



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
CAMPO DE CONOCIMIENTO: CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

COMUNICANDO VISIONES:
LA CRÍTICA AL PODER MEDIANTE LAS IMÁGENES Y
LAS NARRATIVAS MÍTICAS EN EL ANIMÉ JAPONÉS

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTA:
JORGE SALVADOR ANAYA MARTÍNEZ

TUTORA PRINCIPAL:
DRA. MARÍA SUSANA GONZÁLEZ REYNA
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:
DRA. FLORENCE VALENTINA TOUSSAINT ALCARÁZ
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
DR. FERNANDO AYALA BLANCO
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

SINODALES:
DRA. ROSA MARÍA LINCE CAMPILLO
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
DRA. EVA SALGADO ANDRADE
Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social

MÉXICO, D.F. FEBRERO 2016.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

- **A Dios**, por lo que sigue.
- **A mis padres Luz (†) y Jorge Salvador**, por todo. Sus esfuerzos, palabras de aliento, compañía, comprensión y sobre todo amor que permitieron gestar esta investigación. Sin el impulso de ustedes esto no hubiese sido más que un sueño y, tal vez, se hubiera transformado en una innumerable lista de “¿qué hubiera sido si...?”. Por fortuna, en todo momento conté con las palabras que requería escuchar (no sé si era lo que pensaban, pero estoy consciente de que era lo que yo necesitaba), y que me permitieran “soñar” de una forma diferente. El despertar hoy se concreta... Los amo y perdón, hubiese deseado ser más rápido para que ambos lo vieran conmigo.
- **A mis hermanas María de la Luz (†) y Georgina (†)**, desde el lugar que se encuentren se que me apoyaron, las quiero.
- **A Gerardo y mis sobrinos Gerardo Antonio y Juan David**, si bien dice el refrán “muerto el perro, se acabó la rabia” eso no ocurrió conmigo. La hermandad presentada por Gerardo y las charlas compartidas con aquellos “sobrinitos” que hoy son unos enormes e increíbles jóvenes fueron un motor incansable, incluso en los peores momentos de este proceso.
- **Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT)**, el apoyo del Programa de Becas a Estudiantes de Posgrado permitió la materialización de esta investigación y mi formación.
- **A la Universidad Nacional Autónoma de México**, mi *alma mater*. Por formarme en sus aulas desde aquel lejano 1992 en que ingresé —a pesar de mis errores durante el proceso de admisión... ¿quién dice que no hay ángeles en la tierra?— a la Escuela Nacional Preparatoria no. 9 “Pedro de Alba”, por dejarme realizar mi sueño de estudiar la licenciatura en Ciencias Políticas en mi amada Facultad y después de varios años, permitirme regresar a sus aulas en la Maestría en Comunicación y el Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación. Por permitirme presentar mis hallazgos de investigación a través del Programa de Apoyo a Estudiantes de Posgrado (PAEP), la retroalimentación e información que trajeron los congresos al presente escrito no hubiese sido posible sin su soporte. No me cansaré de decirlo: soy un orgulloso hijo de... la educación pública.
- **Al Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales**, por recibirme y formarme. El apoyo y comprensión de sus integrantes en todo momento (aún en los neuróticos) son invaluable. Mi respeto y admiración por su gran actitud de servicio y por lo que a continuación listaré.
- **A la Generación 2012 del Doctorado del Campo disciplinario de Ciencias de la Comunicación**, en orden alfabético y de género: Blanca, Claudia, Edna, Jacqueline, César y Edgar. Si fuéramos uvas para vino, dirían que fue una gran cosecha. El aprendizaje durante los seminarios, la convivencia dentro y fuera del posgrado, y sobre todo la bella relación que surgió entre todos nosotros fue enriquecedora para nuestras investigaciones, pero sobre todo para nuestra vida.

- **A mi comité tutorial y sinodales**, su apoyo fue valioso para llevar a buen puerto este proceso maravilloso de investigación. Sin embargo, conocer su lado humano, más allá de lo académico, es aún mejor; por ellos les dedicaré algunas palabras por separado aunque... primero las damas.
- **A la Dra. María Susana González Reyna**, por permitirme el honor de tenerla como mi tutora principal y de trabajar con usted durante estos años. Desde la Maestría conocí a una maravillosa profesora, una gran investigadora, y un adelanto de lo que confirmé este tiempo: un ser humano excepcional. Sus palabras de aliento, consejos, bromas y observaciones siempre las llevaré conmigo.
- **A la Dra. Florence Valentina Toussaint Alcaráz**, por su dedicación, comentarios y apoyo para la realización de esta investigación. Conocerla en la entrevista para la admisión al Doctorado y después acompañarme en este proceso fue una gran experiencia, sus revisiones y aportaciones me ayudaron a encontrar alternativas que inicialmente no había considerado para el trabajo.
- **A la Dra. Rosa María Lince Campillo**, por ser la investigadora a quien siempre temí. Su severidad, seriedad y rectitud siempre fue un ejemplo desde que la conocí en mi proceso de titulación de la licenciatura en Ciencias Políticas; escucharla como ponente en los proyectos de investigación siempre es un deleite... pero conocerla como persona fue lo mejor de este proceso, porque el miedo ahora, es una mayor admiración y respeto por usted.
- **A la Dra. Eva Salgado Andrade**, por su increíble apoyo en la conformación del proyecto de investigación y de los avances de tesis durante sus clases de Seminario de Investigación. El ambiente de camaradería que logró, permitirnos convivir y celebrar durante los coloquios nos Hermanó, he hizo posible que por momentos olvidáramos los nervios. Desde luego, también por sus observaciones.
- **Al Dr. Fernando Ayala Blanco**, por ser mi eterno *gurú* y *rockstar*. No tengo palabras ni hojas suficientes para decirle la admiración y agradecimiento que le tengo. Su sabiduría, consejos, actitud, disposición, buen humor, sencillez, etcétera, lograron que aquel “ratoncito” como me llamó alguna vez la Dra. Lince se animara a salir del rincón en que se escondía... pero sobre todo, gracias por su amistad. Siempre seré su *grupie*.
- **A mis familiares paternos y maternos**, por su apoyo y cariño... y a los que les generó envidia, también se las agradezco.
- **A mis hermanas y hermanos de vida:** Aranzazú, Blanca, Carmen, Caro, Citlaly, Claudia, Edna, Elisa, Elizabeth, Laura, Lulú, Luz, Nadiezhda, May, Miriam, Pau, Alberto, Ángel, Carlos, David, Ernesto, Isidro, Lauro, Salvador, etc. Por serlo.
- **A mis amigas y amigos**, por estar ahí siempre.

Jorge Salvador Anaya Martínez

Índice

Introducción.	1
1. El animé en contexto.	10
1.1. Breve historia.	11
1.2. Definición y caracterización frente a productos similares.	18
1.3. Valores artísticos del animé.	24
1.4. Desarrollo comercial, transformaciones e influencias.	27
2. La relación del animé con el mito, el poder y el discurso.	38
2.1. El animé y el mito.	39
2.2. El animé relacionado al poder.	45
2.3. El animé como discurso.	54
3. Discurso e integración del <i>corpus</i>.	62
3.1. El discurso.	62
3.2. Breve contexto japonés.	68
3.2. Conformación del <i>corpus</i> .	71
4. Análisis de casos.	80
4.1. <i>Akira</i> .	80
4.2. <i>La tumba de las luciérnagas</i> .	84
4.3. <i>La princesa Mononoke</i> .	89
4.4. <i>Samurai 7</i> .	94
4.5. <i>Basilisk</i> .	98
4.6. <i>Gankutsuou</i> .	102
4.7. Resultados.	107
Conclusiones	111
Referencias	118

Introducción

Me gustaría comenzar por decir algo que, aunque pareciera obvio considero adecuado manifestarlo: ésta es la continuación de un trabajo que inicié en la maestría (con diferente enfoque) con el objetivo personal de mostrar que, aunque en un primer momento los productos culturales parecieran ser únicamente realizados con la intención de obtener recursos económicos de ellos, en el fondo tienen algo más que decirnos: una intencionalidad que puede estar oculta o no ser explícita, pero que sin la que dejarían de ser un producto cultural.

Si estuviera hablando de personas, tal vez en un plano metafísico alguien diría que es el espíritu o el alma. Como hablamos de, nos guste o no verlo de esta manera, mercancías o productos culturales tal vez sea más adecuado hablar del aura o de su motivación. En el caso particular de esta investigación, el animé¹ o dibujos animados japoneses son el resultado de la búsqueda de expresión de un pueblo a través de la estética, combinado con su capacidad de adaptación y de absorción de las ideas de otros países (quisiera agradecer en este momento a Walt Disney por realizar la cinta animada *Blanca Nieves y los siete enanos*, que influyó a Ozamu Tezuka para crear el estilo visual del “ojo grande”, que ha caracterizado a este tipo de trabajos internacionalmente).

A lo largo del desarrollo de esta investigación, misma que sufrió varias transformaciones para llegar a este punto, aparecieron cuestiones que lejos de debilitarla la fortalecieron y clarificaron. Descubrimientos personales y académicos que permitieron agregarle una visión autocrítica: pasé de ser un alguien raro que acepta que su investigación no puede ser

¹ Para efectos prácticos, se utilizará la castellanización de la palabra.

comprendida o entendida por todos —e incluso existiera la posibilidad de ser menospreciada por no ser lo suficientemente “relevante” dentro de los parámetros poco flexibles de algunos—, a alguien que se terminó asumiéndose como *friki* y aceptando que podrá no interesarle a alguien lo aquí expresado, pero hay una parte de la sociedad a la que le llamará la atención.

Esta investigación refleja un compromiso personal que establecí en 2011 con la UNAM, con CONACyT, con mi familia y sobre todo conmigo mismo: contar la historia de algo que soy, de lo que disfruto y de lo que seguiré siendo a través del tiempo, de mis pasatiempos y gustos personales. Hablar de animación, de algo que para muchos es cuestión menor, pero que representa una cuestión que crece en importancia en nuestros días.

Comencemos planteándolo desde el punto de vista económico por parte de los Estados Unidos, que por su cercanía es el productor de animación del que recibimos la mayor cantidad de productos. Los estudios *Disney* invierten en la realización de dos o tres cintas de este tipo al año, mismas que se realizan por computadora en los años recientes, y con la finalidad de tener una mayor presencia entre la población infantil y juvenil, adquirió la editorial *Marvel* de cómics y la productora cinematográfica *LucasArts*.

A través de sus nuevas adquisiciones, *Disney* incrementó sus ingresos económicos y diversificó los productos que ofrece pues, si bien existían animaciones para televisión de sus creaciones fácilmente identificables como *Mickey Mouse* o el pato *Donald*, el surgimiento de cartones animados de *Marvel* como *Los vengadores* o de las propiedades intelectuales que adquirió de *LucasArts* como *Star wars rebels* realizadas directamente por la empresa le han permitido diversificarse y crecer.

Adicionalmente, la compañía fundada por Walt Disney comienza a realizar mezclas de mundos ficticios o *crossovers* de sus clásicas y nuevas propiedades intelectuales como *Phineas y Ferb: Misión Marvel* de 2013 y *Phineas y Ferb: Star Wars* del año siguiente. Aunque para la audiencias mayores pueden no estar familiarizadas con sus dibujos animados para televisión

restringida, a la compañía le permite acercar y trasladar a las audiencias a productos “maduros” conforme comiencen a cambiar de sector demográfico.

Pero regresemos a lo que esta investigación representó en términos de crecimiento personal: aún recuerdo cómo en mis años de educación básica, mucho antes del resurgimiento de los estudios de animación de *Disney* con la cinta *La sirenita*, era común que mis padres nos llevaran a mis hermanas y a mí a las salas de cine a ver la enésima repetición de alguna de las películas producidas en su primera etapa. La inexistencia de videograbadoras, fortalecía la industria cinematográfica y permitía que el acudir a las salas fuera una ocasión especial y de convivencia.

Sin embargo, no todo era cine. En nuestro país los primeros acercamientos con la animación en la década de los ochenta era a través de la televisión, en particular en el canal 5, mismo que en la época enfocaba su programación vespertina en una barra animada infantil. Ahí fue mi primer acercamiento con el animé: *Mazinger Z*, *Belle y Sebastian*, *Robotech* (la que me atrajo más, aunque con el paso del tiempo conocería que era una historia original de una compañía norteamericana, para enlazar tres series animadas diferentes que adquirió), entre otras marcaron mi infancia pues se volvieron tradicionales después de frases como “si acabas la tarea, puedes ver la tele”, pronunciadas por mi mamá, mientras llegaba a comer mi papá.

La animación era entretenimiento para mí, pero al mismo tiempo se convertía en parte de la integración familiar. Conversábamos de lo que ocurría en las series, si les parecía propio o no a mis padres lo que aparecía en ellos, si les gustaban a mis compañeros. Claro, también se comentaban los temas escolares y aspectos familiares, pero siempre se respetaban los gustos de los demás. Y como señalé anteriormente, en los recesos escolares eran tema de conversación con mis amigos en la escuela.

Además, teniendo dos hermanas, era imposible que no se vieran también programas que tuvieran un enfoque femenino. Por ello *Candy Candy* es una serie que, para mi infancia y acercamiento a la animación japonesa resultó esencial. Esta animación que transmitía la

televisora gubernamental *Imevisión* era sumamente adictiva, fácil de absorber y seguir para los mexicanos y, cada que la volvían a transmitir y con nostalgia la volvían a ver mis hermanas o mi madre, confirmo que es por su inmenso parecido a las telenovelas mexicanas.

Sin embargo, a diferencia de nuestras dramatizaciones, Candy termina sin una pareja y encargándose del albergue de huérfanos donde ella creció. Recuerdo que, a mis ocho años, era impresionante ver la frustración en mis hermanas mayores porque la protagonista no se “había quedado con nadie”, no había terminado con alguno de los hombres que habían mostrado algún interés emocional en ella. Al investigar sobre esta serie y sus repercusiones a nivel internacional, me dí cuenta de que mi casa y México no eran los únicos que sufrían con este final, pues incluso en Italia crearon su “final especial”.

Con el tiempo, terminamos comprendiendo que era una historia feminista, de construcción de un personaje en búsqueda de su felicidad pero que, ésta se encontraba en su vocación de servicio y no en la vida de pareja. Pasa el tiempo y *Candy Candy* continúa, y continuará mientras la nostalgia continúe. Basta ver que, uno de los empaques más atractivos de series que se puede comprar en el mercado legal es el de esta serie, pues viene en una caja de madera, como algo que se debe atesorar.

Regresemos a la materia del trabajo, partamos de que las expresiones culturales son tan antiguas como la humanidad misma y han cumplido la función de transmitir ideas, mensajes o sentimientos a los demás miembros de una comunidad (Cfr. Thompson, 2002). Ejemplo de esto son las pinturas rupestres realizadas por los primeros grupos que habitaron este planeta, y cumplían funciones como dejar un registro de la cacería de algún animal necesario para satisfacer necesidades básicas.

Con el paso del tiempo y la llegada de los medios masivos de comunicación, la difusión de la cosmovisión e ideología de una sociedad pudo llegar a una cantidad mayor de miembros de dicha comunidad, sin importar que se encuentren fuera del territorio geográfico o que pertenezcan a la misma sociedad. La llegada de tecnologías de información como el *internet* y

los teléfonos inteligentes o *smartphones* hicieron posible que la accesibilidad a los contenidos fuera prácticamente universal, razón por la que se han agregado candados para proteger los derechos intelectuales de los realizadores y creadores de obras culturales.

De vuelta al caso japonés, su cosmovisión es reproducida a través de —entre otros productos comunicativos— los animé mediante la representación de los elementos culturales (creencias, valores, normas y sanciones, símbolos, lenguaje y tecnología), posturas políticas y representaciones sociales generalizadas. Lo anterior debido a que, como señala Hall (Curran, 1981, Cap. XIII) la cultura es un dispositivo que promueve la dominación o la resistencia. Para el propósito de esta investigación este último punto será crucial ya que a través de estos productos se busca presentar una resistencia a la forma en que es ejercido el poder.

Un ejemplo de esta situación se presenta en la cinta animada japonesa *Hotaru no haka* o *La tumba de las luciérnagas* (2005), cuando Seita, el personaje principal entra en conciencia de que no sirvió para nada el conflicto armado (la Segunda Guerra Mundial) al que el emperador condujo a su pueblo y donde perdió a su padre, después de haber crecido todo el tiempo con la idea ancestral de que el dirigente del imperio era superior a cualquier figura teológica.

Este tipo de series y películas han sido estereotipadas (no sólo en nuestro país, sino a nivel internacional) como apologías de la violencia por sus detractores, ya sea por el desconocimiento que se tiene de la variedad de géneros y contenidos de las mismas provocado por la limitada difusión a través de la televisión abierta de nuestro país²; o bien, como obras de arte incomprendidas por todos aquellos *otakus*³ o fanáticos del *manga* y animé.

² Hasta finales de agosto de 2009, sólo se transmitían *Naruto* y *Dragon Ball Z* por canal 5, sin embargo desde el inicio del ciclo escolar 2009-2010, dejaron de transmitirse ambas series.

³ Con esta palabra se identifica a los fanáticos del *manga* y el animé. En Japón, muchos de ellos se reúnen exclusivamente en la zona de Akihabara donde pueden adquirir todo lo relacionado con artículos de entretenimiento como videojuegos y productos de *manga* y animé. En casos extremos, los *otaku* trabajan únicamente con el propósito de adquirir este tipo de mercancía, sin importarles alimento o vivienda.

Actualmente, en países como Estados Unidos se utiliza a los animé como elementos de acercamiento a actividades como la alfabetización visual (Vid. Frey, 2008) y existen estudios como los de Susan J. Napier (2007) y Roland Kelts (2007) que investigan la influencia cultural que han ejercido en la juventud norteamericana este tipo de productos; otros autores analizan el arte contenido dentro de los dibujos animados orientales como el de Hal Marcovitz (2008) e incluso se han realizado escritos similares al de Mark Rowlands (2007) que buscan rescatar el valor interpretativo y de enseñanza del animé, como *Anything I ever really needed to know I learned from anime* (Narged, 2008).

En nuestro país, se han realizado diversas investigaciones en tesis de nivel licenciatura, algunas investigan los efectos negativos en la niñez mexicana (Peralta R. y Ramos M., 2005), otras destacan los aspectos mitológicos dentro de los *animé* (Galicía Lozano, 1999 y Salinas Vila, 2008), e incluso hay las que destacan el rol femenino en algunos de ellos (Rodríguez Rojas, 2001).

Las investigaciones realizadas en nuestro país han dejado de lado la crítica al ejercicio del poder realizada en algunas de estas series o películas, como en las películas *La princesa Mononoke*, *Akira* y *La tumba de las luciérnagas* o en series animadas como *Samurai 7*, *Speedgrapher*, *Gankutsuo* o *Basilisk*, mismas que reflejan aspectos críticos, ya sea caracterizando el antihéroe representativo de los productos japoneses o bien, construyendo figuras que ejercen o buscan el poder de formas corruptas o abusivas.

En esta investigación buscaremos contestar la siguiente hipótesis: el animé japonés (como las series *Basilisk*, *Gankutsuo* y *Samurai 7*; además de las películas *Akira*, *La princesa Mononoke* y *La tumba de las luciérnagas*) además de ser un producto y parte importante de la industria cultural japonesa, y de ser elaborado para un contexto y público específico, pueden ser comprendidos y asimilados en México a pesar de las modificaciones realizadas para su transmisión en nuestro país. Durante su adaptación, mantienen la mezcla de elementos semióticos, simbólicos, hermenéuticos y discursivos míticos para criticar el ejercicio del poder. Esta posición busca ser global y enfatizando temas que no dejan de lado la memoria histórica —los

enfrentamientos bélicos, las dificultades territoriales y el ser el único país atacado con bombas nucleares— del pueblo del que son originarios sus creadores.

