprensión de estas empresas en la popularidad y el éxito de estos productos, que cada vez son parte de una cultura y la rutina de los aficionados asiáticos universo.

El *ViKi* comenzó sus servicios en 2008, a través del título “Project ViKi”. En apenas dos años de actuación, su estructura fue modificada, adquiriendo un nuevo nombre y un nuevo formato, además de oficinas en Palo Alto y Singapur y firmar alianzas con inversores para expandirse en el mercado global, lo que contó con la ayuda de proveedores de servicios (Dwyer, 2014), principalmente de Corea del Sur debido a los acuerdos flexibles de licencias. Desde 2010, denominado *ViKi* (haciendo conjunción de las palabras Vídeo e Wiki), la plataforma trae soporte en más de ciento sesenta idiomas, teniendo alianza con las emisoras como *NBC*, *BBC*, *KBS*, *SBS*, *TV Fuji*, *TV Asahi*, *Nagoya TV*, entre otras. La producción de subtítulos es a través del trabajo voluntario de *fans*, para configurarse como una comunidad de *crowdsourced* (Dwyer, 2014, pág. 28), es decir, que cuenta con el conocimiento colectivo para desarrollar sus producciones. La asociación va más allá de las emisoras, una vez que la plataforma estableció

167. <http://www.jwave.com.br/>

relaciones y pasó a lanzar sus servicios en otros lugares, como en la *Smart TV* de Samsung y Google TV.

Desde 2014 actuando en *Brasil*, todo el catálogo de *ViKi* está disponible de forma gratuita en línea y cuenta con una serie de comerciales y propagandas en medio de los episodios. Para evitar este “trastorno”, el *ViKi* ofrece la posibilidad de comprar un pase mensual o anual, el *ViKi Pass*, que mejora las condiciones de la experiencia de ese consumo. En el caso de la obtención, los vídeos pasan a poseer calidad HD y, durante la transmisión del programa, el consumo no será interrumpido cada 10 minutos con propagandas. Además, el suscriptor también podrá recibir el contenido con mayor agilidad, excluyendo la necesidad de esperar unas semanas para que el programa sea transmitido de forma gratuita. Otro dato interesante es en asociación de sindicatos, los subtítulos producidos en *ViKi* son utilizados por otras plataformas de *streaming*, como *Hulu*, *Netflix*, *Amazon.com*, *MSN* entre otros.

Desarrollado en 2009 en los Estados Unidos por los surcoreanos Seung Bak y Suk Park, el *DramaFever* pretendía ofrecer contenido de Corea del Sur a los inmigrantes que viven en otros países de forma legalizada. Menos de cinco años después, la empresa expandió su mercado a otros países como Canadá y *Brasil*. Inicialmente, la propuesta era ofrecer el modelo *freemium* de financiamiento lo que garantiza que el usuario reciba contenido de forma gratuita siempre que reciba anuncios cada diez minutos u optar por pagar una tasa mensual para que pueda tener acceso al contenido sin interrupciones (Vieira et al, 2015). Este formato, sin embargo, se ha modificado. Actualmente, *DramaFever* ofrece la posibilidad al usuario de ver la mitad de la temporada de un drama de televisión de forma gratuita, pero para seguir viendo, necesita recurrir a una firma.

De acuerdo con Vieira et al (2015), el contacto de *DramaFever* en *Brasil* tuvo inicio en 2011 a través de la mediación de los *fans* brasileños que producían contenido sobre el pop asiático, como el sitio *Jwave*¹⁶⁷, por ejemplo. La llegada oficial de *DramaFever* en *Brasil*, sin embargo, fue solo

en 2014 cuando la plataforma comenzó a ofrecer subtítulos en portugués para cumplir con el público brasileño. Esta llegada fue precedida por una asociación con *Netflix*, realizada en el año 2013, cuando ambas empresas realizaron pruebas de inserción de dramas asiáticos en el país.

Teniendo en mente los recorridos de los dramas de TV asiáticos en *Brasil* desde su concepción inicial, cuando era exclusivamente mediada por los *fans*, hasta el momento en que plataformas de *streaming* pasaron a disponibilizar ese tipo de contenido, partiremos ahora para el abordaje de ese formato televisivo frente a una plataforma más expresiva que es el caso de *Netflix*. En este sentido, *Netflix* BR ha puesto a disposición en su catálogo algunos *k-dramas*, como *Boys Over Flowers* (KBS2, 2009) y *Playful Kiss* (MBC, 2010) para verificar la aceptabilidad de ese formato en *Brasil*. Gracias a la recepción favorable, *DramaFever* inició sus actividades, invitando a algunos grupos *fansubs*, como *DramaFans*¹⁶⁸, para integrar el equipo de traducción de plataforma, ya que estos grupos ya dialogaban con la comunidad de *fans* y poseían *know-how* en el oficio.

Un panorama de los dramas de TV en el catálogo de Netflix BR

La inserción de los dramas de televisión asiáticos en el catálogo de *Netflix* expresa el emergente carácter global en la diseminación de contenido del pop asiático y, en especial, del japonés y del surcoreano, desde el audiovisual. A pesar de que otras plataformas de *streaming*, como es el caso de *DramaFever*, han establecido relaciones con *Netflix*, fue solo en 2015 y 2016, respectivamente, que las industrias televisivas de Japón y Corea del Sur establecieron oficialmente relaciones con *Netflix*.

Al ser introducida en el mercado japonés, la plataforma estrechó los vínculos con las redes de televisores locales, como inicialmente la *TV Fuji* y posteriormente con la *TV Tokio*. Tales alianzas resultaron en la producción de dramas de televisión originales, como representa el caso del pionero *Underwear*, una coproducción entre *Netflix* y la *TV Fuji* (Araujo, 2016b),

168. Las actividades de *DramaFans* fueron cerradas, a pesar del comunicado (expresado en 2014) por la administradora del grupo afirmando que ellos continuarían subtitolando sus proyectos, apenas no distribuir los dramas licenciados por la plataforma.

169. No es usual que los dramas de televisión tengan más de una temporada.

170. Traducción nuestra. We are extremely happy that we can be involved in providing original series in Japan with Fuji Television, which has an established reputation in producing content that is especially popular with young people. We believe in our vision of 'Connecting the world through amazing stories' and will continue to concentrate our efforts on producing amazing content. We hope to use the opportunities from this project to transmit Japan's amazing content to our customers in Japan and across the globe. Disponible: <http://www.fujitv.co.jp/en/wn0113.html>

que primero fue exhibida solo para el público japonés y, debido al éxito, quedó disponible en el catálogo de otros países como Reino Unido y *Brasil*. En febrero del año siguiente se estrenó otra asociación entre las partes, el drama de televisión *Good Morning Call* (Fuji TV / *Netflix*, 2016), que se convirtió en tal éxito de audiencia, que incluso llegó a tener una segunda temporada exhibida en 2017 (*Good Morning Call: Nuestros campus days*)¹⁶⁹.

Como se subrayó, no fue la primera vez que los dramas de televisión japoneses se hicieron presentes en plataformas licenciadas de *streaming*. Sin embargo, la presencia de *Netflix* en ese escenario puede significar mayor divulgación de los dramas de TV en *Brasil* y su coproducción puede funcionar como un certificado de calidad (Rossini y Renner, 2015), una vez que sus series de TV han sido ampliamente reconocidas. En 2015, el presidente de *Netflix* en Japón, Greg Peters, se mostró entusiasmado con la aproximación de la empresa con Japón. En su declaración al diario *Japan Today*, afirma que:

Estamos muy contentos de poder estar involucrados en el suministro de dramas originales en Japón con la televisión Fuji, que tiene una reputación establecida en producir contenidos que son especialmente populares entre los jóvenes. Creemos en nuestra visión de conectar el mundo a través de historias sorprendentes y vamos a seguir concentrando nuestros esfuerzos en la producción de contenidos increíbles. Esperamos utilizar la oportunidad de este proyecto para transmitir un contenido sorprendente de Japón a nuestros clientes de todo el mundo¹⁷⁰.

Con respecto a *Brasil*, nos damos cuenta de que hoy *Netflix BR* ofrece una gama de títulos japoneses de animación, series de televisión originales y programas de televisión con subtítulos en portugués para cumplir con la proporción de usuarios interesados en consumir esta fuente audiovisual. La empresa también invirtió en desarrollar un catálogo que contemplara sus producciones originales. Esta categoría puede referirse tanto a la coproducción con *Netflix*, en cuanto al contrato de distribución que garantiza exclusividad para la plataforma. En términos cuantitativos, el catálogo brasileño presenta once dramas de televisión originales, representando la

asociación de la empresa con las redes de televisión TV Fuji, NHK y TV Tokyo, con títulos como *Atelier* (2016), *Hibana: Spark* (2016), *Samurai Gourmet* (2017), *Million Yen Yoman* (2017), o *Erased* (2017), entre otros¹⁷¹. Algunos de sus contenidos originales son adaptaciones de medios más populares, como los *animés* y mangas, lo que parece ser una alternativa viable para conquistar la audiencia internacional, una vez que la cultura pop japonesa suele actuar en un mercado integrado (ejemplo: cartoon dramas), donde el consumo de un medio se dirige hacia otro.