Para contestarla, partiremos de la siguiente pregunta de investigación ¿qué elementos narrativos utiliza el animé para realizar una crítica al ejercicio del poder? Ésta se buscará contestar a partir del marco teórico conceptual de los estudios sobre animación, semiótica, hermenéutica y análisis del discurso, a fin de presentar y analizar cómo se critica al poder —en sus diferentes tipos y por los diferentes actores por los que puede ser ejercido— mediante las narrativas mitológicas y las imágenes presentes en los dibujos animados japoneses, desde le punto de vista occidental.

El trabajo se dividirá en cuatro capítulos, en el primero denominado “el animé en contexto” se presentará una breve historia de la creación de este tipo de productos en Japón desde principios del siglo XX y cómo ha evolucionado hasta nuestros días. Pasando por la influencia de Walt Disney a través de la película de *Blanca Nieves y los siete enanos*, hasta la búsqueda de nuevas temáticas y contenidos de referencia a los conflictos bélicos del país en la Segunda Guerra Mundial.

En el mismo capítulo se presentarán los valores artísticos de las animaciones japonesas y cómo han sido retomadas y recontextualizadas como elementos artísticos capaces de presentarse en museos, además de retroalimentarse de la literatura para sus narraciones, no quedándose únicamente con los contenidos originados en el archipiélagos. Adicionalmente, se describirá el grado de comercialización e influencia que han ejercido estos trabajos a nivel internacional, al punto de que el mismo gobierno busca su internacionalización a través de agencias no gubernamentales.

El segundo capítulo de la tesis se denomina “la relación del animé con el mito, el poder y el discurso”, en el cual se desarrollarán los conceptos relacionándolas con el objeto de estudio a través de ejemplificaciones de casos en diferentes series o películas realizadas en Japón. Se

presentará cómo mediante el mito se transmite la visión del mundo que tienen los realizadores nipones.

Sobre el poder, veremos cómo es representado su ejercicio dentro de los trabajos japoneses, cómo son ejemplificados y sus manifestaciones, que pueden ir desde el poder político en series como *Los doce reinos* o el poder de decidir o influir en los demás, ya sea en su vida o en sus decisiones, como en el caso de la serie *Death Note*. Finalmente, se dará una explicación inicial de cómo el animé puede ser considerado discurso.

En la tercera parte de la investigación, se presentarán los conceptos de discurso y las categorías de análisis que se utilizarán para la integración del *corpus*. Tomaremos como base elementos analíticos desarrolladas por Theo Van Leeuwen en los que el discurso se observa como algo multimodal, toda vez que al ser audiovisual, el animé no se restringe a un discurso escrito sino que se acompaña de otros elementos como la música y la cromática.

Adicionalmente, se enunciarán características y elementos que se utilizarán para la integración del *corpus* de análisis, mismo que se conformará por tres cintas y tres series de animación. Como herramienta auxiliar, se expondrá un breve contexto sociohistórico japonés a fin de distinguir características importantes dentro de la sociedad para que, con ellos establecidos se indiquen las razones por las que éstos fueron los audiovisuales seleccionados.

El cuarto capítulo se integrará por los diferentes análisis de casos donde primero se describirán las características encontradas en cada uno de los materiales, comenzando por las cintas animadas y después por las series que conforman el *corpus* de investigación. En cada una se describirán los elementos de análisis y los contenidos ubicados. Posteriormente, se realizará una integración de los hallazgos.

Concluamos este apartado señalando que, como podremos ver a lo largo del presente estudio, las animaciones japoneses son ricas en contenidos políticos que critican el ejercicio

del poder y que, más allá de las peculiaridades históricas, las características culturales o los comentarios expresados por los autores, mismos que pueden ser eminentemente locales, los animés pueden ser comprendidos por espectadores occidentales, sin importar el grado de inmersión que tengan con la cultura japonesa.

Capítulo 1

El animé en contexto

Internacionalmente, el animé y el *manga* han servido como embajadores de los pueblos, introduciendo a las nuevas generaciones al Japón y su cultura.

[...] Nunca olvidaré el día que hablando en un evento, utilicé la palabra “*cartoon*” (dibujos animados) al referirme a una serie en que estábamos trabajando, sólo para escuchar a una señora de 74 años corregirme diciéndome: “Usted quiere decir animé”.

Estaba sorprendido [traducción propia].

Zehner, 2012

Decidí comenzar este capítulo con la cita de Adam Zehner, vicepresidente de adquisiciones y licencias de *Funimation Entertainment*, una de las empresas más importantes y antiguas dedicadas a la importación de dibujos animados e historietas japonesas al mercado estadounidense, que se encuentra en el artículo *What is anime-manga?* para la página norteamericana de la JETRO o Japan External Trade Organization, ya que —además de ser escrito por un ciudadano de Estados Unidos— es muy similar a lo expresado en 1983 por Osamu Tesuka, conocido como “el Dios del *manga*” por ser el creador del estilo gráfico que popularizó la animación japonesa internacionalmente a través de historias como *Astroboy*, en el prefacio del libro *Manga! Manga! The world of japanese comics* de Frederik L. Schodt (1998: 10-11), en el cual considera que las animaciones japonesas se han convertido en la puerta de entrada a los productos culturales nipones ya que, por su facilidad para ser traducidas, fueron rápidamente distribuidas a diferentes partes del planeta.

Han pasado casi treinta años entre ambos textos, y se puede apreciar que el público que se acerca a este tipo de productos se diversifica cada vez más, lo que no deja de asombrar a quienes participan dentro de la industria del entretenimiento. Sin embargo, la manera en

que se conciben estos productos culturales se ha modificado y llegado a terrenos de influencia artística e interpretativa, en públicos de países y contextos culturales diferentes a los que fueron concebidos originalmente. Por ello, resulta necesario caracterizar brevemente la historia de este tipo de series animadas para comprenderlas mejor, antes de definir las y observar su contenido artístico y simbólico.

1.1. Breve historia.

Los orígenes de la animación japonesa se ubican en los primeros años del siglo XX, Liliana Álvarez Strapon (2011) señaló en un reportaje para el programa de televisión *Farándula 40* que “en Japón, la primera animación conocida data de 1907, con tan solo tres segundos de duración donde se puede apreciar a un niño marinero saludando” y acompaña la nota con el video. Tania Lucía Cobos (2010: 6) por su parte, señala que dicha animación anónima es conocida como *Katsudo Shashin*, que significa imágenes en movimiento y corresponde a los *kanji* o ideogramas de dichas palabras.



Imagen: Programa *Farándula 40*.
Proyecto 40, 28 de septiembre de 2011

Otros autores como Jerry Beck (2004: 30), consideran que la primera película animada japonesa fue realizada y producida por el dibujante Oten Shimokawa [o como aparece en algunos textos, Hetoken Shimokawa]⁴ (1892-1973) en el año de 1916, quien para su obra *Mukuso Imakawa, the concierge* dibujó con tinta directamente en la cinta.

Desde 1917, Seitamaro Kitamaya (1888-1945) comenzó con la realización de once obras animadas, entre las que destacan: *Taro the Little Soldier* y “[...] una versión animada de la

⁴ Los nombres japoneses se encuentran occidentalizados escribiendo primero el nombre y después el apellido, ya que en el idioma original primero se pronuncia el apellido y posteriormente el nombre.

leyenda de Momotaro, un niño que nació en un durazno dotado con poderes extraordinarios, quien logra realizar tareas extraordinarias. Ésta fue la primera película animada japonesa que fue subtitulada para exportación [...]” [traducción propia] (Koyama-Richard, 2010: 73).

La narración de Momotaro es importante para la historia de la animación nipona, pues como veremos más adelante, durante la Segunda Guerra Mundial jugó un papel destacado. Dicha historia será retomada en una de las obras (serie *Samurai 7*) que integra el *corpus* de esta investigación (Vid. *Supra*. Capítulo 4).

Un tercer antecedente importante dentro de la animación japonesa es Sumikazu Kouchi (1886-1970) quien estudió la pintura occidental, y creó una animación que fue presentada cinco meses después de la animación de Oten Shimokawa, y que al contar con la voz de un famoso narrador o *benshi*, se convirtió en un éxito. Por lo que Brigitte Koyama-Richard (2010: 75) comenta al respecto:

Shimokawa Hetoken, Kitayama Seitaro, y Kouchi Sumikazu abrieron el camino para la historia de la animación. Su entusiasmo, curiosidad, y persistencia les permitieron llegar a ser los primeros animadores japoneses. Muchos de sus seguidores –Yamamoto Sanae, Ofuji Noburo, Murata Yasuji, o Masaoka Kenzo en particular– fueron afinando y ajustando las técnicas posteriores [traducción propia].

Además de representar antecedentes de la animación, Kitamaya y Kouchi son ejemplo de la constante retroalimentación artística presente entre Japón y Occidente, pues ambos contaban con conocimientos de las artes plásticas occidentales, sin embargo Japón ha dejado huella en artistas extranjeros, como lo señala Susan Napier (2007: 1) en la introducción de su libro *From Impressionism to anime. Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*:

Nada del arte de Monet está en las paredes de Giverny [la casa del artista]. En su lugar, uno de los más grandes pintores europeos del siglo XIX, optó por decorar su casa con láminas y pinturas japonesas – paisajes realizados por Hokusai; aves, bestias y flores de Hiroshige; y cortesanas disfrazadas creadas por Haranobu y Utamaro. Incluso en el jardín, aunque su profusión de flores es sin duda occidental, conserva elementos japoneses como el puente, las plantas de wisteria y los lirios [traducción propia].

Pero regresemos al recuento del desarrollo de la animación en Japón, durante la participación de este país en la Segunda Guerra Mundial, los dibujos animados se utilizaron como medio de difusión de la propaganda e ideología del gobierno japonés, resaltaban el nacionalismo y principalmente sentimientos anti-norteamericanos (Vid. Tania Cobos, 2010: 7). Desde el punto de vista estilístico, se buscó llegar a una forma de expresión con características propias al mismo tiempo que se incluía la visión política, como es el caso de los primeros cortos animados de *Popeye, el marino* en el caso de los Estados Unidos. (Vid. Canal Animax, 2008 y Papalini, 2006, Cap. 1).

El personaje idóneo para representar el nacionalismo fue Momotaro –el niño que nació de un melocotón o momo en japonés– y que protagonizó cortos como el de 1936 conocido internacionalmente como *Momotaro vs Mickey Mouse*, en el que puede apreciarse a un ratón atacando una isla donde los animales conviven alegremente. Este némesis tiene un parecido intencional al icónico personaje de la casa *Walt Disney*, y es derrotado gracias a la intervención del guerrero legendario, quien restaura el orden.



Imagen: *Evil Mickey attacks Japan*. YouTube, Consultado el 12 de septiembre de 2013.

Al término del conflicto y durante la ocupación estadounidense de las islas niponas, como indica Simon Richmond (2008: 8-9) en *The Rough Guide to Anime. Japan's finest from Ghibli to Gankutsuo*, las tropas norteamericanas se encargaron de difundir los valores occidentales a

través de animaciones como *Magic Pen* o *Maho no Pen* de 1946 y *Animal Great Baseball Match* de 1949, sin embargo:

Para 1956, la economía japonesa se había recuperado lo suficiente para la formación de *Toei Doga* (renombrada *Toei Animation* en 1998). El objetivo de *Toei* era ambicioso: derrotar a Walt Disney, el campeón mundial de la animación. Después de la Segunda Guerra Mundial, los japoneses desarrollaron un idilio amoroso por Disney, con cintas como *Bambi*, *Pinocchio* y *Peter Pan* influyendo en el legendario artista del manga Ozamu Tezuka entre otros [traducción propia].

Es así, que podemos ver que las características con que concebimos al animé el día de hoy fueron posibles gracias a Ozamu Tezuka (1928-1989), quien debido al impacto que causa en él la película *Blanca Nieves y los Siete Enanos* producida por Walt Disney, decide redefinir el estilo gráfico de sus obras utilizando los ojos como fuente de expresión para las emociones de sus personajes (Staff Gamers, 2008: 94). Sobre la biografía del *mangaka* o escritor de historietas japonesas, Aida Queiroz (2007: 301) señala lo siguiente:

Fundó su primer estudio de animación, *Mushi*, en 1960 e inició con la producción de las primeras series animadas para televisión en Japón para muchas de sus creaciones previas, incluyendo *Mighty Atom* (“Astroboy”), *Jungle Emperor* (“*Kinba, the White Lion*”) [conocida en nuestro país como *Kimba, el león blanco*], y *Princess Knight* [*La princesa caballero*]. A través de cuatro décadas *Tezuka Productions* ha dado vida a más de 1,000 personajes utilizando desde las técnicas más rudimentarias hasta la animación digital. En *Tezuka Productions*, fundada en 1968, produjo la primera animación televisiva japonesa con dos horas de duración, el especial *Bander Book*, y una nueva versión a color de la serie *Mighty Atom* (“Astroboy”), y *Phoenix 2772* una realización cinematográfica, ambas en 1980 [traducción propia].

El éxito de animaciones como *Astroboy*; *Kimba, el león blanco* y *La princesa caballero*, hizo posible que fueran distribuidas en territorios internacionales, mismos que incluyen Latinoamérica, donde tuvieron gran aceptación. “Con el tiempo, el animé empezó a tomar tintes propios, haciendo más énfasis en el desarrollo de los personajes y con temáticas más profundas, logrando captar la atención no sólo de la audiencia infantil, sino de jóvenes y adultos” (Álvarez Strapon, 2011).

Hasta este momento, las historias de los animé tomaban como fuente principal de inspiración los *manga* o la literatura y mitología nacional, pero con el paso del tiempo —y aunque esta relación se ha mantenido—, también se transformó en una constante retroalimentación mutua, por lo que pueden aparecer animaciones que ante la aceptación conseguida por su exhibición, consiguen que se realice una versión impresa o de las que pueden surgir textos.

Conforme fue creciendo el interés por este tipo de productos, no sólo a nivel nacional sino internacional, los realizadores buscaron nuevas fuentes de inspiración, entre ellas la literatura universal y la cinematografía —hasta llegar a nuestros días con videojuegos como *Pokemón* y *Devil may cry* o series norteamericanas como *Supernatural*—. Desde 1970 las obras de los animadores japoneses llamaron la atención a nivel internacional, destaca Hayao Miyazaki (el realizador japonés más renombrado en la actualidad) con su película *Lupin III*. Sobre el estudio *Ghibli* (del cual es uno de los fundadores) y del mismo Miyazaki, Queiroz (2007: 291) señala:

El estudio *Ghibli* sigue una sólida filosofía laboral. El éxito creciente de sus realizaciones filmicas para la pantalla grande permite al estudio ser rentable a pesar de que básicamente no producen series de televisión, el mercado principal de los estudios japoneses de animación. Aunque se enfocan principalmente en el público japonés, sus películas han tenido un creciente impacto en el resto del mundo [traducción propia].

Collin Odelle y Michelle Le Blanc (2010: 17) en la publicación *Studio Ghibli. The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*, consideran que este estudio es un tesoro japonés, por lo que sus películas animadas siempre se encuentran entre las más vistas por el público nipón. La importancia y valor que tienen para el país es tal, que se realiza constante difusión de visitas al *Museo Ghibli* que forma parte del mismo estudio a través de las guías turísticas, e incluso el museo cuenta con su propio sitio *web* para promocionar sus servicios, como el cine *Saturno* (Cfr. Rowthron, 2008: 147 y Ghibli Museum, 2010).

Pero regresemos al recuento histórico, de acuerdo con Simon Richmond (2008: 20-21):

La década de 1980 es referida generalmente como la edad de oro del animé y es fácil ver por qué. En este periodo no solo nacieron el Studio Ghibli y Gainax, dos de los mayores estudios que hoy trabajan animación japonesa [...]. *Manga* altamente populares fueron adaptados a la televisión [...] En 1986, el emotivo drama doméstico *Maison Ikkoku* de la misma Takahashi se estrenó en TV, mientras que en 1989 fue el turno de su comedia sobre el cambio de género *Ranma ½*. En 1986, *Dragon Ball* le dio la vuelta a la página con una patada de karate para convertirse en una de las franquicias de animé con mayor tiempo de transmisión, dejándose de transmitir finalmente en 1997 [traducción propia].

Otros factores externos también influyeron en un incremento en el interés de estos productos, como la difusión en Estados Unidos de series como *Robotech*, caso por demás importante y representativo de este tipo de productos; y en México (además de esta serie), mediante la transmisión —y retransmisión— constante de series como *Remi*, *Heidi*, *Candy Candy*, *Sandy Bell*, *Lula Bell*, *Gigi*, *Mazinger Z*, *Bell y Sebastian*, y *Las aventuras de Tom Sawyer*, por señalar algunas.

Detengámonos un momento en el caso de *Robotech*, pues representó para muchos televidentes (me incluyo) el primer acercamiento a lo que —entonces— consideraban animé y una forma diferente de presentar los dibujos animados. Jonathan Clements y Helen

McCarthy (2006: 540) en *The anime encyclopedia. A guide to Japanese animation since 1917*, pues lo consideran la primera serie híbrida de material japonés y creatividad norteamericana ya que, mediante una historia creada en los Estados Unidos, se enlazaron tres series japonesas cuyos episodios no eran suficientes para transmitirse de forma independiente en la televisión sabatina americana.

Tal fue el éxito de este producto que, hasta la presente década se siguen realizando animaciones originales u OVAs para seguir contando la historia. Las animaciones siguen siendo japonesas pero el control de la historia lo tiene la compañía norteamericana *Harmony Gold*.

El resultado fue un éxito inesperado —en virtud del trabajo de construcción de una historia única, novelada, totalmente ajena a la traducción de las series— que ha hecho posible que hasta el día de hoy se realicen películas animadas, figuras conmemorativas e incluso se publiquen historietas norteamericanas. Hasta la fecha, entre muchos fanáticos de las historietas japonesas u *otaku*, existe la discusión sobre si debe o no considerarse a la serie *Robotech* como animé.

Hacia finales de la década de los ochenta, la televisión mexicana dejó de incluir en su programación animé japonés con contadas excepciones como *Los Supercampeones* (serie cuya primera parte transmitió *Televisa* y sus episodios finales *TV Azteca*) hasta que a mediados de la siguiente década la recién privatizada *Imevisión* comenzó a transmitir la serie *Saint Seiya* o *Los Caballeros del Zodiaco*, misma que alcanzó gran popularidad y reavivó el interés por este tipo de producciones, lo que provocó que esta misma compañía importara series como *Las guerreras mágicas*, *Las aventuras de Fly* y *Sailor Moon*; y que *Televisa* reaccionara transmitiendo *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Dragon Ball GT* y *Las aventuras de Aralé*.

Durante la década de los noventa, la aceptación e incremento de la demanda internacional por este tipo de productos fue en aumento gracias a la buena recepción de películas como *Ghost in the Shell* y *La princesa Mononoke*, la que llegó a su punto más importante con la cinta

El viaje de Chihiro, que con los premios internacionales que obtuvo (en especial con el reconocimiento obtenido como “Mejor Cinta Animada” en los premios Óscar de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de los Estados Unidos) terminó de abrir las puertas a los estudios nipones en occidente, y aunque durante las primeras décadas del siglo XXI la demanda en occidente ha crecido, y aunque han surgido distribuidores como *Towers Entertainment*, *Videomax* y *Zima Entertainment*, la oferta de productos que llegan a nuestro país es poca aún.