Se nota que esas coproducciones presentan narrativas que valoren elementos de la cultura japonesa. *Atelier*, por ejemplo, aborda la ética de trabajo en Japón. *Hibana* fue un éxito absoluto en Japón, involucrando la trayectoria de dos artistas de manzai¹⁷². Los actores llegaron, incluso, a hacer un road show de manzai por el país. Por lo tanto, se hace evidente que las narrativas buscan llevar al público cuestiones “esencialmente japonesas”, colaborando con los ideales del nihonjinron que buscan resaltar su singularidad (LIE, 1996), diferenciándose de las demás. Otros, como *Blazing Transfer Students* (TV Tokyo / *Netflix*, 2017) son cartoon dramas que reproducen la exageración de los mangas. En cuanto a los dramas de televisión japoneses que han sido licenciados para la transmisión en la plataforma, se encuentran solo tres: *Itazura en Kiss* (Fuji TV, 2013), *Itazura en Kiss 2* (Fuji TV, 2014) y *Minami-kun no Koibito* (Fuji TV, 2010).

En cuanto a Corea del Sur, es notable la considerable variedad de películas, dramas de TV y programas de variedades presentes en el catálogo *Brasileño*, aunque la asociación entre la empresa y las redes de televisión locales recientemente ha cumplido apenas dos años. Sin embargo, la trayectoria de *Netflix* con el contenido surcoreano, hasta entonces, se reveló bastante diferente de la que se ha trazado en Japón.

El contenido original en sociedad entre los televisores surcoreanos y *Netflix* presenta un número bastante reducido en *Brasil*, aún más si se considera la cantidad de *k-dramas* licenciados en la plataforma. Mientras por ahora solo disponemos de seis coproducciones originales¹⁷³, como

171. Las otras coproducciones son: *Good Morning Call* (Fuji TV/Netflix 2016, 2017), *Blazing Transfer Students* (TV Tokyo/Netflix, 2017), *The Sweet Tooth Salaryman* (TV Tokyo/Netflix, 2017), *Final Fantasy: Dad of Light* (MBS/Netflix 2017), *Ito-kun A to E* (TV Tokyo/Netflix, 2017) e *Tokyo Midnight Dinner* (Netflix, 2016).

172. *Manzai* es un arte tradicional japonés de stand-up que involucra a dos artistas (el serio y el divertido) hablando muy rápido y contando bromas.

173. Los demás contenidos surcoreanos en asociación con *Netflix* son: *My Only Love Song* (2017), *Man to Man* (2017), *One More Time* (2016) e *The Sound of Your Heart* (2016).

174. La música pop surcoreana.

175. Disponible: < http://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2016/01/133_194897.html>

Argon (tvN/Netflix, 2017) y My only love song (Netflix, 2016), hay casi un centenar de dramas licenciados, entre ellos títulos de alto impacto como Descendants of the Sun (KBS2, 2016), una superproducción ganadora de diversos premios. Además de este ejemplo, también podría resaltarse la presencia de dramas surcoreanos de idols, celebridades de la música k-pop¹⁷⁴, que poseen una narrativa simple que normalmente involucra a un grupo musical y una fan y tiene con una duración de episodio reducida (entre veinte y treinta minutos), como es el caso del k-drama Exo Next Door (Never TV Cast, 2015). El objetivo de estas producciones es dirigir al consumidor de la música pop surcoreana hacia el consumo de los dramas de TV.

Los dramas de televisión surcoreanos suelen enfatizar la realidad local, creando un sentido de identidad colectiva y un intento de acercarse a los demás países del este y del sudeste asiático. De acuerdo con Mazur (2018), los *k-dramas* son productos que armonizan cuestiones asiáticas (confucionistas) y occidentales, representando una idea de una modernidad globalizada y ampliando su potencial de alcance global, una vez que sus cuestiones dialogan con varias audiencias internacionales.

De acuerdo con el profesor Ha Joo Yong (Korea Times, 2016), del departamento de medios de la Universidad de Inha, en Corea del Sur, esta asociación con Netflix puede ser interpretada como una oportunidad para impulsar la propagación de contenido de *Hallyu* (Ola de Corea del Sur) en otros lugares del mundo¹⁷⁵. De hecho, la expresiva cantidad de *k-dramas* presentes en Netflix BR revela la inversión y el potencial de la Ola Coreana en países de América Latina.

En el escenario *Brasileño*, el catálogo nacional de la plataforma de *streaming* de películas y series Netflix se presenta como un termómetro interesante. El catálogo de Netflix Brasil posee actualmente más de cien productos audiovisuales de Corea del Sur disponibles para sus clientes. Entre esos títulos, están *k-dramas*, películas, reality shows

y programas de entretenimiento, la gran mayoría agregada hace pocos meses. Una plataforma, que hasta hace poco estaba prácticamente formada solo por productos occidentales, sorprende con el interés y la cantidad de contenidos de carácter no solo surcoreano, sino asiático en general (Mazur, 2018, pág. 11).

En cuanto a las producciones de otros países del Extremo Oriente en Netflix, se destaca la presencia del contenido chino, especialmente del clásico cine de Hong Kong. Sin embargo, se trata mayoritariamente de títulos de cine, representado muchas veces por el imaginario del arte del kung fu, consolidado a partir de figuras como el astro Bruce Lee y del maestro Yip Man. En cuanto a los dramas de TV procedentes de China, hasta el momento, las únicas muestras son los títulos *Ice Fantasy* (Hunan TV, 2016) - un drama épico y fantástico que contiene sesenta y dos episodios - y la compilación de *Empresses in the Palace* (Dragon TV, 2011) - un drama histórico que se ambientó durante la dinastía Qing y cuenta la historia de Zhen Huan, una chica que se vuelve concubina del emperador y necesita aprender a vivir ante esta nueva y cruel realidad.

Por último, los dramas taiwaneses también se encuentran contemplados en la plataforma. Se destaca la presencia del reciente *A Boy named Flora* (GTV, 2017) y de *Close your eyes before it's dark* (GTV, 2016), disponibles para la fruición del público brasileño. Además de estos, tres otros títulos de *tw-dramas* figuran en el catálogo. Son: *The fierce wife* (TTV, 2011), *Queen of no Marriage* (TTV, 2009), y *Life plan a and b* (TTV, 2016).

Se percibe, por tanto, a partir del panorama brevemente presentado, que las estrategias utilizadas por las industrias televisivas de los países del Extremo Oriente para impulsar la distribución y el consumo de los dramas de TV en el mercado global son diferentes, lo que denota su originalidad desde el punto de vista de diseño. La

inserción de dramas de TV en el catálogo de Netflix Brasil apuntan a una nueva forma de mediación que viene siendo construida en los últimos años y que puede transformar el circuito de los dramas de televisión asiáticos tal como lo conocemos hoy.

Consideraciones finales

Como hemos visto, la reciente expansión de plataformas de streaming de películas y series en el paisaje mediático global, como es el caso de Netflix, fue acompañada por la producción y distribución de nuevos contenidos originales, además del mercado audiovisual americano y/o occidental, ilustrando así un paisaje mediático televisivo diversificado en términos de representatividad regional. Al firmar una asociación con emisoras de televisión de Extremo Oriente, Netflix rápidamente se encargó de desarrollar y mediar contenidos que llamó al público de esos países, así como potencial alcance global. En esta lógica, los dramas de TV procedentes de Japón, Corea del Sur, China y Taiwán se insertan en el catálogo internacional y brasileño de Netflix. Además, dada la expresiva comunidad de fans del pop oriental y de brasileños de ascendencia asiática residente en nuestro país, cuestiones como la identidad o la representación se constituyen en posibles caminos para racionalizar el consumo y la recepción de esas producciones por estos lares .

A modo de conclusión defendemos que la reciente mediación proporcionada por plataformas licenciadas de streaming de películas y series -como Crunchyroll, ViKi, DramaFever y, en particular, Netflix- promueve una mayor expansión y visibilidad global del contenido audiovisual producido en el contexto regional de las regiones las industrias televisivas de los países del Extremo Oriente, coexistiendo y dialogando con estrategias tradicionales (e informales) de mediación desarrollada y consolidada por los fans (fansubbers) en

el ambiente de las redes digitales. Así, el análisis minucioso de estas estrategias de mediación emprendidas por industrias y aficionados, así como cuestiones relativas a las diferentes políticas de distribución implicadas en la mediación (licenciada y no licenciada, formal e informal) de los dramas de TV, en una perspectiva comparativa, relacional y local, se erigen en cuestiones sobre las que podemos profundizar debidamente en aportaciones venideras.