1.2. Definición y caracterización frente a productos similares.

Para definir qué es el animé, primero debemos de conocer qué es la animación y el dibujo animado para, posteriormente caracterizar este tipo de productos por sus especificidades y, finalmente, podamos compararlo con otro tipo de productos similares. Para ello, comencemos primero por conocer qué se entiende por animación y, posteriormente veremos qué se entiende por dibujo animado.

La Real Academia Española define al verbo animar en su cuarta y quinta acepción como “dar vida o animación a una obra de arte [y] comunicar a una cosa inanimada vigor, intensidad y movimiento [respectivamente]” (RAE, 2012) y, para el caso específico de los dibujos animados en la definición de animación, ésta es identificada como el “procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos” (RAE, 2009c). A través de esta definición, observamos a los dibujos animados como resultado del proceso de animación.

En un nivel especializado, dentro del ciclo de cinco programas denominados *Un recorrido por la animación*, organizados por la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED) y el Programa de Posgrado en Artes Visuales de la UNAM, en el primer episodio *¿Qué es la animación?*, Carlos Narro Robles del Posgrado en Artes Visuales, considera que la animación es previa al cine por unos cuantos años por los trabajos realizados en papel, y lo considera como “un arte previo e independiente” (UNAM-CUAED, 2009a)

Dentro de la discusión que realizan los investigadores, podemos resaltar que la animación es un proceso artístico y el dibujo animado es sólo una de las técnicas que utiliza el artista para concretar su obra. Finalmente, en el *recurso didáctico audiovisual* contenido dentro de este primer programa, se presenta la siguiente definición:

Animar, animación, animado y animador se derivan del verbo en latín *animare*, que significa dar vida. La diferencia fundamental entre la animación, la pintura, el dibujo, la escultura y la gráfica es que ella depende del paso del tiempo, está sujeta al movimiento. Lo que sucede entre las imágenes es más importante que lo que pasa en cada una de ellas, su forma estática se disuelve en el tiempo y en el espacio, ambos son la materia principal con que el animador trabaja. La animación, que ha encontrado numerosas técnicas de producción, presenta en sí un método de creación cuadro a cuadro del movimiento, no importa la técnica que se use. (*Ibidem*).

Ya que contamos con una noción de qué puede considerarse animación, veamos qué es la técnica del dibujo animado. Retomemos nuevamente como introducción la definición establecida por la Real Academia Española, quien establece el significado del verbo dibujar como “delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo” (RAE, 2009a), al ser un pronombre, esta definición funciona para la palabra dibujo. En esta última palabra, la RAE designa a los dibujos animados como “los que se fotografían en una película sucesivamente, y que al ir recogiendo los sucesivos cambios de posición imitan el movimiento de seres vivos” (RAE, 2009b).

Sobre el papel del dibujo en la animación, durante el segundo programa del ciclo *Un recorrido por la animación* intitulado *El dibujo animado* (UNAM-CUAED, 2009b), Jorge Álvarez Hernández del CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos), lo considera fundamental porque representa nuestro pensamiento. Mientras para Carlos Narro Robles del Posgrado en Artes Visuales, considera que:

No solo la mayor parte de lo que veíamos eran caricaturas, sino también la mayor parte de lo que veíamos en nuestras pantallas grandes eran producciones que pensaban en el público infantil. [...] Y sin embargo, [...] en el propio dibujo animado [...], las producciones empiezan a ser pensadas más para un público adulto, toman más complejidad en cuanto a lo que están planteando, se convierten más en, como decía el Maestro Jorge Álvarez, en un vehículo de las ideas que tenemos y [...] producciones que incluso pueden considerarse prohibitivas para niños como las de Ralph Bakshi, *El gato Fritz*, en donde vemos personajes con conductas que jamás se aceptarían para ser vistas por los niños (*Ibid.*).

Hasta este punto, podemos ver que el dibujo animado es una de las técnicas de la animación, la que a su vez es un proceso para generar movimientos y expresar ideas. A partir de aquí, comencemos por definir al objeto de estudio de la presente investigación: el animé. Para ello, partiremos de ver cómo es definido por diversos investigadores o sitios dedicados al mismo. Partamos de la definición aportada por Hal Marcovitz (2008: 8-9) en su libro *Eye on art: Anime*:

El animé se ha producido en Japón por cerca de un siglo. No existe una palabra japonesa para animación, así que los primeros animadores japoneses tomaron prestado el término francés *anime* y lo incorporaron a su idioma. *Manga* es una palabra japonesa que se traduce en “imágenes al azar” [traducción propia].

Esta explicación nos recuerda la importancia de la palabra *manga*, misma que Frederik L. Schodt (1998: 18) en *Manga! Manga! The world of japanese comics*, describe de la siguiente manera su objeto de estudio dentro de la nota *What do you call a comic?*

La palabra *manga* [...] puede significar caricatura, dibujo animado, tira cómica, historieta o animación. Acuñada por el impresor en bloques de

madera japonés Hokusai en 1814, ésta utiliza los ideogramas chinos *man* (“involuntario” o “a pesar de uno mismo”) y *ga* (“imagen”). Hokusai estaba evidentemente tratando de describir una especie de “dibujos caprichosos”. Pero es interesante observar que el primer ideograma tiene un significado secundario de “corrupto moralmente”. El término *manga* no se volvió de uso popular hasta principios de este siglo [XX]. [...]. Sin embargo, algunos japoneses simplemente adoptaron una palabra inglesa para describir su materia favorita de lectura: *komikkusu* [traducción propia].

Lo anterior es compartido por Brigitte Koyama-Richard (2008: 2), quien en su libro *Mil años de manga*, explica que para la juventud el término hace referencia a los dibujos de la época *Edo* y no a las historietas, por lo que llama su atención que occidente prefiera un término ya en desuso. Es importante tener en cuenta que aquí reside el origen de nuestro objeto de estudio, pues como indica la investigadora japonesa Tokiyo Tanaka (2009g) en *El origen del cómics en Japón*, séptimo artículo de su serie *Cómics y animación japonesa*,

El cómics japonés tiene su origen a mediados del siglo XII con un dibujo llamado “Choju-Giga” (caricaturas de animales y pájaros personalizados). Se presume que fue dibujado por un monje budista llamado Toba. [...]. El tema era la crítica sobre la clase social dominante de su época; los aristócratas y los monjes de alto nivel. Él los caricaturizó como ranas, conejos, monos, entre otros, para criticar su vida cotidiana.

Este aspecto es esencial para el posterior desarrollo de la investigación, pero continuemos con la palabra *manga*, pues con el paso del tiempo ha dejado de vincularse con la animación japonesa y verse como dos productos culturales diferentes, como puede observarse en el *Glosario* del libro *Los mundos manga* de Jérôme Schmidt y Herné Martín Delpierre (2005: 181) al definir *manga* como “término genérico que designa el cómic japonés. No debe confundirse con el anime, que se refiere concretamente al dibujo animado japonés”.

Otros investigadores como la investigadora china Yang Jing (2011), realizan esta distinción a través del término “cultura ACG”, que por sus iniciales en inglés hace referencia a “*animé* (animación), *cómic* (historietas), *gamer* (videojuegos)”. Para efectos del presente trabajo, la visión que compartiremos será esta última, ver al animé y al *manga* como dos objetos de estudio diferentes aunque reconociendo el antecedente y el origen de las animaciones dentro de la tradición gráfica del Japón.

Dicho lo anterior, retomemos la definición del objeto de estudio para ver qué entenderemos por animé. El artículo *Anime y manga* en la sección dedicada al tema dentro del sitio *web* de Canal 22-CONACULTA (2007a), lo define de la siguiente manera:

El término *anime* refiere a la animación japonesa de dibujos. Etimológicamente se discute si es una abreviación de la trascripción japonesa de la palabra inglesa *animation* o, como señalan los entendidos, el origen estaría en el vocablo francés *anime*. También se considera la palabra latina *anima* [esto, como vimos anteriormente tiene que ver con el origen mismo de la palabra animación] que significa alma y deriva en palabras como animismo y animación, todas ellas relacionadas con la idea de movimiento o vida de cosas que originalmente no lo poseen.

Por su parte Liliana Álvarez Strapon (2011) en un reportaje para el programa *Farándula 40* indica que “animé es el término utilizado para definir a las animaciones japonesas con características específicas en su composición, y que gracias a la globalización, han obtenido gran popularidad en el mundo entero [...]”, mientras que para Shinobu Price en su texto *Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication* (2001: 154) señala que lo único que distingue al animé como tal, es el hecho de que está hecho en Japón, por artistas japoneses dentro de un contexto japonés con dicho público en mente.

Jérôme Schmidt y Herné Martin Delpierre (2005: 180), mientras tanto lo caracterizan de la siguiente forma:

Anime (o Animé): término tomado del francés *dessin anime* con el que se designa toda la producción de la animación japonesa: series televisivas, largometrajes cinematográficos y OVA [*Original Video Animation*].

Esta definición es similar a la establecida por Brigitte Koyama-Richard (2010: 231), quien en *Japanese animation. From painted scrolls to Pokémon* define en una forma poco compleja el término como “dibujos animados japoneses” [traducción propia]. A pesar de su brevedad, esta definición es la más adecuada en la actualidad ya que, como veremos en el cuarto apartado del presente capítulo, la globalización ha hecho que, cada vez más se tenga en consideración al público internacional al momento de realizar este tipo de productos, por ello ésta será la definición que tomaremos como eje de la investigación.

Para concluir con este apartado, hagamos referencia al término *Japanimation*, en Anime News Network (2008b) se señala lo siguiente:

Una amalgama norteamericana de las palabras “Japón” y “animation” [animación en inglés] para referirse a la animación japonesa. *Japanimation* fue, por un tiempo, la forma común para referirse a la animación japonesa antes de que “Animé” se convirtiera en la palabra preferida. [...] Paradójicamente, “*Japanimation*” ahora se utiliza comúnmente en Japón para diferenciar entre la animación japonesa y otras animaciones, a las cuales se llama “Animé” [traducción propia].

Por esta razón y dado que esta investigación parte del punto de vista occidental, para efectos de esta investigación se utilizará el término animé, mismo que es el estandarizado en nuestro país. Con la finalidad de no extender más este apartado, dejaremos hasta aquí lo que entenderemos por animé y no nos ocuparemos de la clasificación de los animé de acuerdo a su contenido y al sector demográfico al que se dirigen (Cfr. Anaya, 2010: 13-20).

1.3. Valores artísticos del animé.

Cuando pensamos en los valores artísticos presentes en los trabajos desarrollados por los seres humanos, generalmente tenemos presentes las obras reconocidas internacionalmente como alta cultura, sin embargo olvidamos que con la creciente interconectividad a través de la tecnología, los trabajos artísticos populares llegan también a conectar con personas de culturas diferentes, es por ello que para comenzar esta sección, considero pertinente retomar lo señalado por Patrick Drazen (2009) en el artículo denominado *Why do I love anime?*

El arte no siempre viaja bien, especialmente a través de las fronteras. La ópera, la escultura, la literatura tienen sus admiradores, pero difícilmente son “medios masivos de comunicación”. La animación japonesa va contra todo esto, encontrando admiradores literalmente alrededor del mundo, incluso donde no hay conocimiento de la cultura del animé y sus raíces históricas [traducción propia].

Por esta razón, necesitamos conocer los valores o peculiaridades artísticas que distinguen al animé de otro tipo de productos similares. Comencemos con indicar los puntos señalados por Liliana Álvarez Strapon (2011):

Un elemento predominante del animé es el uso de la fantasía y lo sobrenatural mezclado con argumentos sumamente emotivos y con cargas ideológicas. Muchas cintas de animé reflejan a una sociedad japonesa preocupada por la compleja relación entre la naturaleza y las nuevas tecnologías. Otra de sus particularidades, es una técnica que consiste en utilizar solamente ocho cuadros por segundo [...]. Finalmente, un elemento importante del animé es la dilatación temporal, en especial cuando los personajes tienen algún momento intenso, de iluminación o de claridad mental.

Por otra parte, en el texto introductorio a *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World* al que titulan *Introduction to a semiotic revolution: It may not be Kansai anymore, but it is the Kansai*, Timothy Perper y Martha Cornog (2011: xvi) describen el aspecto narrativo de estos trabajos y, para resaltar la creciente influencia que tienen los productos de entretenimiento provenientes de Japón apuntan que:

El manga y el animé también forzaron a los espectadores y críticos occidentales a revisar la naturaleza del dibujo, las historietas y la animación. [...] Esta revisión ha ocurrido porque el *manga* y el animé combinan abiertamente asuntos políticos, sociales y emocionales en la totalidad narrativa, en total contraste al estilo infantil de los dibujos animados de sábado por la mañana de la televisión estadounidense [traducción propia].

Posteriormente, en sus comentarios finales titulados *Afterword: It isn't the Kansai anymore, either* (*Ibidem*: 237-238), los mismos autores consideran que tanto el animé y el *manga* mantendrán una relación de influencia y retroalimentación con sus pares occidentales tan importante como la que tuvo entre los artistas plásticos



Imagen: Video musical "Resistir". México, 2009. Grupo Jotdog.

occidentales del siglo XIX, misma que se ha reflejado ya en los productos culturales del entretenimiento norteamericano (historietas y animaciones), pero están conscientes de que difícilmente las teorías de la estética se ocuparán de este tipo de asuntos. En México, uno de los casos de influencia es el video musical "Resistir" de 2009 del grupo *Jotdog*.

Por su parte, sobre el aspecto técnico Thomas Lamarre (2009: xiv) en *The anime machine. A media theory of animation* destaca que el animé puede transitar entre los altos y los bajos recursos técnicos, donde la principal virtud reside en que no pueda distinguirse claramente la frontera entre ambos. Por esta razón considera que existe la dificultad para comprender que se encuentra entre alta o baja cultura en los mismos, por la forma en que se entrelaza la audiencia y el producto con las imágenes y las narrativas incluidas en estos productos.

Como podemos ver, el animé ha logrado una retroalimentación con el mundo del arte al grado de que, puede ubicarse dentro de la alta y baja cultura. Prueba de ello es que, de mayo a septiembre de 2008, se realizó una exposición denominada *Krazy! The delirious world of Anime+Comics+Video Games+Art* que comenzó en *The Vancouver Art Gallery*, y posteriormente en la *Japan Society Gallery* de Nueva York, Estados Unidos entre marzo y junio de 2009.

En ella al animé, junto a otras expresiones de la cultura popular, se le colocó del lado de las obras de arte, se les exhibió como piezas de museo, susceptibles de ser admiradas y no únicamente como productos desechables o dignos de ser criticados. En el caso que nos ocupa, fueron mostrados fragmentos en video de diferentes series, discos y carteles.

Cabe destacar que desde sus inicios, las animaciones japonesas se han alimentado del arte en sus diferentes formas, ya sea recreando historias clásicas de la literatura universal —tal es el caso de *Remi*, *Heidi* o *Las aventuras de Tom Sawyer*— o adaptándolas (como *El Conde de Montecristo* de Alejandro Dumas o *Romeo y Julieta* de William Shakespeare transformándolos en *Gankutsuou* y *Romeo X Juliet*, producciones de 2004 y 2007, respectivamente).

Otras disciplinas artísticas que han enriquecido estos trabajos son la pintura y la escultura, una muestra de ello es la inspiración que tuvo la obra de Miguel Ángel en los dibujantes del animé *Death Note*: en la primera presentación u *opening* de la serie, la escultura de *La piedad* y la pintura *La creación de Adán* son recreadas con los personajes importantes de este fragmento de la historia (en ocasiones las series son exhibidas por entregas de capítulos, casi simultáneas a la publicación del *manga*, por ello cuentan con diferentes presentaciones, en el caso de *Death Note* son 4) para recrear momentos importantes en el desarrollo de esa parte de la trama.

Pero las animaciones no sólo se nutren del arte occidental, pues en el *opening* de la serie *The twelve kingdoms* son utilizadas imágenes que recuerdan el arte *Ukiyo-e* (estilo artístico japonés ampliamente identificado en el extranjero como tal), mismas que son adaptadas para narrar

la historia de los doce reinos los que, aunque se encuentran conectados con Japón, cuentan con una propia mitología y cosmogonía. Con ello, no sólo dejan de ser productos de entretenimiento, si no que, de alguna forma intencional o no, se vuelven transmisores de cultura general.

Cabe destacar que el animé no sólo ha retomado al arte, también lo ha generado y ha servido de inspiración. Éste es el caso del artista plástico japonés Takashi Murakami, quien para la realización de sus obras y personajes presentes en las mismas, se ha inspirado en este tipo de creaciones y lo han llevado a participar en el mundo del *manga* con la novela gráfica *Stargazing Dog* (Murakami, 2011). Además, pueden encontrarse referencias a la cultura y memoria histórica japonesa dentro de este tipo de productos, mismas que pueden encontrarse en un trabajo anterior (Véase Anaya, 2010: 27-32).

1.4. Desarrollo comercial, transformaciones e influencias.

En este apartado, veremos cómo el animé en Japón es considerado una empresa redituable, y por tanto forma parte de las industrias culturales de dicha Nación. Este apartado está denominado de esta forma para evitar confusiones en el enfoque del presente trabajo, pues por sí misma equivaldría a otro estudio. Señalado esto, comencemos por ver la situación actual de la industria de la animación en Japón.

La página electrónica de la JETRO o *Japan External Trade Organization* (2012), organismo autónomo gubernamental japonés creado en 1958 para promover el comercio internacional de dicho país, categoriza su información en cinco secciones principales: *Investing in Japan*, *Business opportunities*, *Reports and Statistics*, *About us* y una sección denominada *Cool Japan*, en esta última se busca fomentar la inversión en el sector de la gastronomía, la moda, el diseño artesanal y el entretenimiento nipón, mismo que incluye —además del animé, tema que aquí nos ocupa— el *manga* o historietas, la música, el cine y los videojuegos. Si bien todos los vínculos dentro de este sitio re-direccionan a la página electrónica de sus oficinas en los Estados Unidos (JETRO USA), la invitación a los inversionistas plantea la situación actual de

la industria, en un periodo de transición. En virtud de que la edad promedio de la población sigue aumentando, la mayoría demográfica continúa alejándose de los contenidos basados en la juventud que han impulsado los mercados internos de la industria en el pasado. Por lo que respecta a las industrias, estas “están explorando y refinando sus relaciones con el extranjero, y desarrollando medios estables de distribución fuera del país” [traducción propia].

Con este informe de la JETRO, se observa que la primera causa de búsqueda de expansión comercial que ha sufrido el animé proviene de la necesidad de llegar a nuevos mercados por el envejecimiento de la población del archipiélago, sin olvidar la búsqueda constante de globalización de los productos, por lo que los empresarios consideran necesario allegarse recursos del exterior para que sus productos sean recibidos con mayor facilidad.

Al mismo tiempo, este documento indica que de no existir un cambio en la forma en que son producidos estos contenidos, tiene dos riesgos: perder el mercado interno por no poder adaptarse a sus nuevas edades y, poner en riesgo la posición dominante (así lo señala el sitio) que tiene la industria japonesa en materia de animación internacionalmente.

Por ello, a través de esta estructura gubernamental se invita a los extranjeros a financiar este tipo de producciones pues se reconoce la dificultad establecida por el idioma y por las diferencias normativas y regulatorias internacionales, así como el desconocimiento de los mercados a los cuales llegan sus realizaciones, por lo que requieren de la ayuda del exterior para salir beneficiadas ambas partes.

Adicionalmente, en un informe de 2005 intitulado *Japan Animation Industry Trends*, la JETRO (2005a: 1) presenta un nuevo panorama del animé para atraer inversiones al sector, refleja el panorama actual de esta industria, enfatizando que pese al reconocimiento internacional, la búsqueda de oportunidades de inversión y el interés de colaboración internacional no ha tenido la apertura hacia el exterior necesaria.

Por ello, considera que deben modificarse los métodos de producción y sus vías de distribución pues, de lo contrario se continuará perdiendo terreno internacional en el gusto de las audiencias, además de que no se obtendrán los beneficios adecuados ni suficientes para capitalizar el éxito en todos los campos pues, una de las debilidades que se presentan actualmente es la venta de productos de mercadeo derivados de las series (por ejemplo: llaveros, calendarios, y figuras de acción o coleccionables).

Todo ello, ha provocado que exista un éxodo de realizadores al extranjero o que los artistas decidan participar en otro tipo de industrias, pese al interés existente entre sus homólogos por realizar colaboraciones en trabajos conjuntos y a los ingresos generados en otros países. El análisis de JETRO determina que debe replantearse el negocio a fin de hacerlo provechoso para los inversionistas japoneses, pues hechos como los arriba mencionados y errores en las estrategias de ventas y de licenciamiento de productos, lo han impedido.

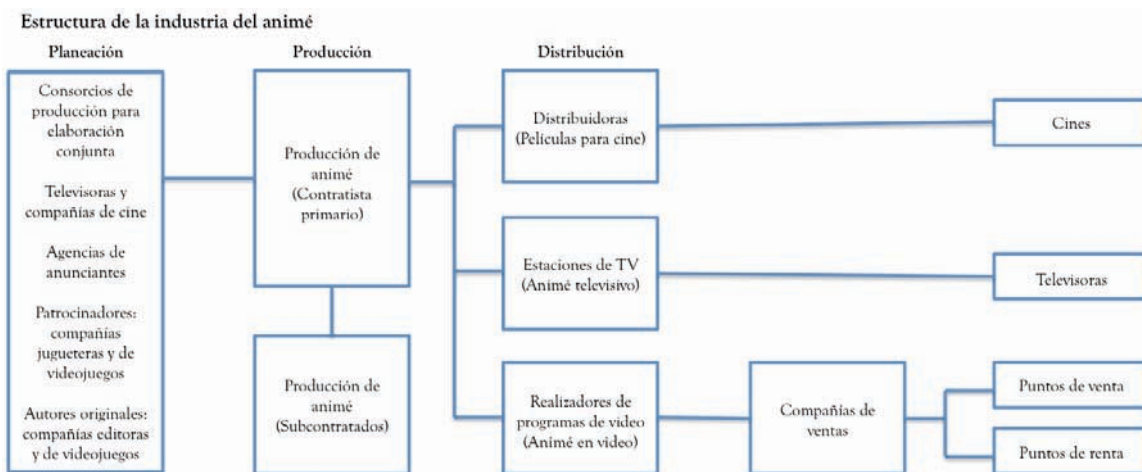
En un segundo informe correspondiente a marzo de 2005 (JETRO, 2005b: 2-3) denominado *“Cool” Japan’s Economy Warms Up*, elaborado por el Departamento de Investigación Económica de esta misma organización, se amplía la situación imperante en la industria actual de dicho país, al indicar que durante casi dos décadas Japón se mantuvo como el primer lugar en animación alrededor del mundo, con el 60% de los dibujos proyectados a nivel internacional siendo generados en el archipiélago. JETRO “estima que sólo el mercado estadounidense del animé japonés representa ganancias de 4.35 mil millones de dólares, que indica la fuerza de su presencia mundial” [traducción propia].

Sin embargo, el negocio de la animación no sólo encuentra un mercado prolífico en la distribución del producto mismo, para efectos comerciales también se incluyen los resultados económicos por concepto de mercadeo de artículos relacionados con los personajes de las series, tal y como indica el mismo informe series como Pokémon generaron sólo en estados unidos ingresos por 17 mil millones de yenes, además de que “el fabricante de juguetes Bandai, como resultado de su estrategia para empatar las mercancías de personajes con sus patrocinios de

programa de TV, ha conseguido ventas con valor de 28.5 mil millones de yenes en los Estados Unidos Estados y 15.3 mil millones de yenes en Europa [traducción propia]”.

Lo anterior, toda vez que la organización (2005a: 1-2) caracteriza la debacle del mercado doméstico al indicar que según el *Media Development Research Institute*, las ventas del animé en dicho mercado cayeron 10.4% a 191.2 mil millones de yenes en el 2003, en comparación con el año anterior, a pesar que la cifra incluye los ingresos en taquilla de películas de animé, cuotas de producción de animación para televisión, y las ganancias por la venta y renta de títulos en video. Ésta fue la primera caída en las ganancias después de dos años. A pesar de lo anterior, el mercado para el contenido del animé, incluyendo licencias de personajes y mercadeo, venta de derechos de uso de imagen de personajes en otros productos y venta de juguetes, se calcula en dos billones de yenes.

En el mismo artículo, se presenta cómo se integra la estructura de la industria en el país:



Fuente: JETRO (2005a), *Japan Animation Industry Trends*, Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005_35_r.pdf [traducción propia]

En el esquema puede apreciarse cómo se estructura la industria del animé que, aunque puede variar en aspectos entre las diversas películas y series, nos permite darnos una idea de cómo se realiza la planeación, producción y distribución de estos productos.

Lo primero que podemos apreciar es que las televisoras, las agencias de publicidad, las compañías jugueteras y las casas productoras (o realizadoras) de animé se integran en consorcios de producción con la finalidad de realizar una planificación conjunta. Desde el principio se toma en cuenta a las empresas de juguetes, en virtud de que son indispensables para el uso secundario de los personajes. Es decir, el juguete debe estar a tiempo para cuando el cliente vea la serie o la película y lo adquiera.

Al igual que en nuestro país, la subcontratación es una parte importante de la industria pues, la producción real (de animaciones, juguetes y mercadeo en general) es realizada por un contratista principal apoyado por numerosos subcontratistas en cada fase de producción.

Las estadísticas sobre especialistas en animé, empresarios involucrados en la animación y los contratantes no están claras, pero muestran la existencia de alrededor de 430 casas productoras de animé en Japón. De estas, 264 o 61.4%, se concentran en 23 barrios centrales de Tokio, con los de Nerima y Suginami con porcentajes particularmente altos. Las empresas que producen principalmente animé para exhibición cinematográfica son la excepción, ya que la mayoría de las productoras crean realizaciones para TV [traducción propia] (*Ibidem*: 2-3).

El financiamiento para la industria también se ha diversificado: desde 2004 se creó el primer fondo para animé de Japón establecido por *Gonzo*, *Japan Digital Contents*, *Rakuten Securities*, y *JET Securities*, y para 2005 la *Japan Digital Contents* y la agencia descentralizada gubernamental *Organization for Small & Medium Enterprises and Regional Innovation*, aportaron 500 millones de yenes cada una para iniciar otro fondo financiero de inversión para la producción de contenidos. Al mismo tiempo que instituciones bancarias como el *Mizuho Bank* se encuentran otorgando financiamiento a productoras y se han fortalecido los fondos financieros con riesgo compartido por parte de todos los que intervienen en los consorcios de producción.

Cifras adicionales obtenidas de diferentes organismos sobre el consumo de este tipo de productos pueden encontrarse en el trabajo previo (Vid. Anaya, 2010: 22-25), basta con actualizar que este tipo de producciones siempre se ubican entre las cintas con mayores ingresos en ese país señaladas por la MPAJ o *Motion Pictures Producers Association of Japan*, pues en los años 2010, 2011 y 2012 las cintas animadas niponas con mayor cantidad de ingresos han ocupado las posiciones 4 (*El mundo secreto de Arriety* en 2010 y *La colina de las amapolas* en 2011) o 5 —*Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* de 2012 que tuvo la peculiaridad de ser estrenada en diciembre—, aunque no son las únicas cintas animadas en los primeros lugares por ingresos generados. Pero para concluir con este apartado y, en virtud de que la mayoría no han sido actualizadas desde entonces, no es útil repetir las, en su lugar, se anexa un breve panorama de la industria del animé en nuestro país.

El recibimiento del animé en México —principalmente entre el sector juvenil— resulta importante desde el punto de vista comercial, pues en una de las tres ediciones de la TNT realizadas en el centro de exposiciones Tlatelolco de la Ciudad de México durante el año 2009, los organizadores registraron una afluencia de hasta 3,000 asistentes en un día (el evento se realiza durante tres días y, generalmente durante fines de semana feriados) como señaló en una charla Odette Cárdenas, una de las expositoras del evento.

Lo anterior, a pesar de que los canales de televisión abierta transmiten este tipo de series en horarios donde resulta complicado captar audiencias, un ejemplo de ello son las series *Pretty Cure* y *One Piece* que fueron transmitidas por los canales 5 y 9 de *Televisa* durante los meses de diciembre de 2010 y enero de 2011 a las tres de la mañana, o bien se transmiten una o dos series por canales de televisión restringida como ZAZ a través de sistemas de pago como *Dish*.

A partir de octubre de 2012, *Televisa* incorporó en la programación matutina de lunes a viernes (a partir de las 9:00 hrs.), una nueva versión de *Astroboy*, *Beyblade metal fusion*, *Bakugan* y *Supercampeones*. La poca oferta de este tipo de producciones en la televisión abierta llama la atención, toda vez que la misma *Televisa* comenzó con la adquisición y transmisiones de éstas

en 1974 con series como *Astroboy* y *La princesa caballero*, además de organizar conferencias de prensa donde informa de la adquisición de series como *One Piece*, misma que a petición de la misma empresa y de Cartoon Network, sufrió de modificaciones por parte de los personajes en aspectos que podían resultar controversiales como el fumar cigarrillos. (Véase *Reforma*, 2006).

Durante el sexenio de Felipe Calderón, un caso paradigmático es el de CONACULTA Canal 22. Como parte de la estrategia emprendida para generar más audiencia, a partir del 2 de julio de 2007, creó una barra de verano que comenzó con la transmisión a la media noche (de martes a sábado) el animé *Neon Genesis Evangelion*, ésta fue la primera ocasión en que se transmitieron este tipo de animaciones en su idioma original y subtituladas en televisión abierta en el país.

Aunque con esporádicas pausas, canal 22 ha consolidado poco a poco una barra de animé los viernes a las 22:00 horas. En su sitio *web*, mantiene como un apartado importante el animé. Este mismo canal ha transmitido también *A Tree of Palme*, *Ghost in the Shell*, *Fafner*, *Hellsing*, *Fantastic Children* y a partir del 28 de septiembre de 2012, *Sorcerous Stabber Orphen*. Desgraciadamente, con el cambio de directivos al principio del sexenio de Enrique Peña Nieto, esta barra se modificó de horarios, se redujo a un día y finalmente desapareció al iniciar octubre de 2013.

A partir del 7 de julio de 2012, el canal 28 de televisión (Cadena tres) transmite en su barra infantil de sábados y domingos un bloque denominado *Retrocartoons* a partir de las 7:00 de la mañana, éste se integra principalmente por series de animé que fueron transmitidas en Televisa y TV Azteca previamente, como son *Remi*, *La pequeña Laura*, *Heidi*, *Mazinger Z* (de esta última, se transmiten dos capítulos en forma consecutiva), *La abeja maya* y *Candy Candy*.

En los canales exclusivos de los diferentes sistemas de televisión de paga de nuestro país, también se difunden este tipo de productos. El canal ZAZ de MVS, transmitió desde enero de 2010, la serie *Super once* y actualmente difunde la serie *Kenichi*. Adicionalmente cuenta

con un noticiero especializado en este tipo de productos ZAZ Sensei, que transmite en sus cortes comerciales.

Por su parte el canal *SkyOne* (exclusivo del sistema satelital *Sky*) transmite dos series de animación desde el 25 de junio de 2012: *Hell Girl* (esta serie fue transmitida previamente en mayo de 2008 doblada al español por el entonces canal *Animax*) y *Gurren Lagann* en horario estelar los lunes por la noche, con repeticiones los jueves y los lunes por la mañana. Al igual que Canal 22, la transmisión se realiza subtitulada.

Finalmente a través del canal *Cartoon Network Latinoamérica*, propiedad de *Time Warner*, transmite la nueva versión de la serie *Dragon Ball Z* conocida como *Dragon Ball Z Kai* y la animación *Redakai*, aunque estos no son los únicos trabajos que ha emitido, pues transmite los capítulos de *Pokémon* y de la *Batalla Bakugan* en diferentes temporadas a lo largo del año, generalmente cuando estrenan nuevos episodios; mientras que el canal *KW* desde finales de septiembre de 2013, transmite *Candy Candy*.

Junto a lo anterior, el canal *Animax*, propiedad de la compañía *Sony*, que hasta 2009 se dedicaba exclusivamente a la transmisión de animé, ha modificado a nivel internacional su imagen institucional y oferta televisiva. Sin embargo es en Latinoamérica donde se observa el cambio más radical, al incluir películas y series juveniles principalmente estadounidenses que se transmitieron durante las décadas de 1980 o 1990, o que no encontraron espacio en otros canales de la compañía, hasta reducir su oferta animada al horario de 2:00 a 8:00 horas.

Esta modificación se mantuvo hasta marzo de 2011, cuando el canal *Animax Latinoamérica* comenzó con la transmisión constante de un promocional que anunciaba la aparición de un nuevo canal juvenil denominado *Sony Spin*. Este anuncio era narrado por una de las voces institucionales del canal, y mostraba el logotipo del nuevo canal con la misma cromática utilizada por *Animax*.



Fuente:
<http://dioscurodeviant.blogspot.com/2010/10/animax.html>
[Consultado el 15 septiembre de 2011]

La transmisión de este aviso concluyó con el cambio de nombre del canal a partir del 1º de mayo de 2011. Esta transformación generó reacciones en video de *YouTube* como *Hitler se entera de que Animax desaparece* (2011a) y *Hitler se entera de que Animax ya no emitira [sic.] anime* (2011b).⁵



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Sony_Spin
[Consultado el 15 septiembre de 2011]

No obstante, a pesar de que la oferta televisiva para el animé se reduce poco a poco, el público mexicano puede acceder a este tipo de contenidos a través de la venta (legal e ilegal) de discos en formato DVD y Blu-ray o de internet donde a través de sitios como *YouTube*, *Taringa.net*, *e-mule*, *Megaupload* (hasta su desaparición den 2012) y *Rapidshare* pueden ver o descargar las series que les interese.

Sobre la venta legal de discos en los formatos en boga, desde 2007 compañías distribuidoras de contenido videograbado en nuestro país como *Tycoon Entertainment*, *Zima Entertainment* y *Towers Entertainment* colocan a la venta en el mercado mexicano la colección completa de películas de Hayao Miyazaki y series clásicas como *Remi*, *Las aventuras de Tom Sawyer*, *Lala Bell: la niña mágica*, *Las aventuras de Gigi*, *Las aventuras de Sandy Bell*, *Mazinger Z* y *Los caballeros del zodiaco*.

Esta última adquiere notoriedad, por ser la serie que revivió en 1994 el gusto por el animé en nuestro país, y que a pesar de ser una adaptación de un *manga* o historieta japonesa realizado entre 1986 y 1989 quedó inconclusa la realización de la última parte de la historia conocida como *La saga de Hades* misma que fue animada entre 2005 y 2008.

Este episodio final llegó a México primero a los sitios de descarga de internet y los puestos pirata, posteriormente a los DVD de distribución legal a través de la empresa mexicana *Towers Entertainment* y, finalmente se transmitió en televisión restringida y abierta por *Cartoon Network* y *TV Azteca*, respectivamente. Los doblajes de los DVD y las transmisiones televisivas

⁵ El canal *Sony Spin* transmitió diariamente animé de 2:30 a 7:30 hrs. hasta mediados de 2012.

son diferentes, contando el primero con el trabajo de la mayoría de los actores que participó en la traducción original de la serie lo que incrementó el interés de los seguidores de la serie y, garantizó ventas del mismo.

A pesar de que las cifras de ventas en nuestro país no son publicadas, representó un éxito comercial, pues la animación de la serie derivada *Saint Seiya: The Lost Canvas* fue adquirida por una distribuidora mexicana de mayor tamaño – *Videomax* – misma que la colocó a la venta en dos presentaciones: nueve discos individuales (dos episodios por DVD) o tres paquetes con tres DVD, durante los meses de marzo, abril y octubre de 2011 bajo el título de *Los guerreros del zodiaco: el lienzo perdido*.




Fuente: Mixup.com, 2011. *Los guerreros del zodiaco. El lienzo perdido* vol. 1s. Disponible en: <http://www.mixup.com.mx/mixup/Product.aspx?sku=7509996020748> [Consultado el 23 de marzo de 2011]

Además, desde el 9 de septiembre de 2011, la distribuidora *Warner Brothers* puso a la venta en el mercado mexicano la adaptación a animé de su serie televisiva *Supernatural* realizada en Japón en el año 2010. En nuestro país dicha serie se publicó bajo el nombre de *Sobrenatural: el anime*.



Fuente: Mixup.com, 2011. *Sobrenatural: el anime*. Disponible en: <http://www.mixup.com.mx/mixup/Product.aspx?sku=7509036441861> [Consultado el 1° de noviembre de 2011]

El gusto que tienen este tipo de historias en el público mexicano ha hecho que empresas como *Grupo Bimbo*, a través de su filial *Barcel*, modificara los empaques de algunos de sus productos con figuras basadas en dos series populares animé transmitidas en México: *Dragon Ball Z* y *Fullmetal Alchemist* (esta última transmitida sólo por televisión restringida), a fin de que sus botanas resulten más atractivas a sus consumidores.

Producto <i>Xplosivos</i>	Serie <i>Dragon Ball Z</i>	Producto <i>Quechitos</i>	Serie <i>Fullmetal Alchemist</i>
 <p>Fuente: Barcel, 2009. Productos en fábrica. Disponible en: http://www.barcel.com.mx [Consultado el 20 de abril de 2009]</p>	 <p>Fuente: Taringa, 2009. Historia de Goku resumida. Disponible en: http://www.taringa.net/posts/tv-peliculas-series/2463772/Historia-de-goku-resumida-_(Dragon-Ball-Z).html [Consultado el 20 de abril de 2009]</p>	 <p>Fuente: Barcel, 2009. Productos en fábrica. Disponible en: http://www.barcel.com.mx [Consultado el 20 de abril de 2009]</p>	 <p>Fuente: IGN.com, 2009. Fullmetal Alchemist and the Broken Angel. Disponible en: http://ps2.ign.com/objects/574/574472.html [Consultado el 20 de agosto de 2009]</p>

Con ello puede apreciarse que, a pesar de no ser productos de exhibición constante, tienen un impacto y público que los sigue en nuestro país, mismo que se ha vuelto exigente e influyente en el aspecto comercial, consiguiendo que la última película de *Dragon Ball Z*, denominada *La batalla de los dioses* (Japón, 2012) llegara a las salas de cine de nuestro país con menos de un año de diferencia y que en el doblaje de la cinta participaran los principales actores involucrados en el audio original de la serie de TV.

A manera de conclusión de este apartado, podemos afirmar que la animación japonesa ha servido de vehículo para transmitir entretenimiento, cultura y aspectos históricos del Japón, desarrollando un estilo artístico propio y característico que lo hace identificable para los fanáticos, pero que al mismo tiempo retoma elementos y herramientas del extranjero. Simultáneamente, el animé representa un negocio redituable para las empresas que intervienen en su elaboración, al grado de ser apoyado por el gobierno japonés para atraer inversionistas de otros países.