Referencias

Albuquerque, A.; Cortez, K. (2015) Cultura Pop e Política na Nova Ordem Global: lições do Extremo Oriente. In: Carreiro, Rodrigo; Ferraraz, Rogério; SÁ, Simone Pereira de (Org). Cultura Pop. Salvador: Edufba.

_____. Ficção Seriada, Cultura Nacional e Des-Occidentalização: o caso dos animês. Contemporânea | Revista de comunicação e cultura - v.11 – n.01 – jan-abril, 2013.

Ang, I. (2007) Television Fictions around the World: Melodrama and Irony in Global Perspective. *Critical Studies in Television*, 2(2): 18-30.

_____. The cultural intimacy of TV Drama. In: Iwabuchi Koichi (2004.) *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press, p. 303-309.

Araujo, M. (2016a). Dramas de televisão japoneses na internet brasileira: o caso de Atelier na Netflix. II Jornada Internacional GEMInIS. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.

_____. (2016b) Dramas de TV japoneses: da participação ao consumo. *Revista Comum (FACHA)*, V. 17, n. 39, janeiro/junho, p. 310-326.

Castellano, M. (2015) "I do marathons (on Netflix)": as práticas dos fãs nas novas formas de ver e compartilhar TV. XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

_____; Meimaridis, M. (2016) Netflix, discursos de distinção e os novos modelos de produção televisiva. *Contemporânea | comunicação e cultura - v.14 – n.02 – maio-ago. - p. 193-209*

Chung, A. (2011) K-drama: A New TV Genre with Global Appeal. Korean Culture and Information Service - Ministry of Culture, Sports and Tourism.

Dissanayake, W. (2012) Asian television dramas and Asian theories of communication. *Journal of Multicultural Discourses*, 7:2, 191-196.

Denison, R. (2015) Redistributing japanese television drama: the shadow of economies and communities around online fan distribution of japanese media. *The Velvet Light Trap* (Texas Press), n. 75, p. 58-72.

Dwyer, T. (2014) Fansub dreaming on Viki. *The Translator*, 18:2, p. 217-243.

Gomes, L. (2007) Fansites ou o "consumo da experiência" na mídia contemporânea. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 13, n. 28.

HU, K. (2005) The Power of Circulation: digital technologies and the online chinese fans of japanese TV drama. *Inter-Asia Cultural Studies*, 6:2, p. 171-186.

Iadevito, P., Bavoletto, B. e Lee, M. (2010) Telenovelas coreanas en América Latina: ¿una nueva forma de comunicación intercultural?. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata.

Ito, M. The representation of femininity in Japanese television dramas of the 1990s. In: Iwabuchi, K. (2004) *Feeling Asian modernities – transnational consumption of Japanese TV dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Iwabuchi, K. (2004) *Feeling Asian modernities: Transnational consumption of Japanese TV dramas*. Hong Kong, China: Hong Kong University Press.

Jenkins, H. (2009) *Cultura da Convergência*. Brasil, São Paulo: Aleph.

Lie, J. (1996) *Sociology of Contemporary Japan*. Trend Report. *Current Sociology*. Journal of The International Sociological Association (ISA), Vol. 44, no 1, spring. London: Sage Publications.

Martel, F. (2012) *Mainstream: a Guerra global das mídias e culturas*. Rio de Janeiro, Brasil: Civilização Brasileira.

Matrix, S. (2014) The Netflix Effect: teens, binge-watching, and on-demand digital media trends. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*. v. 6, n. 1.

Mazur, D. (2018) A televisão sul-coreana no atual contexto global: um panorama introdutório. In: I Congresso TeleVisões. Niterói, RJ.

Rossini, M.; Renner, A. (2015) Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo de audiovisual. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro.

Shim, D. (2006) Hybridity and the rise of Korean popular culture in Ásia. *Media*,

Culture & Society. Vol. 28(1).

Siriyuvasak, U.; Hyunjoon, S. (2007) Asianizing K-pop: production, consumption and identification patterns among Thai youth. *Inter-Asia Cultural Studies*, 8:1.

Urbano, K. C. L. (2012) Fansubbers em cena: mediação e distribuição de animês em tempos de globalização da cultura. In: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, Ouro Preto, MG.