Capítulo 2

La relación del animé con el mito, el poder y el discurso.

Kent Davison: Mike, ¿dónde estás?

Mike McLintock: En el asado de cerdos.

Kent: ¿Estás paralizado del cuerpo para abajo?
¿por qué no lo estás deteniendo?

Mike: Detener...

En la televisión, reportero: ¿La posición de la administración hacia
Israel y Palestina ha cambiado?

Vicepresidenta: Apoyamos al estado de Israel,
por supuesto...

Kent: Mike, la Vicepresidenta expresa solidaridad con
el pueblo judío frente a un puerco girando en el asador,
cambia la imagen, “despuerca” la imagen [...].

Mike: La mayoría de los judíos del país acepta el cerdo. No les
importa.

Kent: ¿Has oído hablar del antiguo testamento, Israel, Europa?.
Serie *Veep*. (2013) Temporada 2 episodio 2 “signals”.

Este apartado comienza con una cita de la serie estadounidense *Veep* producida por *HBO*, a pesar de que este tipo de realizaciones no forman parte del objeto de estudio de la investigación, debido a que en este ejemplo podemos leer cómo dos integrantes del cuerpo de asesores de la Casa Blanca —el jefe de la oficina de imagen pública y uno de sus subalternos— discuten sobre la importancia de los símbolos presentes durante un discurso político.

La relevancia que tiene un elemento integrante del escenario en el que se desarrolla una declaración de una personalidad relevante como, en este caso, la Vicepresidenta de los Estados Unidos al tratar de minimizar el impacto de una crítica cinematográfica escolar escrita por su hija en la que realiza una crítica al estado israelí y expresa su simpatía con la comunidad palestina, exhibe la necesidad de buscar la imagen adecuada que refuerce un discurso, creando un mundo en el que los enunciatarios reciban el mensaje que los enunciadores desean hacer llegar de la forma adecuada y óptima.

De esta forma, podemos observar lo entrelazados que se encuentran la imagen y los símbolos con tres dimensiones que son esenciales para esta investigación: mito, poder y discurso. Es por ello que en este segundo capítulo de la investigación se presentará un acercamiento a estas dimensiones y a algunos de los conceptos utilizados dentro de los mismos que serán utilizados durante el tercer capítulo para la elaboración de la herramienta metodológica.

Este recorrido se hará mezclando el concepto con algunos ejemplos de animaciones japonesas que no formarán parte del corpus de investigación o con elementos tomados de animaciones norteamericanas del periodo de la Segunda Guerra Mundial, a fin de evitar la repetición durante el transcurso del texto.

2.1. El animé y el mito.

Comencemos por la definición de mito, para ello partamos de la establecida por Carlos García Gual en el *Diccionario de Hermenéutica*, al decir que “entendemos por ‘mito’ un ‘relato tradicional que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano’” (Ortiz-Osés, A. y Lanceros, P. 2004: 374).

El autor establece que es necesaria una definición breve y mínima para evitar futuras complicaciones sobre lo que abarca el mito pues al ser una narración secuencial sobre un pasado distante, es frecuente que se le pueda confundir con los cuentos tradicionales y las leyendas. Es una narración de hechos pasados y que recuerda a la comunidad la cosmovisión colectiva o cómo deben de recordarse determinados eventos.

Aunque considera que lo que los hace diferentes es la capacidad de narrar eventos fundamentales como el origen de la vida, del universo o incluso la importancia de la muerte, tampoco considera importante que se les confunda con los cuentos o las leyendas, pues los griegos no guardaban una separación entre estos tres géneros.

Para ejemplificar este punto podemos recurrir a la serie *XXXholic* (Japón, 2006), la que a pesar de su escritura que inicia con tres letras equis, suele pronunciarse como “*holic*”, refiriéndose así de manera directa al sufijo utilizado comúnmente en inglés para denotar adicciones, y que son la temática central de esta animación al resaltar que los seres humanos somos adictos u obsesivos con algo.

Dentro de sus capítulos su protagonista, la hechicera Yuuko narra algunas de las creencias o herencias de la cultura japonesa a manera de breves relatos. Así a través de ella, podemos conocer que el número cuatro por una de sus pronunciaciones (*shi*) es un número vinculado con la muerte, motivo por el que no pueden estar cuatro personas juntas en una habitación y cabe mencionar que no existe este piso en varios edificios japoneses.

Esta creencia transmitida a través de su historia, a pesar de no ser un mito, nos resulta gráfica para comprender la importancia de los relatos y del modo de actuar de los nipones pues dicha superstición es tan grande que la compañía *Sony* nombró en forma oficial a la consola de videojuegos lanzada en 2013 en el continente americano y en 2014 en Japón *PlayStation Four* aunque se escriba con número, para evitar la mala suerte y el rechazo al producto al pronunciarlo *PlayStation Shi*.

Otro de los aspectos heredados por generaciones que nos refleja *XXXholic* es la importancia de los proverbios y refranes en la construcción de una memoria colectiva y de recordar información cotidiana. Esto se refleja cuando la misma Yuuko nos recuerda que “no se debe de comer carne y dormir porque te convertirás en vaca”. Este dicho popular hace referencia, como el mismo personaje lo explicará a la recomendación de no dormir después de una comida pesada para no engordar.

Un último ejemplo de la importancia que tienen los mitos en la formación del pensamiento colectivo nos lo recuerda Jaime Tramón (2009: 11) en *Historia y Cultura de Japón* al señalar que el fracaso de los evangelizadores cristianos en el archipiélago tuvo su origen en la

búsqueda del reconocimiento de Dios como un ente superior al Emperador, cuando la población siempre ha considerado lo contrario.

Esto puede verse reforzado cuando Julio Amador señala en *Las raíces mitológicas del imaginario político* (2004: 13-14), que:

El mito es la forma fundamental del imaginario que ha dado origen a todas las demás formas y que, de muchas otras maneras, mediante sus nuevas metamorfosis, continúa rigiendo el pensamiento humano. Las figuras y las metáforas que los mitos nos han heredado, son aún pertinentes para explicar las experiencias humanas. Constantemente nos valemos de pasajes míticos para caracterizar situaciones de la vida actual [...].

De manera semejante, recurrimos a las obras clásicas de la literatura, donde la estructura simbólica del mito ha reaparecido, para hablar de actitudes universales: 'celoso como Oteló', 'sedienta de poder como lady Macbeth'.

A partir de ello, y al vincularla con los elementos que encuentra en Carlos García Gual y R. J. Stewart, reconoce que el mito es un discurso dramático y ejemplar donde se resalta el carácter ético conductual mediante figuras simbólicas que se relacionan con las ideas principales del mito y su relación con los seres humanos, otros seres y el universo mismo (Véase Amador, J. 2008: 121-132). Para entender mejor este punto, podemos partir de una constante en las animaciones niponas: las flores del cerezo y la representación de la edad de los personajes que protagonizan este tipo de relatos.

Sobre los cerezos, éstos florecen solo una vez al año y por un breve periodo de tiempo, razón por la que son considerados sinónimos de belleza y del algo efímero. Este hecho ha sido el motivo por el que los japoneses lo han relacionado en sus historietas y animaciones con una vida efímera pero bella, un alma que por su pureza no puede durar mucho en la tierra por ello si se le vincula con un personaje éste morirá pronto (Véase Poitras, G. 1999).

Un ejemplo de ello es la serie *Highschool of the dead* (Japón, 2010). En su primer capítulo, la secuencia inicial nos muestra un cerezo perdiendo sus hojas —la representación común— y se vincula al amigo del protagonista con ella, ésta es una forma en la que los realizadores anuncian qué ocurrirá con este personaje.

Para la cosmovisión nipona es un mensaje simbólico fácil de decodificar, sin embargo para los occidentales o los espectadores que no estamos familiarizados con sus elementos simbólicos no representa ni nos narra nada de lo que ocurrirá en el episodio. Este relato mítico no comunica a otras audiencias porque no somos sus destinatarios originales.

Cabe destacar que este tipo de elementos no siempre son bien transpolados o recibidos por el público para el que originalmente fueron concebidos como ocurrió con la serie *Candy Candy* (Japón, 1976). En el episodio que trata sobre la muerte de Anthony, el primer romance de la protagonista, al narrar cómo falleció su madre el personaje se ve rodeado de rosales deshojándose, a manera de anunciar su muerte.

Este cambio se debe a que, como la historia se desarrolla en los Estados Unidos, los cerezos no son comunes en ese país motivo por el que se sustituyeron los pétalos de cerezo por pétalos de rosales. Al ser un país de habla inglesa, pudo haberse escogido esta flor por su vinculación estereotípica con Inglaterra y los orígenes de la familia a la que pertenece el malogrado personaje (a la manera del dicho popular mexicano “saliendo del D.F. todo lo demás es Cuautitlán”, donde todo lo que no es la Ciudad de México queda estereotipado como dicho municipio, aquí se manifiesta que todo aquel de habla inglesa es inglés a pesar de ser norteamericanos).

Sin embargo, la falta del elemento de identificación provocó que el público que seguía las aventuras de Candy —principalmente niñas— no comprendiera el mensaje que se les trataba de enviar, como resultado de esto se presentaron intentos de suicidios entre las seguidoras de la serie decepcionadas por el trágico destino del personaje (Véase Zubieta, R. 2013). El tratar

de recontextualizar el mensaje, de acuerdo a la zona geográfica donde se desarrolla la serie, llevó a la pérdida del sentido del discurso.

Vayamos al otro punto que resalta lo simbólico de las animaciones: la edad de los personajes. Para ello, partamos de la serie *Los caballeros del zodiaco* (Japón, 1986) en la que el grupo de personajes principales son huérfanos de trece años de edad, sin embargo la representación de los personajes los hace aparecer como jóvenes de dieciocho años de edad en los estándares occidentales, con ello busca resaltarse la grandeza de sus hazañas, los hace verse heroicos.

Una definición cercana al objetivo de esta investigación nos es dada por Erich Fromm (1951) en su libro *El lenguaje olvidado. Introducción a la comprensión de los sueños, mitos y cuentos de hadas*, donde considera a los mitos como “la más antigua de las creaciones del hombre” (Fromm, E., 1951: 18).

Los mitos, como los sueños, presentan relatos de hechos, ocurridos en el tiempo y en el espacio, que expresan en lenguaje simbólico ideas religiosas y filosóficas, experiencias anímicas en las que reside su verdadero significado [...] actualmente se está abriendo paso, poco a poco, una nueva forma de entender los mitos, forma que destaca su significado religioso y filosófico y considera el relato manifiesto como una expresión simbólica. Pero aún en lo que respecta al relato manifiesto, hemos aprendido ahora a comprender que no es simplemente un producto de la imaginación fantástica de pueblos “primitivos”, sino un recipiente de apreciados recuerdos del pasado. (numerosos hallazgos obtenidos en las excavaciones practicadas durante las últimas décadas han establecido la verdad histórica de muchos mitos) (*Op. cit.*: 221-222).

Para Fromm, a pesar de que cada pueblo escribe sus propios mitos —al igual que los sueños, que son su objeto principal de estudio—, todos se encuentran escritos bajo el mismo lenguaje, el simbólico. Donde el símbolo es algo sensorial o externo a nosotros que representa otra

cosa, entendiendo por esto último sensaciones internas, pensamientos o sentimientos (*Ídem.*: 26).

Erich Fromm distingue tres clases de símbolo, de los que sólo los dos últimos expresan experiencias internas como externas o sensoriales:

- *Convencional*: representada principalmente por la palabra o las figuras (como las banderas o la cruz), es el más conocido. Su única razón para simbolizar algo es el denominarlo.
- *Accidental*: opuesto al símbolo convencional, aunque tampoco tiene una relación interna entre el símbolo y lo que simboliza, raramente son utilizados en los mitos pues evocan algo individual que sólo puede ser entendido por otro individuo cuando se comparte el pensamiento interno al que evocan, son más comunes en los sueños.
- *Universal*: existe una relación intrínseca entre el símbolo y lo representado, se encuentran arraigados en la vida de los seres humanos. Los ejemplos más claros se dan por fenómenos del mundo físico. No se limita a grupos humanos determinados porque se basa en nuestro lenguaje corporal y sensorial (*Ibidem*: 27-34).

El vehículo de expresión de los símbolos es el lenguaje simbólico, en el cual se expresan como eventos o experiencias de los sentidos, todas aquellas emociones e ideas interiores del ser humano, donde lo más importante es el cómo se le relaciona y se siente. Éste es el único y verdadero lenguaje universal de la humanidad, que es indispensable para entender el mito.

Sin embargo, también se llegan a presentar *dialectos del lenguaje simbólico*, es decir interpretaciones diferentes de las condiciones naturales de acuerdo a la región de la tierra donde se ubican, además de símbolos que tienen más de una interpretación de acuerdo a la forma con que se vincule o experimente al fenómeno natural.

El autor considera que el hombre moderno occidental ha olvidado este tipo de lenguaje, pasó de ocupar un lugar preponderante de su pensamiento a una visión precientífica del mundo.

Con ello, para concluir esta sección podemos ver que el mito cumple la función de transmitir una visión del mundo, a manera de narración de hechos o personajes ejemplares, mismos que requieren ser interpretados a fin de comprender la riqueza y la cosmovisión que debían transmitir. Es a través de la interpretación que los mitos logran una identificación en la comunidad, que a su vez es reinterpretada.

2.2. El animé relacionado al poder.

Ahora pasemos a la segunda dimensión que abordaremos: el poder. Partiremos de Michel Foucault, porque lo considera un ejercicio. En *Historia de la sexualidad I* (2011: 86), la primera consideración que realiza es la siguiente: “por poder no quiero decir ‘el Poder’, como conjunto de instituciones y aparatos que garantizan la sujeción de los ciudadanos en un Estado determinado”, pues considera que para entenderlo no debe de buscarse un punto central.

Para Foucault, el poder es omnipresente, multifactorial y relacional. Considera que está vinculado con el deseo y el saber: donde hay deseo se encuentra el poder, y el saber sirve de reglamento al poder porque se requiere de un manejo estratégico para ejercerse adecuadamente. Como conjunto de relaciones al existir quien lo ejerce, también hay otro grupo que se encuentra *sujeto* a su ejercicio y obedecerá al grupo constituido legalmente. “El poder no es una institución, y no es una estructura, no es cierta potencia de la que algunos estarían dotados: es el nombre que se presta a una situación estratégica compleja en una sociedad dada” (*Ibidem*: 87).

En *Microfísica del poder* (1979: 157-158), el autor amplía su reflexión sobre no encasillar al poder únicamente a las instituciones o a la legislación al afirmar:

En general, creo que el poder no se construye a partir de voluntades (individuales o colectivas), ni tampoco se deriva de intereses. El poder se

construye y funciona a partir de poderes de multitud de cuestiones y de efectos de poder. Es este dominio complejo el que hay que estudiar. Esto no quiere decir que el poder es independiente, y que se podría descifrar de tener en cuenta el proceso económico y las relaciones de producción.

El poder no es negativo, no se empeña en la represión para ser aceptado. El subordinado lo acepta porque “produce cosas, induce placer, forma saber, produce discursos; es preciso considerarlo como una red productiva que atraviesa todo el cuerpo social más que como una instancia negativa que tiene como función reprimir” (*Op. cit.*: 182).

Ejemplifiquemos esto con la serie japonesa *Juuni Kokki* conocida en nuestro país como *Los doce reinos*: en el mundo paralelo planteado por este trabajo, el poder recae en un ser divino o *kirín*, que sirva de consejero del rey o reina que ha sido seleccionado por él o ella. Es decir, el poder se encuentra dividido entre lo humano y lo terrenal, sin embargo es siempre el ser humano el que decide qué será lo que se llevará a cabo dentro del reino aun contra lo que quiera el ser celestial.

Por su parte, la relación que se establece entre el mandatario y los súbditos de su territorio, esta relación es aceptada por el pueblo, siempre y cuando ésta sea emitida en forma de orden por el gobernante. Es por ello que el poder se vuelve discurso pues, como su *kirín* hará notar a la protagonista Yoko Nakajima, el primer decreto que pronuncie proponiendo una orden será el que marque su mandato y demostrará qué tipo de gobernante desea ser. En el caso de Yoko, será que puedan verla y contestarle, es decir, a pesar de ser una extranjera en su tierra buscará integrarse entre la población de su reino y mostrarse cercana a su pueblo.

La autoridad en *Juuni Kokki* debe de ejercer el poder, sin embargo, si comienza a cometer abusos durante su mandato, los dioses castigarán esta falta llevando el reino a la desgracia. Estas faltas puede ir desde la represión hacia aquellos que le sirven o a su mismo par —el ser divino denominado *kirín*— hasta el emitir órdenes que perjudiquen a la población o lo enemisten con los reinos cercanos.

El castigo al soberano aquí es impuesto por las deidades, y puede incluir la caída en desgracia del reino que lleve a la migración y el abandono del mismo por la población (misma que con esto revoca el pacto por el cual acepta su poder) hasta la muerte de su compañero o *kirín* y que, dado que fue seleccionado por este ente para ejercer el poder, implica su propia muerte. Todas éstas son formas en las que, tanto lo divino como lo terrestre terminan por llevar a la finalización de relación de aceptación de la relación.

Regresemos al fenómeno del poder para Foucault, quien lo caracteriza como el resultado de múltiples relaciones desiguales y móviles, cuyas relaciones son inmanentes a otro tipo de relaciones (como las económicas y las políticas), son los efectos y las condiciones de dichas diferencias. Además de que tienen una intención y no son subjetivas, siempre parten de una estrategia y persiguen objetivos o metas específicas.

El poder viene de abajo —familias, grupos restringidos, aparatos de producción, instituciones y grupos restringidos—, no de una combinación binaria global dominador-dominado. Finalmente, el poder siempre encuentra una resistencia, la cual se encuentra dentro de él mismo y no externa a él, estos puntos de resistencia se encuentran en todo lugar (Cfr. Foucault, 2011: 88-91)

De lo que hemos señalado hasta este punto como rasgos característicos del poder, podemos ejemplificar su representación en las series japonesas a través del caso de un trabajo para un público maduro: *Speed grapher*. La historia se centra en un fotógrafo que ambiciona, que desea y se apasiona con su trabajo y que al ser tocado por una mujer conocida como “la diosa”, adquiere la facultad sobrenatural de hacer explotar lo que retrate con su cámara.

Es en este momento en que se enfrenta a un mundo de corrupción y a gente que, con deseos y ambiciones como las suyas terminan por ejercer el poder adquirido de la diosa para someter a los demás, terminan abusando de él. Por ejemplo, un hombre que se vuelve una especie de

viuda negra que termina devorando (literalmente) a todas las mujeres que seduce. Aquí podemos ver cómo el poder le es otorgado en el punto en que éstas aceptan someterse a él.

Es por esta razón que el protagonista de esta serie decide transformarse en un restaurador del balance y termina con los excesos del mismo. Para ello, decide emprender una especie de cruzada para acabar con aquellas personas que adquirieron fuerzas sobrenaturales y las utilizan de manera excesiva, lo cual no logrará de forma pacífica sino imponiéndose a través de la violencia a los diferentes seres, quienes no estarán dispuestos a dejar de ejercer el poder que les ha sido otorgado.

Pasemos a otra visión del fenómeno, la ofrecida por José Antonio Marina (2008: 27), quien en su texto *La pasión del poder. Teoría y práctica de la dominación*, en el cual define al poder como “la capacidad de realizar algo, la posibilidad de convertir en acto una probabilidad. Es, pues, una acción realizadora”. Por ejemplo el capataz de una fábrica tiene la posibilidad de que los obreros a su cargo realicen sus labores conforme a lo requerido, de acuerdo a las acciones que ejerza, podrá o no realizar su función.

Para Marina, de la misma forma que para Foucault, el poder nos seduce y nos llena de deseo, pero este deseo no es por dominar sino por incrementar el poder de alguien. El deseo no puede eliminarse como propone el budismo, porque rompería el círculo originario del poder: reafirmar mi propio poder. Esto es lo que genera un disfrute del mismo, esa es la vocación primaria de quien ama al poder, éste es su verdadero móvil.

Como seres humanos tenemos tres deseos primarios: afirmar el poder del yo, el bienestar y la vinculación social. A través del primero, podemos satisfacer los otros dos y generar hibridaciones en deseos: el deseo de disfrutar –vinculado preferentemente al hedonismo–, la posibilidad de un bienestar alimentario o material, el reconocimiento y vinculación social que permite ejercer el poder (*Vid. Ibid.: 22-23*).

El origen del poder se encuentra en la facultad de ser y actuar, a la que José Antonio Marina considera el poder personal, y del cual se derivan dos formas principales: el autorreferente o dirigido a sí mismo y el social, que como su nombre lo indica se dirige a los demás. Ejercer mi poder autorreferente debe permitirme que mi poder social impida a los otros ejercer el suyo, esto realmente me permitirá a mí el hacer lo que quiero.

“En conclusión [afirma Marina], tiene poder quien puede determinar, dirigir, decidir la acción de otras personas. Aunque estas tres ‘des’ (determinar, dirigir, decidir) describen claramente el poder, me gusta la idea de control, que las incluye a todas” (*Op. cit.*: 31). Entendiendo por control lo que rige o determina otro proceso, a través del control se busca que los demás repitan lo que se desea a través de incentivos y eviten hacer lo que les será castigado.

Marina considera que el objetivo del poder es dominar o apoderarse de algo, por ello al igual que para Foucault, considera que se establece una relación, en este caso asimétrica, donde alguien impone su voluntad sobre otra persona. En algunos casos, gracias al miedo a la libertad o el tedio a decidir es fácil establecer la dominación pero considera que existirá rebeldía al poder en forma normal. Finalmente, al igual que Maquiavelo, considera que es importante aparentar, pues mientras más poder aparente tener será mejor y facilitará la dominación de los enemigos.

Este punto podemos encontrarlo directamente en una de las animaciones más exitosas y difundidas a nivel internacional en los años recientes: *Death Note*. En esta historia, Light Yagami, es el anti-héroe que pretende hacer que su voluntad sea obedecida cuando en su escuela encuentra un cuaderno que pertenecía a un dios de la muerte o *shinigami* y que tiene la facultad sobrenatural de matar a la persona cuyo nombre sea registrado en él.

A raíz de ello, decide incrementar su poder aniquilando a los criminales que han corrompido al mundo actual para lo que decide asumirse como un ente superior, un dios del nuevo mundo en el que decidirá lo que es bueno y lo que es malo. Con ello, Yagami termina

convirtiéndose en un asesino serial aún más peligroso y que le hará ganar el apodo de *Kira*, correspondiente a la pronunciación japonesa de la palabra inglesa *killer*, es decir asesino.

Light determina, decide y dirige como lo señala Marina. A través de este artefacto sobrenatural, el protagonista establece las conductas adecuadas para el orden social que pretende imponer en su mundo, al mismo tiempo que selecciona quién es digno o no de vivir en esta sociedad por cumplir las reglas que pretende. Con ello, establece la dirección que debe de seguir su nuevo mundo, pues el costo de no respetar sus directrices de virtud consiste en perder la vida.

Con ello podemos observar que esta forma de caracterizar al poder por parte de José Antonio Marina es cercana a la de Elías Canetti en *Masa y poder* (2010: 331-332), para quien el poder es una capacidad y no el efectuar una acción; es algo que requiere tiempo (a diferencia de la fuerza que es una acción y es inmediata). Por ello lo identifica con el gato y el ratón, el primero puede o no atacar al segundo, ese es su poder pues el ratón sabe que, de quererlo así el gato lo atacará aplicando fuerza. El gato muestra y ejerce más poder del que tiene pues, puede o no querer atacar al ratón, incluso dejándolo escapar con lo que saldría de su esfera de poder.

Otra forma de entender el poder es la señalada por Fernando Ayala Blanco (2014: 69-70), quien en el artículo *Reflexiones sobre el concepto de poder* incluido en el libro *Reflexiones sobre Hermenéutica, Arte y Poder* menciona que:

[...] desde una perspectiva amplia, el poder se relaciona con capacidad, fuerza, dominio o jurisdicción. Tomando como punto de partida su raíz etimológica, la palabra poder significa *tener la capacidad o los recursos* para lograr o conseguir algún fin. El ejercicio del poder se refiere pues a practicar, ejecutar o ejercer las funciones propias del poder [...] en toda relación social de dos o más individuos encontraremos siempre relaciones de mando y obediencia, de dominación y sometimiento, y habrá personas que

governarán y otras que serán gobernadas, habrá soberanos y también súbditos, se erigirá un Estado y se formará una ciudadanía. Es importante señalar que todas las personas a lo largo de la historia hemos ejercido el poder o padecido sus efectos por lo menos alguna vez en nuestra vida, en distintos niveles e intensidades. Sin embargo, el poder trasciende el simple dominio por la fuerza o la coacción. Y sus efectos los sentimos en cualquier contexto socio-político.

Por tanto, define el concepto de la siguiente manera: “[...] el poder es la capacidad que tiene el *homo sapiens* de condicionar la vida en su entorno social, de ordenarla y de disponer la conducta de los otros” (*Íbidem*: 2), por ello considera que puede ser visto desde cuatro concepciones principales: el poder es una capacidad; éste no existe hasta que se ejerce, se impone una fuerza sobre otra; un correlato del ejercicio del poder es la ética-estética, la creatividad que puede reflejarse en el trabajo artístico de su acción; y, un segundo correlato del ejercicio del poder es la libertad. Ambas coexisten pero, es el poder quien condiciona a la segunda: si hay un poder mayor, se tendrá una libertad para decidir y dominar al otro, y viceversa (*Cfr. Ídem*).

Luis Alberto Ayala Blanco en su artículo *Poder, arte, mito* (2010), considera al poder un arte donde constantemente se modifica la realidad. Esta transformación se puede apreciar con aquel que ejerce el poder, pues vive una especie de *muerte perpetua* al presentar y realizar sus deseos: es una suerte de oruga que se transforma en mariposa, se vuelve algo diferente pero, al mismo tiempo más poderoso.

El poder no secuestra los corazones de los individuos para hacer el mal y así obligar a todos a someterse al dominio de la autoridad; por el contrario, se inscribe en el ámbito activo de la afirmación de la fuerza que necesariamente asesina el orden existente para pasar a otro distinto. Lo que no quiere decir que el objetivo deba ser un cambio por el cambio mismo, sino que aun para lograr mantener un orden existente, donde parezca que el rostro continúa idéntico, es necesario matar un pedazo de la realidad, modificar

constantemente la imagen con el fin de que simule que no ha cambiado (*Op. cit.*: 8-9).

La muerte del poderoso es necesaria, es una imagen que se relaciona con los mitos, debe estar consciente de que debe “morir”, transformarse en algo diferente. Quien detenta el poder debe de mostrar varias cualidades no sólo una. Desde esta perspectiva, debe de permitirse modificar su actuar y la forma en que se le concibe por sus subordinados.

El poder genera la posibilidad de influir en uno mismo y en el otro. El reconocimiento que genera en el otro y el malestar o rebeldía a las decisiones adoptadas por quien lo ejerce serán los elementos que servirán para identificar los elementos que sirven para identificar la crítica a su ejercicio.

En relación con el apartado anterior sobre el mito, el autor indica lo siguiente:

En nuestro tiempo el recurso mítico sólo es efectivo para los que saben que las historias divinas se corresponden con las historias humanas; mejor aún, que éstas son el reflejo de aquéllas. Lo que quiere decir que son muy pocos los que tienen la posibilidad de ser realmente poderosos, ya que la tara ilustrada y pseudorracional que impera en nuestros días oblitera las vías de acceso a ese saber. Sin embargo la imagen sigue imponiéndose a pesar de que la razón nos ha enseñado a desconfiar de ella. Sólo que ahora los hombres imitan y siguen las imágenes de ciertos conceptos que están de moda, o de ciertos héroes ¿reales?, cuyo ejemplo hay que seguir (*Ibíd.*: 10).

Esto puede observarse claramente en el ejemplo citado anteriormente de la serie *Los doce reinos*, sin embargo aquí lo abordaremos y desarrollaremos desde otro enfoque: la joven Yoko Nakajima es elegida para dirigir uno de los reinos que conforman este mundo, y tiene la costumbre de saludar a cada uno de los trabajadores del palacio real sin recibir respuesta de ellos, el *kirín* o criatura divina que le sirve de acompañante en el poder —pero sólo a nivel de

consejero— le comenta que ellos no tienen la orden ni la costumbre de responder al gobernante.

Simultáneamente, Yoko debe de emitir su primer decreto al frente del reino lo que reviste gran importancia pues dará a conocer la forma en la que ejercerá el poder frente a su pueblo y le permitirá tener el respeto o la burla de sus subordinados. Por su juventud, y la forma de interactuar con la gente que la auxilia en las labores domésticas es apodada *bebé rojo*, lo que al mismo tiempo tiene que ver con el color de su cabello, en forma irrespetuosa.

Por ello, su primer decreto será que los súbditos puedan dirigirse a ella y no guardar silencio cuando ella les realice un comentario, con esta decisión terminará ganándose el respeto de su pueblo e indicará que busca tener un gobierno cercano a la población, lo que de acuerdo con la historia podrá permitirle tener un reinado próspero y duradero.

Sin embargo, este reflejo del concepto de poder no sólo podemos verlo en protagonistas positivos, pues es aquí donde se ve la función de los héroes y anti-héroes presentes en las diversas animaciones japonesas. Los personajes buscan una identificación con el público al que se dirigen presentándose como accesibles a ellos, ya sea con una conducta ejemplar y que se enfrenta a las dificultades que los antagonistas le presentan (en el caso de los héroes) o como los marginados que se oponen a la corrupción o a la descomposición social, esta última descripción corresponde al anti-héroe, que resulta común en el *manga* o historietas japonesas.

Pongamos como ejemplo de ello nuevamente a las series *Speed Grapher* y *Death Note*. Es ambos casos el protagonista es un anti-héroe pues son seres que rompen con el *status quo*. Son seres marginados, el protagonista de *Speed Grapher* se margina por combatir las reglas establecidas por el club de excesos donde obtiene su poder y el segundo automarginado, ya que por sus estudios se aísla del resto de los seres humanos.

En *Speed Grapher*, el personaje principal buscará controlar el poder que puede ejercer sobre la imagen cuando exhalta sus emociones, eso lo volverá (o mantendrá) en el plano de lo

humano. Él es su propio súbdito, pues el abusar de la facultad que tiene de hacer explotar objetos cada vez que capta una imagen que desea fervientemente, lo hace controlarse y buscar una relación de balance consigo mismo.

Nuestro anti-héroe además tiene la posibilidad de influir en los demás, la capacidad sobrenatural que tiene le permite modificar su entorno, lo que tiene repercusiones con otros seres humanos. Si el protagonista decidiera utilizar en exceso su poder, podría afectar al resto de la comunidad (de la misma forma que realizará los villanos a los que se enfrentan como por ejemplo, aquel individuo que adquiere poderes de seducción y asesina a sus víctimas como la especie arácnida viuda negra) con ello se ubicaría en una posición ventajosa, misma que él se ocupará de combatir.

Por su parte, la serie *Death Note* refleja al anti-héroe que en aras de un nuevo orden decide abusar del poder a fin de obtener lo que considera un mundo sin crimen. Light Yagami decide que las posibilidades que le da el cuaderno de la muerte en que anota el nombre de sus víctimas para eliminarlas, sirva para acabar con el crimen. De esta forma, la marginación que le dan los conocimientos las utiliza para actuar desde las sombras, mismas en las que decidirá —autoerigido en una especie de deidad— lo que es correcto y adecuado en el mundo que él “gobierna”

De esta forma y a manera de cierre de esta sección, podemos observar que el poder se representa en sus diferentes dimensiones y no sólo en el ámbito político y puede ejemplificarse con las diferentes series animadas en japon (aunque no exclusivamente en ellas como veremos en la siguiente sección).

2.3. El animé como discurso.

Hablemos del anime como un discurso a través del cual los enunciadores, es decir sus escritores y realizadores, articulan un mensaje audiovisual para que sea comprendido por sus enunciatarios o receptores. Cabe precisar que en esta sección, hablaremos de los ejemplos

discursivos que encontraremos en el animé para que en el próximo capítulo señalemos las categorías discursivas de los teóricos que servirán para el análisis del *corpus*.

Dicho lo anterior, utilicemos el periodo de la Segunda Guerra Mundial y tomemos en cuenta lo siguiente: desde su creación a fines del siglo XIX, la animación ha reflejado la visión y las opiniones de sus realizadores, si bien hasta el siglo pasado aún se pensaba en forma tajante que aquel que observara o consumiera este tipo de productos los absorbería de forma acrítica, asumiendo la posición política o ideológica que se le presentara (recordemos la visión de Althusser de los aparatos ideológicos del Estado) hacia fines del siglo XX, este modelo fue poco a poco abandonado por los estudiosos de la comunicación.

Sin embargo, al ser el punto de vista hegemónico durante la primera mitad del siglo pasado, debemos tener fresca esta idea para poder entender el porqué de las animaciones, contenidos y estereotipos de los personajes representados por los *cartoons* norteamericanos y los animé japoneses, al mismo tiempo que podamos observar la ideología y los puntos de vista que se tratan de instaurar en el público que verá estos trabajos en las grandes salas de cine en que se proyectaron.

Una segunda consideración es que en Occidente estas producciones se dirigían al público infantil, mientras que los trabajos nipones siempre se han caracterizado por dirigirse a públicos demográficos de diversas edades, aunque han sido influidos por los trabajos de animación norteamericanos.

Dicho lo anterior, hagamos un pequeño recuento del contexto histórico que se vivía en el mundo de la Segunda Guerra Mundial, el que nos ayudará a comprender por qué el enemigo o el “otro” se representa de cierta forma en las animaciones que se describirán más adelante.

Este conflicto bélico comenzó en 1939 con la invasión alemana a Polonia y terminó con la explosión de las bombas atómicas norteamericanas a las poblaciones japonesas de Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945. Si bien la temporalidad nos ayudará a tener en cuenta los

trabajos animados realizados en este periodo, es más rico para este estudio tener en cuenta el antecedente de la declaración de guerra de Japón a China en 1937, toda vez que el archipiélago nipón buscaba expandir su territorio para solucionar los problemas demográficos y económicos existentes en esa época.

Este hecho generó que los Estados Unidos intervinieran con una serie de sanciones económicas y embargos comerciales, mismas que incluyeron restricciones en el petróleo a fin de que los japoneses controlaran sus afanes expansionistas, lo que no ocurrió como se vio con el bombardeo a Pearl Harbor en diciembre de 1941, que representa el punto decisivo de la participación norteamericana en la segunda guerra mundial.

Antes de que se presentara este bombardeo, ambos países se encontraban negociando el fin de las sanciones norteamericanas, y esto garantizaba la posición aún parcialmente neutral de los Estados Unidos ya que, si bien no participaban activamente en el conflicto, sí proveían de suministros en forma clandestina al Reino Unido.

A pesar de esta doble postura realizada por los norteamericanos, ellos consideraron el ataque a su base una traición por parte del gobierno japonés, por lo que a raíz del sorpresivo y anímicamente devastador ataque, Franklin Delano Roosevelt decidió solicitar al Congreso la declaratoria de guerra contra el reino japonés, misma que fue otorgada y que, a partir de este momento se vería reflejada en diversos medios propagandísticos, uno de los cuales serán sus productos animados.

Basta por el momento con este pequeño recordatorio de la situación política de la segunda guerra mundial, ahora pasemos a los elementos teóricos que nos ayudarán a realizar una interpretación de este tipo de productos y a comprender la importancia de tomar en cuenta los antecedentes históricos de los mismos, pues como señala John B. Thompson, quien en *Ideología y cultura moderna* plantea desde el punto de vista de su teoría de hermenéutica profunda, el concepto de formas simbólicas, las que “[...] son constructos significativos que son interpretados y comprendidos por los individuos que los producen y reciben, pero

también son constructos significativos que se encuentran de maneras diferentes y que se insertan en condiciones sociales e históricas específicas.” (2002: 407) Es así que podemos considerar a las diferentes animaciones formas simbólicas.

Como tales, permiten transmitir la forma en que se ve al ‘Otro’. Por ‘Otro’ se entenderá la descripción dada por Roger Silverstone, donde “[...] la O significa. Se refiere al reconocimiento de que allí afuera hay algo que no soy yo, que no es de mi hechura ni está bajo mi control; distinto, diferente, fuera de mi alcance, pero que ocupa el mismo espacio, el mismo paisaje social. El Otro incluye a los otros: personas que conozco o de cuya existencia jamás me enteré; mis amigos al igual que a mis enemigos. Incluye a mis vecinos, así como a aquellos a quienes vi en fotografías y pantallas. Incluye tanto a quienes están en el pasado como a quienes están en el futuro. En mi sociedad y en la tuya...” (2004: 214), un ejemplo de ello es el término *aoi-me* u ojo azul con que se identifica a los extranjeros en Japón, esta descripción es señalada por Hisayasu Nakagawa en su libro *Introducción a la cultura japonesa* (2006: 6) al tiempo que indica que sus amigos europeos no tienen los ojos de este color.

A partir de estas ideas, comencemos por el ejemplo norteamericano, para ello tomemos el caso particular de *Popeye el marino*, personaje surgido de las tiras cómicas de los diarios en 1929, que como señala Jerry Beck en *Animation Art* “[...] el ataque a Pearl Harbor cambió las cosas dramáticamente. Popeye se unió a la marina (originalmente era un guardia costero) y hundió barcos de combate imperiales japoneses en *You’re a Sap, Mr. Jap* (1942). Lleva espinacas a Downing Street mientras hunde submarinos en *Spinach Fer Britain* (1943)” [traducción propia] (2004: 90).

Veamos el trabajo sobre Gran Bretaña primero, la labor de Popeye cumple con el mito del “buen samaritano”: como un país que resulta ser un buen cristiano, impregnado de los valores judeocristianos (recordemos que, aunque es un país preponderantemente protestante comparte los valores esenciales del cristianismo y del judaísmo) del *In God we trust*, lleva suministros a sus hermanos que más lo necesitan, a sus padres o hermanos. Todo esto se encuentra representado en el cargamento de espinacas.

Y al final de este corto animado veremos como en un espectro totalmente religioso, a pesar de las malas y “demoniacas” intenciones de los nazis, los valores del “buen cristiano”, en el sentido más general y que no sólo incluye a los católicos sino también a los protestantes, Popeye cumple con su cometido, con el destino manifiesto de Dios de salir victorioso y ayudar a las buenas personas, a los aliados de la nación elegida por mandato divino al entregar el cargamento de espinacas a los hermanos en el emblemático símbolo del poder civil británico: el número 10 de la calle Downing Street, la residencia del Primer Ministro, concluyendo con un mensaje acorde al pueblo amigo: el poder divino lleva al poder político.