_____; Madureira, A. V. A. C. ; Monteiro, D. S. M. (2014) Fãs, Mediação e Cultura Midiática: dramas asiáticos no Brasil. In: I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia, 2014, São Carlos. I Jornada Internacional GEMInIS: Entretenimento Transmídia, 2014. p. 1-16.

Vira, E.; Rocha, I.; França, L. (2015) A aproximação entre indústrias de mídias e os fãs: o caso do DramaFever no Brasil. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

Vinco, A.; Mazur, D. (2016) Fans, Hallyu and Broadcast TV: The case of the k-drama 'Happy Ending' pioneering in Brazil. In: 8th World Congress of Korean Studies, Filadélfia, Pensilvânia, EUA. 8th Congress Papers.



Acerca de los autores

Yubar Deibi Portilla Benítez.

Diseñador Gráfico de la Universidad del Cauca. Especialista en Didáctica de la docencia virtual en la Fundación Universitaria del Área Andina con estudios de Maestría en Diseño de Experiencia de Usuario-Diseño Gráfico Digital en la Universidad Internacional de La Rioja. Se desempeña como Coordinador de Investigación en la Fundación Universitaria San Mateo.

Julio Emmanuel Banega Peyrot (Paco Banega).

Psicólogo de la Universidad Nacional de Rosario. Acompañante terapéutico en la Guardia del Programa de Acompañantes Personalizados de la Dirección Provincial de Niñez de la Provincia de Santa Fe en Rosario, Ministerio de Desarrollo Social de Santa Fe. Investigador en temas psicoanalíticos. Voluntario en el área de diversidad sexual de la municipalidad de Rosario. Trabaja e investiga sobre tópicos: Infancias vulneradas, *anime* y psicoanálisis.

Antonio Horno López.

Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada y profesor del Área de Dibujo de la Universidad de Jaén (España). Ha publicado artículos de investigación sobre animación japonesa en revistas especializadas nacionales e internacionales y autor de los libros: “Los orígenes del cine de animación japonés: De Katsudō Shashin a Astroboy” (2015) y “El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla” (2017) editado por Diábolo Ediciones.

Daniel Villa Gracia.

Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas. Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es

colaborador del departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II de la facultad Ciencias de la Información, participa en un grupo de investigación sobre las claves del cine de ensayo español contemporáneo como investigador y profesor. Becario en Osaka por la *Japan Foundation*.

Diego Hernán Rosain.

Licenciado y Profesor en Letras de la Universidad de Buenos Aires. Miembro del “Grupo Japón” de Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África –ALADAA Argentina. Miembro de la Red Latinoamericana de Investigadores y Organizaciones Sociales Latinoamericanas (RIOSAL) a cargo del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).

Roberto Jesús Sayar.

Licenciado y Profesor Secundario y Superior en Letras de la Universidad de Buenos Aires. Cursa la Maestría en Literaturas comparadas de la Universidad Nacional de La Plata. Miembro del Centro de Estudios en Filosofía Patrística y Medieval “Studium” de la Universidad Nacional del Rosario –UNR. Integrante del Equipo de Trabajo “Letras Clásicas” (CL-DAC-SEUBE-FFyL UBA).

Analia Lorena Meo.

Analia Lorena Meo. Doctoranda en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (FCS-UBA). Becaria doctoral UBA. Maestranda en Comunicación y Cultura (cohorte 2012-2013) (FCS-UBA). Licenciada en Ciencias de la Comunicación (FCS-UBA). Tesis: “Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza” (2011) en coautoría con Bárbara Ariana Goldenstein. Coordinadora de la *Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga* (RIIAM). Integrante del *Núcleo de Estudios del Japón*

(IDAES-UNSAM), coordinado por la Dra. Marian Moya y el Dr. Guillermo Wilde. Investigadora en el *Área Narrativas Dibujadas: Historieta, Humor Gráfico y Animación* (FCS-UBA), coordinado por la Dra. Laura Vázquez.

María del Valle Guerra.

Licenciada en Estudios Orientales. Experta en Extremo Oriente. Master en Derecho: Gestión y Políticas Culturales del Mercosur. Doctoranda en Traducción y Estudios Interculturales. Profesora del Máster Internacional en Economía y Negocios de China e India, del Instituto de Altos Estudios Universitarios, España. Profesora Titular en la Cámara del Asia –Área Ceremonial y Protocolo. Periodista matriculada, Canal 9 –Argentina.

Paula Alejandra Fernández.