Representa también el aprovechamiento de los recursos pues, aunque en las animaciones las espinacas siempre jugaron un papel más importante que el representado en los diarios, es a partir de este momento que Popeye se vuelve un ícono alimenticio, aprovechar los valores alimenticios ante posibles desabastos de carne . Si bien partía de las creencias de finales del siglo XIX en la que un artículo médico publicado asignaba mayores cualidades nutricionales a la espinaca que casi lo igualaban a la carne, hasta la fecha se mantiene como una figura retomada y considerada por algunos nutriólogos como una forma de inducir mejores hábitos nutricionales en el público infantil, mismo que le valió estatuas en diversos puntos de Estados Unidos (Vid. Hamblin, 1981).

Pasemos ahora a *You're a Sap, Mr. Jap*, que es el reflejo de los traumas estadounidenses del ataque a Pearl Harbor. Aquí apreciaremos nuevamente al buen cristiano, un hombre de valores, pacífico, que ante todo confía en el otro y no ve en él mal alguno. Aquí Popeye es el ser capaz de poner la otra mejilla, de aguantar las ofensas hasta donde la paciencia se lo permite, a pesar de encontrarse con unos estereotipados asiáticos que únicamente buscan burlarse de él.

Aquí pasamos de lo divino a lo terrenal, Popeye pasa de ser el buen cristiano a representar a las autoridades norteamericanas “que se convirtieron en el hazmerreír de los japoneses” al no ver claramente todas las acciones que indicaban que tarde o temprano iban a desconocer los

acuerdos que “de tan buena fe” estaban negociando los políticos americanos. En la animación, las constantes bromas y burlas de los japoneses a Popeye lo llevarán al extremo, le cerrarán los caminos por lo que sólo le quedará la opción de atacarlos.

Popeye es un buen cristiano, al igual que el pueblo norteamericano, que pone la otra mejilla pero no es ingenuo ni tonto, no puede permitir que su prestigio y su liderazgo se vean mermados por ello ataca y convence a su público. Y los convence no sólo de que lo correcto es no dejar que los nipones hagan mofa de su pueblo, sino de que la postura política es la correcta y debe de llevar a los asiáticos de regreso a su isla.

Este uso propagandístico y doctrinal, en boga durante las animaciones de la Segunda Guerra Mundial también se encuentra presente en los antecedentes japoneses como lo mencionamos brevemente en el capítulo previo (*Vid. Infra*. Capítulo 1) al señalar la animación conocida internacionalmente como *Momotaro vs Mickey Mouse*, que de manera futurista plantea una invasión norteamericana al archipiélago encabezada por un *look alike* del ratón insignia del principal estudio de animación norteamericano.

En los tiempos de guerra los nipones retomaron una antigua leyenda popular: *Momotaro*, cuyo nombre se origina de *Momo* o melocotón, pues nació de este fruto como hijo de una pareja de ancianos que no podían tener hijos y se convirtió en un gran guerrero, representación constante en diversas culturas para evitar la pérdida de esperanza y , en particular con el caso japonés, el luchar incluso contra la naturaleza. Por ello, no es de extrañar que se convirtiera en el emblema de la propaganda bélica nipona.

La invasión se ve como el resultado natural a la intervención norteamericana contra la decisión del emperador de expandir el territorio japonés al territorio chino y que, como dijimos anteriormente, terminaría en una serie de sanciones, principalmente comerciales, contra el pueblo nipón para evitar que repitiera esos intentos expansionistas. Después de todo podemos inferir que en el imaginario japonés estuvo una idea similar a ésta: “si se atrevieron a bloquearnos el comercio, ¿quién dice que no tratarán de invadirnos?”.

De esta forma es como podemos ver la importancia de la animación (en general) como discurso, pues sirve para que el enunciador pueda transmitir un mensaje comprensible y estructurado para su enunciatario: en este caso las audiencias norteamericanas o japonesas, a fin de indicar cuál es el camino correcto, recordemos que en esta época se consideraba pasivo al receptor de los mensajes.

¿Cuál era el mejor vehículo para adoctrinar a las nuevas generaciones? La animación. Al estereotipar y hacer accesible a través de imágenes un discurso que no tenía que estar hablado, permitía la rápida asimilación de los dos bandos de la contienda. Es por ello que en el caso japonés es más clara la simpleza con que puede el infante captar el contenido, pues al transpolar el conflicto a una isla llena de animales felices, al niño se le permite encontrar y ubicar a quienes rompen la tranquilidad.

Cabe destacar que las animaciones no son elaboradas por ninguno de los dos gobiernos de forma directa, pero ambos países reflejan el punto de vista de sus autoridades. Sirven para reforzar el poder y el *status quo* presente. En Estados Unidos, a través de una figura integrante del gobierno (un marino), mientras que en Japón es un guerrero legendario. Este último caso es aún más importante porque no requiere de una figura institucional del gobierno para apoyarlo.

En este momento no puede observarse una actitud crítica por parte de los realizadores pues al ser tiempo previo a la guerra o ya dentro del conflicto, podrían poner en riesgo no sólo la exhibición de su trabajo sino su integridad física, es por este motivo que todos los mensajes terminan alineándose a la postura oficial, al menos en los trabajos difundidos ampliamente.

Otro ejemplo de cómo se construye un discurso en la animación japonesa se encuentra al observar la forma de recordar la memoria histórica, tal es el caso de la animación *Los doce reinos*, que a través de la vinculación de dos mundos paralelos: *Wa* y Japón, recuerda el pasado y el presente de la nación respectivamente, toda vez que el nombre originario del

archipiélago es precisamente *Wa*.

Pero el recordatorio y la relación no terminan aquí, ya que el mundo de fantasía y paralelo al Japón actual tiene las costumbres y reglamentación pasadas, es un mundo añorado que ya no corresponde al actual Japón globalizado, existen rituales y mitos tradicionales. Pero en el caso de lo que aquí nos ocupa, el poder es ejercido con ayuda divina, un ser terrenal y un ser divino comparten las decisiones aunque la divinidad sólo puede aconsejar al habitante del reino.

El poder ejercido es aconsejado, pero si no es lo mejor para el reinado termina siendo perjudicial y llevará al pueblo a la ruina. Lo valioso de esta realización se encuentra sobre todo en el plano artístico, ya que la memoria histórica de los reinos del mundo de *Wa* son representadas mediante el característico arte *Ukiyo-e*, por lo cual mantienen esa vinculación de la belleza, importancia y nostalgia que tiene el ejercicio del poder tradicional para sus creadores. Muy parecido a la idea occidental de que “todo pasado fue mejor”.

La diferencia principal entre las animaciones japonesas de la segunda guerra mundial y *Los doce reinos*, más allá de los recursos tecnológicos, es la temporalidad en la que fueron realizados pues, al pertenecer este último a la primera década del tercer milenio, se cuenta con libertad suficiente para cuestionar a las autoridades, aquí los gobernantes y las decisiones de poder no son perfectas, por lo que requieren de análisis y consulta suficientes para ser tomadas.

Ya puede cuestionarse a los dirigentes, se puede criticar al poder. Esta idea no hubiese sido posible de no tener en cuenta la realidad histórica del país, al ser derrotados durante la segunda guerra mundial y comenzar los cuestionamientos de la decisión imperial de ir a la guerra y mantenerse en ella, sobre todo considerando el trágico desenlace y cantidad de muertos que representaron los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki.

Capítulo 3

Discurso e integración del *corpus*.

El *manga* y el animé se han hecho internacionales. [...] el efecto en el arte y en la estética será finalmente tan grande como cuando el arte japonés tocó Europa en el siglo XIX. Ciertamente, el efecto ya se ha sentido en las historietas estadounidenses, las que han experimentado un renacimiento desde que el *manga* y el animé llegaron a los Estados Unidos [...]. Pero, aún no muchos académicos de la estética han puesto atención a los cómics, con excepciones ocasionales [...]. Así, los académicos de la estética parecen preferir sus propios debates teóricos internos. [...] Con toda certeza, el *manga* y el animé no tendrán efecto en teorías que, como estas [las discutidas en el ámbito académico de los estéticos], parecen desesperanzadoramente desconectadas del mundo.

Perper, T. y Cornog, M. (2011), p. 237-238.

En el presente capítulo, hablaremos de la relación que existe entre el discurso y la animación en una forma detallada, lo que nos permitirá sentar los elementos para poder construir el *corpus* en el que se buscará comprobar la hipótesis de la presente investigación. Para ello, en primer lugar buscaremos conocer las funciones del discurso y los elementos que considera Theo Van Leeuwen importantes para el estudio del mismo. Posteriormente, haremos un breve recuento de los elementos socio-históricos de Japón para que, finalmente establezcamos los elementos necesarios para integrar el cuerpo de análisis.

3.1. El discurso.

En la entrevista titulada *Diálogo sobre el poder*, Michel Foucault (2010, pp. 739-740) señala sobre la relación entre poder y discurso que:

El discurso desempeña un papel dentro de un sistema estratégico en el que el poder está implicado y gracias al cual funciona. El poder no está, por tanto, al margen del discurso. El poder no es ni fuente ni origen del discurso. El poder es algo que opera a través del discurso puesto que el discurso mismo es un elemento en un dispositivo estratégico de relaciones de poder [...].

Como se vio en el capítulo anterior a través de los dibujos animados utilizados en la segunda guerra mundial para transmitir la visión de los realizadores y de los poderosos, los discursos no necesitan ser documentos o tratados en los que se transmita un mensaje en forma lineal o de una forma ceremonial, pueden ser también construcciones informales como los cartones de los diarios o, como es el caso de la presente investigación, las animaciones realizadas en Japón.

Por ello, Theo Van Leeuwen señala en el prefacio de *Discourse and practice. New tools for critical analysis* (2008, p. viii) que:

Los discursos, como los concibo en este libro, pueden ser entendidos, no sólo lingüísticamente, sino también mediante otros modos semióticos. En el capítulo final, las dos principales áreas en las que he trabajado, el análisis crítico del discurso y la semiótica multimodal, se unen cuando muestro cómo los actores sociales pueden ser recontextualizados visualmente y en el juego de los niños, a través de Playmobil, un "sistema" de juguetes infantiles diseñados específicamente como un recurso para representar el mundo social durante el juego.

Al poner estos primeros elementos para el estudio del discurso, Van Leeuwen nos permitirá acercarnos a las animaciones a través de elementos no tradicionales y que, pocas veces han sido retomados por otros autores, lo que nos permite abordar las animaciones en una forma adecuada a sus contenidos. Por ello, considera al discurso:

[...] como la recontextualización de la práctica social e introduce los elementos clave de las prácticas sociales: actores, acciones, modos de actuación, estilos de presentación, tiempos, lugares, recursos y condiciones de elegibilidad luego describe las transformaciones que se producen en el proceso de recontextualización y la forma en la que ésta agrega reacciones, propósitos y legitimaciones a las representaciones de las prácticas sociales (*Ibid.*, p. 3).

Para Van Leeuwen, es importante distinguir entre prácticas sociales y su representación, ya que considera diferente el “hacer algo” que “hablar de ello”, pues de ahí derivará la variedad de los discursos para representar una misma práctica social, una que debe de crearse en un contexto en específico y de maneras apropiadas a estos contextos.

En materia educativa, los valores de trabajo y honestidad no podrán ser explicados o entendidos de la misma forma en una colonia de altos ingresos económicos, donde la mayor parte de los padres pertenezcan al ámbito empresarial (aunque sean micro empresarios) y con niveles educativos superiores, que en una zona popular donde el nivel educativo y los valores fundamentales pueden ser opuestos (quizá existen tianguis donde se venden artículos de segunda mano o robados), ya que se requerirán de otro tipo de discursos, integrados por elementos distintos para enseñar este tipo de valores.

Van Leeuwen apunta, haciendo uso de los autores que inspiran su análisis (Bernstein, Gleason, Grimes, Halliday, Martin, Schank, Abelson y Foucault, por señalar algunos):

[...] utilizaré el concepto de Bernstein de "recontextualización" (1981, 1986). Bernstein introdujo este concepto relacionándolo a las prácticas educativas. Describió cómo los conocimientos son producidos activamente en "los altos estratos del sistema educativo" (1986:5) y luego se incrusta en un contenido pedagógico en los "bajos estratos" donde es objetivado y puesto al servicio del propósito contextualmente definido como "discurso del orden," es decir, de "la educación moral" en el sentido durkheimiano. Aquí utilizaré el concepto

de Leonard Bernstein en un sentido más general y lo conectaré al término "discurso", que aquí utilizo en el sentido de Foucault (1977), es decir, no en el sentido de "un tramo extendido y conectado de diálogo o escritura", un "texto", sino en el sentido de la cognición social, de "un conocimiento socialmente construido de algunas prácticas sociales", desarrollado en contextos sociales específicos y de maneras apropiadas a estos contextos, sin importar si estos contextos son grandes, por ejemplo corporaciones multinacionales, o pequeños como familias, o sin importar si son fuertemente institucionalizados, por ejemplo, la prensa, o menos como los son conversaciones durante una cena.

Así como los discursos son cogniciones sociales, formas socialmente específicas de conocer las prácticas sociales, pueden ser y son, utilizados como recursos para representar las prácticas sociales en los textos. Esto significa que es posible reconstruir discursos a partir de los textos en que ellos se basan. [...] En palabras de Foucault (1977: 135), los discursos no sólo implican "un campo de objetos," también "la definición de una perspectiva legítima para el agente de conocimiento" en un contexto determinado [...]. No sólo representan lo que está pasando, ellos también lo evalúan, le atribuyen propósitos. los justifican y así sucesivamente, y en muchos textos estos aspectos de la representación se vuelven mucho más importantes que la representación de la práctica social por sí misma (*Ídem.*, p. 6).

En este punto observamos la importancia que el discurso tiene para Theo Van Leuween, ya no solo es la forma en la que se expresa la práctica social es la forma en la que podemos evaluarla, comentarla, decir si estamos de acuerdo con ella o no. Aquí tenemos a las caricaturas políticas que pueden encontrarse en los periódicos, la forma en que se representa a un jefe de estado, sus dimensiones pueden ser una crítica a su obra o a su forma de ser prueba de ello es que, durante el sexenio de Felipe Calderón medios como *La Jornada* lo representaban con una estatura exageradamente pequeña, a fin de resaltar que el cargo que ocupaba era muy grande para él.

Theo Van Leeuwen define a las prácticas sociales de la siguiente manera:

Las prácticas sociales son formas socialmente reguladas de hacer las cosas – pero la palabra “regulada” puede dar aquí una impresión equivocada, ya que “regulada”, en el sentido en que normalmente lo entendemos, es sólo una de las formas en que la coordinación social puede lograrse. Las diferentes prácticas sociales son “reguladas” en grados diferentes y de formas distintas –por ejemplo, a través de la estricta prescripción, o a través de las tradiciones, o a través de la influencia de papeles o modelos expertos y carismáticos, o a través de las limitaciones de los recursos tecnológicos utilizados y así sucesivamente (2008, pp. 6-7).

Para explicar los elementos que componen a éstas, utiliza una publicación de las “páginas familiares”, previa al inicio del ciclo escolar, del tabloide australiano *Daily Mirror*, a pesar de que (el mismo autor señala) no todos se encuentran presentes. Los elementos que distingue son los siguientes:

- ❖ **Participantes:** En la práctica social se requiere que diferentes integrantes jueguen diferentes roles o papeles, principalmente de instigador, agente, beneficiario o afectado. No todos estos se mencionan de forma explícita en el texto. Los participantes más importantes no se realizan en y por el texto, éste únicamente da cuenta de acciones.
- ❖ **Acciones:** Para reconstruir de acuerdo al texto, se puede organizar secuencialmente en una o varias formas el cómo se llevó a cabo la acción social. Ello depende de si hay lugar para la decisión en alguno o todos los participantes de la práctica social. El orden puede ser preciso o cercano, y puede llevar el orden de secuencias de prácticas sociales en menor escala y que forman parte de una mayor (en este caso pueden o no haberse descrito detalladamente, como ocurre con la práctica mayor analizada).

- ❖ **Modos de actuación:** el ritmo o forma en que deben de llevarse a cabo las acciones en la práctica social.
- ❖ **Condiciones de elegibilidad (participantes):** Las condiciones de elegibilidad son las 'cualidades' que los participantes deben tener para elegir desempeñar un papel o rol particular en una práctica social particular (Van Leeuwen, 2008: 10).
- ❖ **Estilos de presentación:** la higiene y la forma de vestir de los participantes en la práctica social puede estar total o parcialmente regulado, aunque siempre existe cierto margen restrictivo.
- ❖ **Tiempos:** Las prácticas sociales y partes específicas de ellas tienen lugar en tiempos más o menos definidos (*Ibid.*: 11).
- ❖ **Ubicaciones:** Las prácticas sociales también están vinculadas a lugares o ubicaciones específicas (*Ídem*). Pueden implicar el cambio de lugares y pueden no estar referidos a detalle.
- ❖ **Condiciones de elegibilidad (ubicaciones):** Como en el caso de las condiciones de elegibilidad para los participantes, las que se ocupan de las ubicaciones se refieren a "prácticas preparatorias" – en la construcción, en la decoración de interiores, en el mobiliario, en las condiciones de limpieza (*Op. cit.*: 12).
- ❖ **Recursos (herramientas y materiales):** son los aditamentos necesarios para realizar una práctica social, como pueden ser relojes, campanas, etcétera. Son necesarios en una parte determinada o en la totalidad de la práctica y, pueden vincularse e interconectarse con otras prácticas.

- ❖ **Condiciones de elegibilidad (recursos):** Como en el caso de los participantes y ubicaciones, las herramientas y materiales están sujetas a las condiciones de elegibilidad: no cualquier bolsa califica como una mochila; no cualquier pedazo de papel califica como material para enseñar cómo escribir. Cuánto margen de interpretación hay en estas condiciones variará de una práctica a otra, pero siempre se aplicarán algunas condiciones (Van Leeuwen, 2008: 12).

Van Leeuwen considera que la recontextualización de la práctica social siempre debe de ser una secuencia de acciones lingüísticas y/o semióticas de actividades también denominadas “género”. Hace explícitas las prácticas que recontextualiza pues están insertas en el sentido común y en los hábitos del receptor del discurso. De esta forma, quedan claras las prácticas que describe pero al mismo tiempo es recursiva, pues puede suceder una y otra vez para recontextualizar las prácticas, lo que aleja de la cadena de recontextualización.

Hasta este punto dejemos los elementos para analizar el discurso a través de la teoría de Theo Van Leeuwen y pasemos al contexto japonés.

3.2. Breve contexto japonés.

Tomemos en cuenta lo que señaló Jaime Tramón (2000) en su artículo *Historia y cultura del Japón* sobre la dificultad que tenemos aquellos que hemos crecido con la configuración del pensamiento occidental, para entender la relación que los orientales en general, y en especial los japoneses tienen con el medio ambiente. Los nipones construyeron su civilización a pesar de las dificultades climáticas y los conflictos humanos internos en lugar de ser un pueblo marítimo como las condiciones lo sugerían.

Así podemos ver que esta sociedad se caracteriza por estar acostumbrada a luchar, no sólo con el medio ambiente sino con el resto de las culturas que la rodean pues, tener un país de las dimensiones geográficas y culturales como China no han hecho fácil para los japoneses su supervivencia como sociedad, por lo que se han encontrado en conflicto con esta cultura a lo

largo de su historia, misma que ha influido y ha dejado herencia en el lenguaje con la utilización de los *kanji* o ideogramas como parte fundamental del alfabeto nipón.