Licenciada en Estudios Orientales, con especialización en Lejano Oriente (Universidad del Salvador). Obtuvo una Diplomatura Superior en Educación, Imágenes y Medios (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales) y es Maestranda en Industrias Culturales, Políticas y Gestión (Universidad Nacional de Quilmes). Ha realizado investigaciones sobre el impacto económico, político y social de las industrias culturales y el turismo en China, Corea y Japón. Integrante del Grupo Joven del Consejo Argentino de Relaciones Internacionales.

Antonio Míguez Santa Cruz.

Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Córdoba, donde además ejerce como Profesor Colaborador Honorario. Su principal línea de investigación es el fantástico japonés (incluido terror y sci-fi). Premio Extraordinario en Humanidades 2016.

Jonathan Emanuel Muñoz.

Prof. en Historia. Especialista en Historiografía de la cultura visual japonesa, nacionalismo japonés y cultura pop de la Universidad de Buenos Aires. Participa en Radio UBA como comentarista de la carrera de historia.

Omar Alonso García Martínez.

Maestro en Artes Plásticas y Visuales y Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Doctorando en Artes Visuales de la Universidad Federal de Río de Janeiro. Se ha desempeñado como Docente Investigador de la Fundación Universitaria San Mateo. Líder del Grupo de Investigación Designio.

Carlos Eduardo Daza Orozco.

Licenciado en Pedagogía Infantil de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Magister en Comunicación y Cultura de la Universidad de Buenos Aires. Becario Roberto Carri del Ministerio de Educación de la República de Argentina y el Consejo de Decanos de Facultades de Ciencias Sociales y Humanas de las Universidad Nacionales. Se desempeña como Docente, Investigador en la Fundación Universitaria San Mateo. Es miembro de la Red Iberoamericana de Investigación en Imaginarios y Representaciones (RIIR), y de la Cátedra UNESCO Desarrollo del Niño.

Raúl Antonio Cera Ochoa.

Historiador de la Universidad de Cartagena y Magíster en Estudios de la Cultura (Mención Género y Cultura) de la Universidad Andina Simón Bolívar (Quito, Ecuador). Miembro del grupo de Investigación en Estudios de Familias, Masculinidades y Feminidades, Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Universidad de Cartagena. Se desempeña como Investigador de la Fundación Universitaria San Mateo.

Tania Lucía Cobos Cobos.

Comunicadora Social y Periodista de la Universidad del Norte (Colombia), Maestra en Ciencias en Comunicación del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey – ITESM (México) y Doctora en Comunicación y Periodismo de la Universitat Autònoma de Barcelona (España). Se desempeña como profesora de planta del programa de Comunicación Social de la Universidad Tecnológica de Bolívar (Colombia)

Eliasid Enrique Mercado Mercado.

Economista de la Universidad del Atlántico (Colombia). Gestor de Contenido y promoción en CMR. Actualmente se desempeña como investigador independiente.

Elena Gil Escudier.

Comunicadora audiovisual de la Universidad de Sevilla (España). Master en Cinematografía de la Universidad de Córdoba y Doctora en Patrimonio Cultural y Territorio de la Universidad de Córdoba (España). Hace parte de la Agrupación Local de Voluntarios de Protección Civil de San Fernando (Cádiz).

Víctor Cerdán Martínez.

Doctor en periodismo por la Universidad Complutense de Madrid. Miembro del grupo de investigación GISDA en la Universidad Camilo José Cela, Cine de Madrid) y en el Instituto Tracor (Universidad San Pablo CEU). Experiencia académica como investigador y profesor, trabaja en cine y televisión. Es director de la serie de documentales, «Héroes Invisibles», emitida en La 2 (RTVE). Y de los cortometrajes «Radio Atacama» y «El mal» seleccionados y premiados en Festivales Internacionales (Málaga, Berlín, México, Hamburgo, París, Vila Do Conde, Seúl, Madrid, Teherán).

Andrés Camacho López.

Doctorando en Filología por parte de la Universidad de Córdoba, España. Su trabajo de investigación busca la influencia del pensamiento moderno europeo en las adaptaciones que la literatura moderna del Japón y su cultura popular, han hecho de la muerte voluntaria del samurái, contrastando las formas en las que los autores modernos han reformulado la estética del *seppuku* y otras formas de suicidio. En 2018 representó a México como Asistente de Líder Nacional en la edición 30 del programa japonés "Ship for World Youth" que se llevó a cabo en Japón, India y Sri Lanka. Presentó en febrero de 2018, en Tokio, Japón, su libro de cuentos cortos sobre la estética sombría del Japón y su concepto de belleza "Nadeshiko: 13 dramas oscuros".

Marcos Rafael Cañas Pelayo.

Licenciado en Historia de la Universidad de Córdoba (España). Máster Universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, por la Universidad de Córdoba. Máster Universitario en Cinematografía, por la Universidad de Córdoba. Máster Universitario en Textos, Documentos e Intervención Cultural, por la Universidad de Córdoba, Doctor Europeo en Historia por la Universidad de Córdoba, dentro del Programa de Doctorado de Patrimonio. Socio de la Fundación Española de Historia Moderna.

Federico Álvarez Gandolfi.

Magíster en Comunicación y Cultura (FSOC-UBA), Doctorando en Ciencias Sociales (FSOC-UBA) con Beca del CONICET (sede de trabajo en el Instituto de Investigaciones Gino Germani) y Docente en la carrera de Ciencias de la Comunicación Social (FSOC-UBA). Miembro del Comité Académico de la *Red Iberoamericana de Investigadores en Animé y Manga* (RIIAM). Se especializa en problemáticas identitarias que atraviesan a

las culturas fan y sus prácticas –como las de los otakus–, los consumos juveniles –como los de animaciones japonesas– y las redes sociales. Pone el foco en el cruce entre lo popular, los objetos transnacionales de la cultura de masas, la digitalización y la ciberetnografía o etnografía virtual, así como en los clivajes etarios y de clase que condicionan las apropiaciones posibles sobre la base de los fanatismos.

Gerardo Ariel Del Vigo.

Licenciado en Ciencias de la Comunicación (FCS-UBA). Politólogo de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Maestrando en Comunicación y Cultura (FCS-UBA). Miembro del Comité Académico de la *Red Iberoamericana de Investigadores de Anime y Manga* (RIIAM). Se especializa en culturas populares y de masas; prácticas y construcción de identidades, fandom otaku como campo de apropiación identitaria en el cruce cultural entre Argentina y Japón, su socialización afectiva y sexual, género y corporalidades disidentes en las comunidades otaku.

Martín Ariel Gendler.

Licenciado en Sociología (FSOC-UBA), Doctorando en Ciencias Sociales (FSOC-UBA) con Beca Doctoral del CONICET y Docente en la carrera de Sociología (FSOC-UBA). Miembro del *Equipo Internet, Sociedad y Cultura* (ESIC) del Instituto de Investigaciones Gino Germani, del grupo de trabajo Tecnopolítica, Cultura Digital y Ciudadanía (CLACSO), de la *Red Latinoamericana de estudios sobre Vigilancia, Tecnología y Sociedad* (LAVITS) y miembro del Comité Académico de la *Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga* (RIIAM). Se especializa en temas vinculados a las normativas de regulación de Internet; Control y Vigilancia a través de tecnologías; Juegos Online y de dispositivo móvil; movimientos sociales y su uso, apropiación y creación tecnológica.

Mario Javier Bogarín Quintana.

Doctor en Ciencias Sociales del Colegio de Michoacán. Profesor-Investigador Titular adscrito a la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California –UABC, donde se ha desempeñado como Coordinador de Posgrado e Investigación y Coordinador de la Maestría en Artes. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores con nombramiento de Investigador Nacional Nivel I.

Diego Labra.

Candidato a Doctor en Estudios Sociales Interdisciplinarios de Europa y América Latina de la Universidad Nacional de La Plata/Universität Rostock y en Ciencias Sociales en la Universidad Nacional de La Plata. Becario CONICET. Es profesor en Historia en la Universidad Nacional de La Plata.

Krystal Cortez Luz Urbano.

Master en Comunicación y Doctora en Comunicación por la Universidad Federal Fluminense (PPGCOM). Coordina el Asian Club (AC / UFF), proyecto académico y colaborativo dedicado al debate, reflexión y producción de contenido en torno a las producciones pop mediáticas del Extremo Oriente, mantenido en asociación con estudiantes de la Graduación de Estudios de Medios.

Mayara Araújo.

Doctoranda en Comunicación por la Universidad Federal Fluminense (PPGCOM-UERJ). Master en Comunicación y Cultura por la Universidad del Estado de Río de Janeiro (PPGCOM-UERJ). Investigadora en el Asian Club - Grupo de investigación dedicado a la Cultura Pop producida en el contexto de los países del Extremo Oriente y vinculado a la Graduación de Estudios de Medios de la UFF.