Este mismo aspecto bélico llevó a Japón a participar en el conflicto armado de las primeras décadas del siglo XX conocido como *segunda guerra mundial*, en el que jugaron un papel fundamental al apoyar a Italia y Alemania al tratar de expandirse en el continente asiático a territorio chino durante la guerra de Manchuria, además de forzar la intervención armada de los Estados Unidos en el conflicto al bombardear sus instalaciones militares en Pearl Harbor, este hecho como se vio en el capítulo anterior fue considerado una traición por los estadounidenses.

La intervención en este conflicto resultaría cara y dolorosa para el pueblo japonés, pues al final del conflicto se convertiría en el primer y único país que sufriera un ataque nuclear por los norteamericanos en las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. Este evento, se convertirá en un sello ideológico en las obras pictóricas, literarias, cinematográficas y animadas de los japoneses, pues constantemente se hará referencia a mundos post-apocalípticos o territorios devastados por la guerra. Pero, también en otras se buscará reflejar un tinte pacifista en los mismos.

Los periodos de la historia japonesa puede dividirse en al menos doce periodos históricos: *Jomón* o *Jómon* (Hasta el año 300 a.C.), *Yayoy* o *Yayoi* (300 a.C.-250 d.C.), *Yamato* (250-710 d.C. a este periodo también puede dividirse en dos periodos *Kofun* del 250 al 538 d.C., y *Asuka* del 538 al 710 d.C.), *Nara* (710-784 d.C.), *Heian* (784-1185 d.C.), *Kamakura* (1185-1333 d.C.), *Muromachi* (1333-1573 d.C.), *Azuchi-Momoyama* (1573-1603 d.C.), *Edo* (1603-1867 d.C.), *Meiji* (1867-1912 d.C.), *Taisho* (1912-1926 d.C.), *Showa* (1926-1989 d.C.), y *Heisei* (1989 d.C. a la fecha).

Internacionalmente, los periodos históricos que llaman la atención son los denominados *Heian* y *Kamakura*, pues son el surgimiento del Japón feudal y los códigos militares de los

guerreros samurái, y el del nacimiento de la estructura del *Chogunato*, muy similar a la de los señores feudales occidentales.

A nivel cultural, los japoneses se caracterizan por un uso del lenguaje *lococentrista* (Nakagawa, 2006) en el que se evita tomar responsabilidad de las palabras que se dicen, pues las cosas que se narran no son producto de una voluntad individual. Los eventos son el resultado de eventos que resultan de la combinación de varias fuerzas y voluntades, por lo cual no pueden ser asumidas por una sola persona, se dan porque así debe de ser.

Mientras que a nivel artístico, el mismo Hisayasu Nakagawa resalta que, a diferencia de la concepción occidental donde los elementos artísticos tienen una importancia específica o pueden ser estudiados en forma independiente, para la concepción artística nipona todo corresponde a parte de un todo, por ello elementos auditivos como la música, la imagen o los colores deben de ser vistos como un elemento único (*Cfr. Ibidem*, p. 115-116).

Otra de las características importantes de la cultura japonesa es su multirreligiosidad, ya que no sólo se profesa un solo culto, varias de las festividades religiosas son operadas por los centros sintoístas pues, por ley los cuerpos deben de ser cremados a la manera del sintoísmo, sin embargo al día siguiente pueden realizarse funerales budistas sin ningún problema (Véase Cid Lucas, 2009: 26). Este asunto que, para los occidentales acostumbrados al monoteísmo puede resultar un tanto difícil de comprender.

Como sociedad, los japoneses prefieren fomentar la colectividad, la tradición y el arraigo. Esta sociedad privilegia durar mucho tiempo en una compañía a tener un *currículum vitae* donde se aprecie que se laboró en diferentes compañías. Al nipón le es más importante destacar como parte de un todo que como un individuo, por ello diversos estudios realizados en compañías como *Sony* han revelado que el personal aprecia más ser parte de la compañía, y acepta las condiciones laborales aunque les sean desfavorables con tal de conservar su *status* personal. Esto mismo aplica a la política pues por décadas fueron gobernados por el mismo partido político.

En materia educativa, retomemos lo dicho por Cecilia Onaha de la Universidad Nacional de La Plata, en el artículo *Educación y Sociedad Civil en Japón* (Cid Lucas, 2009, p. 138) al destacar que la sociedad japonesa puede acceder en su mayoría a la educación que le permitió no sólo obreros calificados sino también contar con una sociedad crítica altamente participativa en organismos no gubernamentales fomentados por el gobierno, con la finalidad de mantener el interés nacional:

Esa estructura ya se había comenzado a formar antes de la Segunda Guerra Mundial. En la posguerra, los grupos pre existentes encontraron suelo fértil para desarrollarse libres de anteriores restricciones. A su vez, la política del ‘interés nacional’, basada en la necesidad de reconstruir el país, elevó el consenso e hizo posible, una vez más mantener la hegemonía del estado. El resultado de estos esfuerzos fue el alto desarrollo económico, que además contribuyó a reforzar la confianza del pueblo en el proyecto de la elite política (*Ibid.*: 138).

Aquí podemos encontrar la raíz de la crítica al poder manifiesta en las animaciones japonesas, pues desde su formación se privilegia que la población critique las decisiones de gobierno. A diferencia de países como el nuestro, los japoneses están acostumbrados y alentados por su sistema educativo a criticar los actos de gobierno. Aunque por lo general prefieran mantener el *status quo*.

3.3. Conformación del *corpus*.

Tomemos como punto de partida este elemento de crítica para retomar algunas de las peculiaridades de la animación japonesa que se vinculan al apartado anterior. Para integrar el cuerpo del análisis se buscarán seis productos culturales japoneses: tres largometrajes y tres series de televisión, a fin de que pueda observarse que la crítica a los temas del poder puede

hacerse presente en cualquiera de los productos de animación producidos en el archipiélago nipón.

Una segunda consideración que se tomará en cuenta es que la mayoría de las series y cintas que se analicen se hayan traducido al español o se hayan transmitido o proyectado (en el caso de cintas) en Latinoamérica, pues con ello se facilita la absorción y focalización de estos productos como señala en el artículo titulado *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina*, Tania Lucía Cobos (2010: 15, quien considera que:

Para la década del 2000 el *anime* ha incrementado su frecuencia (se transmiten cada vez más series aunque el número es ínfimo comparado con lo que Japón produce anualmente). Éstas se emiten tanto por televisión abierta en diferentes países como por canales privados vía cable o satélite (Cartoon Network, Animax -antes Locomotion-, Magic Kids -ahora extinto-, entre otros). Es de recordar series como Sakura Card Captor (de CLAMP), Inu Yasha (de Rumiko Takahashi), Pokémon (de Nintendo), Neon Genesis Evangelion (de Gainax), Naruto (de Masashi Kishimoto), entre otras.

La autora considera que parte del éxito de las series se debe a lo que denomina la *latinización* del animé y el *manga*, es decir una reterritorialización o relocalización del producto cultural lo que le configura su nueva identidad, sobre lo que comenta:

Estos productos culturales japoneses son importados, adaptados y liberados en el contexto latinoamericano donde permean otras estructuras sociales y culturales, que pueden no recibirlos con agrado ya que son evaluados desde la visión de la cultura propia, sin tener en cuenta que estos fueron concebidos bajo otros parámetros con los cuales no se ha tenido contacto previo. Esto genera un choque cultural donde los medios de comunicación juegan un papel relevante. Esto se analizará más adelante (*Ibidem*: 16).

Así, considera que este proceso queda de manifiesto en los siguientes elementos: el doblaje, la alteración del video, el criterio de audiencia. Sobre el primer aspecto, considera que en su adaptación :

Los actores de voz suelen no tener información suficiente o necesaria sobre la trama y la forma de ser de su personaje al momento de iniciar su trabajo. La capacidad actuarial del dobladista para crear y darle “sabor” a un personaje, y la esencia del ser latino [...] Algunos diálogos (sean conversaciones o bromas) pueden ser modificados, por lo general de forma espontánea por el actor, en búsqueda de referencias comunes para Latinoamérica. Ocasionalmente se incluyen modismos o palabras propias de un país, o el acento pierde su neutralidad. Lo anterior genera las más diversas reacciones por parte de la audiencia, desde los que se acercan por primera vez al anime como aquellos que son veteranos seguidores del género. (*Ibid.*, p. 17).

Un segundo elemento de la latinización que considera Cobos es la alteración del videos para censurar escenas de sangre, desnudo y violencia y que incluso pueden llegar a la eliminación, la traducción de las canciones y alteración de los *opening* y *ending* que pueden incluir la traducción de las canciones. Finalmente, el tercer criterio de la latinización es considerar que el público de estos productos es infantil, lo que denomina el criterio de audiencia. (Véase *Op. cit.*: 18-19)

En nuestra región, se ha considerado que el público de este tipo de dibujos animados es principalmente infantil contrario a lo que ocurre en Japón, donde —como se ha señalado anteriormente— cuenta con géneros dirigidos a diferentes sectores demográficos. Posteriormente, respecto a la alteración que sufrieron los *manga* o historietas japonesas señala que la *latinización* está presente en el cambio de formato de lectura, en modificar su tradicional formato en blanco y negro por uno iluminado y, en dividir los libros de 200 páginas en versiones más cortas similares a las historietas regionales (*Vid.* Cobos, 2010: 19-20).

Es importante resaltar que cuando los productos audiovisuales japoneses llegan a nuestro país, no son únicamente los distribuidores quienes consideran este tipo de contenidos para el público infantil. Existen clasificadores de contenidos que, en una generalización social occidental creada principalmente por las historietas de *Walt Disney*, consideran que este tipo de materiales son infantiles por el simple hecho de ser dibujos animados. Sin embargo, en algunos casos al llegar a dependencias públicas para su clasificación, las animaciones ya están alteradas o editadas para cumplir sus requisitos de transmisión.

Tal es el caso de la serie *One Piece*, que para ser transmitida por *Televisa* en horario familiar sufrió ediciones de las referencias al tabaco por parte de algunos personajes. Es decir, el material fue *latinizado* o regionalizado previamente para que la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía del gobierno mexicano no objetara de manera alguna su reproducción en televisión abierta.

Adicionalmente, en la construcción y selección de *corpus* se buscará que se encuentren presentes los elementos predominantes en las series animé como “[...] el uso de la fantasía y lo sobrenatural mezclado con argumentos sumamente emotivos y con cargas ideológicas. Muchas cintas de animé reflejan a una sociedad japonesa preocupada por la compleja relación entre la naturaleza y las nuevas tecnologías” (Álvarez Strapon, 2011).

En la construcción mítica del personaje, se buscará que en alguna de las historias esté presente la “[...] dilatación temporal, en especial cuando los personajes tienen algún momento intenso, de iluminación o de claridad mental” (*Ibidem*). La mitad de los productos que se analizarán son películas cinematográficas ya que, en años recientes han llegado en forma comercial en una forma más rápida que las series de TV, aunque gracias a sitios como *Netflix*, *ClaroVideo* y *Crunchyroll* la situación comienza a cambiar.

Otro aspecto a considerar en la construcción del cuerpo de análisis será el descrito en el texto introductorio a *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World* al que titulan *Introduction to a semiotic revolution: It may not be Kansas anymore, but it is the Kansai*, Timothy

Perper y Martha Cornog (2011: xvi). Los autores resaltan la creciente influencia que tienen los productos de entretenimiento provenientes de Japón:

El manga y el animé hicieron más que entretener a un número creciente de fanáticos fervientes en los Estados Unidos y Europa. El manga y el animé también forzaron a los espectadores y críticos occidentales a revisar la naturaleza del dibujo, las historietas y la animación. En parte, esta revisión ha ocurrido porque el *manga* y el animé combinan abiertamente asuntos políticos, sociales y emocionales en la totalidad narrativa, en total contraste al estilo infantil de los dibujos animados de sábado por la mañana de la televisión estadounidense [traducción propia].

Estos contrastes respecto a los productos que les son accesibles es lo que genera esa fascinación entre los consumidores de estos productos. Aunque en Estados Unidos y recientemente en nuestro país, se pueden adquirir contenidos con historias poco convencionales como la historieta *The walking dead* —que ha crecido su base de admiradores gracias a la serie norteamericana de la compañía AMC—, aún son minoría. Por ello, aferrarse a lo diferente en una sociedad cada vez más homogenizada hace que los receptores se vuelvan adictos a mantener de esta manera su individualidad.

Por ello algunas de las cintas y/o de las series deberán de ser vanguardista en su estilo visual, a fin de contraponerse al tradicional y funcionar de propuesta ante el propio o el occidental. Sin embargo, en el *corpus* también estará presente la influencia que el mundo artístico occidental ha tenido en los productos culturales japoneses.

Perper y Cornog además resaltan el valor que han tenido estos productos culturales en el arte:

Nadie podría ignorar la historia del arte japonés cuando se observa el *manga* y el animé. Olas de influencia transnacional podrían haber llegado a Japón desde Estados Unidos y Europa pero, de igual manera el arte japonés ha

influido desde el siglo XIX al arte eurocentrista —por ejemplo, con el *japonismo* en Francia (Whichmann 1999)—. Pero el manga y el animé han sido, si no inmunes, relativamente indiferentes a dos de las piedras angulares del arte moderno eurocentrista (*Op. cit.*, p. xvii).

Los dos elementos a los que se refieren los autores son: en primer lugar, mantener el minimalismo en contraposición a lo elaborado y confuso que puede ser el arte abstracto europeo. Este punto puede observarse en que la mayoría de las animaciones continúan en forma tradicional a pesar de que hay elementos elaborados mediante técnicas modernas como las animaciones por computadora, sobre todo en la parte que tiene que ver con batallas de robot.

El segundo elemento que se mantiene presente en las animaciones es el realismo contra las historias surrealistas, si bien ya se encuentran historias reflexivas o con alto contenido psicológico. Las historias se mantienen en lo simbólico y no en un ámbito que implica un trabajo mayor antes de la audiencia.

A partir de lo señalado hasta este punto, se pueden encontrar puntos de partida para la construcción de las categorías de análisis. Así, podemos ver que en general llegan a nuestro país en las salas de exhibición o en formatos de distribución digital o de almacenamiento como *Bluray* o *DVD* de dos a tres películas al año, razón por la que se toma este criterio como punto de partida. Las cintas tendrán un periodo razonable de exhibición en México, a fin de que cuenten con un grupo amplio que lo hayan visto en nuestro país.

En el caso de las series, también se estudiarán tres en virtud de que la dimensión de capítulos puede ir de los 15 hasta una cantidad de 300, en el caso de las series se buscarán algunas cuya cantidad de capítulos sea menor a los cincuenta, de los que se elegirán algunos en los que se presenten momentos importantes de la historia, a fin de identificar elementos del poder y cómo son criticados en forma posterior por alguno de los personajes.

Adicionalmente, se prestará atención a los siguientes aspectos.

- **Cromática y musicalización:** en estos elementos se buscará identificar la contextualización que se realiza de los periodos históricos representados o de las narrativas que se buscan reflejar. Los tonos utilizados pueden reflejar el carácter o la identidad de los personajes, poniendo especial énfasis en diferencias o similitud que existe entre lo japonés y lo occidental.
- **Tradición/modernidad:** se mostrará la importancia que tiene la combinación de estas categorías, no necesariamente su confrontación pues en algunos de los trabajos que se realizan en Japón pueden contextualizarse escenarios modernos combinados con estructuras sociales tradicionales. Tal y como se puede observar en la realidad contemporánea nipona, en la que puede encontrarse una ciudad con tecnología de avanzada con una estructura social costumbrista y tradicional, que mantiene sus valores ancestrales.
- **La importancia del trabajo en equipo:** dada la importancia que tiene la solidaridad en el pueblo nipón, se presentarán series en las que si bien existe un protagonista, el trabajo en equipo pueda jugar un papel importante en la trama.
- **Los valores políticos representados en el producto cultural:** mismos que pueden buscar mantenerlo o modificarlo, de la misma forma que esto se realiza en la forma en que se instituyen los valores sociales de la población.
- **La narrativa o trama que se presente en la película o en la serie:** Ésta tendrá un papel fundamental en el análisis, pues ello nos responderá si en efecto hubo un cambio de posición en los protagonistas o antagonistas de las animaciones, o si mantuvo la visión de la política o del régimen ya que, como es común en los trabajos japoneses sus “anti-héroes” pueden estar en contra de las circunstancias políticas vigentes desde el inicio de la historia.

- **Las imágenes representadas en los productos:** al ser audiovisual cobran un papel fundamental en la expresión del mensaje discursivo de las animaciones pues, un estilo gráfico contrastante con los representados por el resto de los personajes, nos pueden dar indicios de la posición política o del mensaje que se busca expresar con el personaje principal de la serie o película.
- La forma en que se representan las estructuras políticas y sociales de los personajes en la narración servirán para entender si el protagonista es un héroe o anti-héroe que busca mantener los valores o modificarlos, si concibe al mundo de una forma oriental u occidental, si es sumiso o rebelde con la estructura político-social que le es propuesta.

Finalmente, se retomarán las categorías señaladas por Theo Van Leeuwen como parte de su análisis de los discursos multimodales. Estas permitirán identificar elementos que posibiliten la observación de los elementos discursivos presentes en las animaciones japoneses, y determinar si éstos son críticos o no.

Para el análisis, aquí se presentarán brevemente las obras seleccionadas para la investigación, a reserva de que en el siguiente capítulo se presentarán en forma detallada las historias y las tramas.

Películas

1. *Akira*.
2. *La Tumba de las luciérnagas* o *Hotaru no haka*.
3. *La princesa Mononoke* o *Mononoke Hime*.

Series

1. *Samurai 7.*
2. *Basilisk.*
3. *Gankutsuou.*

Capítulo 4

Análisis de casos

Los Iga han ganado...
Basilisk episodio 24, 2005

Este apartado, analizaremos los elementos de cada una de las películas y sus componentes. Para el análisis se partirá del modelo explicado perteneciente a Theo Van Leeuwen complementado con algunas categorías adicionales importantes dentro de la animación japonesa, como la cromática. En primer lugar describiremos las cintas y posteriormente las series animadas.

4.1. *Akira*.

Esta cinta emblemática de la animación japonesa revivió la euforia por ésta en los Estados Unidos. Realizada en 1988, presenta un mundo en 2019 post-apocalíptico sobreviviente a una tercera guerra mundial, enfocado en una ciudad denominada Neo-Tokio. Para muchos, representó el primer acercamiento al anti-héroe japonés común en el *manga* o el animé, es decir el héroe que fuma, que va contra el *status quo*.

El argumento de *Akira* inicia en el año 1988, se presenta una explosión aparentemente nuclear (provocada por un niño homónimo al título de la película, como se conocerá más adelante en la trama) que desencadenará la tercera guerra mundial. Esto origina que en el año 2019, la ciudad de Neo-Tokio tenga un gobierno corrupto y conflictos entre pandillas de motociclistas, una de las cuales es encabezada por Shotaro Kaneda, dueño de uno de estos vehículos, mismo que representará el poder que tiene dentro del grupo. En la misma banda

participa su mejor amigo Tetsuo Shima (quien tiene poderes psíquicos).

Con el escape de uno de los sujetos experimentales del gobierno en el proyecto *Akira*, Tetsuo se convertirá en un objetivo y sujeto de investigación que terminará con Kaneda participando con los opositores al gobierno de Neo-Tokio, mismo que se encuentra sumido en la corrupción y ha experimentado con niños psíquicos para desarrollar sus habilidades. Esto traerá como consecuencia que Akira vuelva a la vida y y nuevamente ponga en riesgo al mundo, y en particular a la ciudad.

Para el estudio, las secuencias que se utilizarán son las siguientes: la primera es la inicial de la película, donde vemos el momento de la explosión. La segunda secuencia será el diálogo del coronel Shikishima a la mitad de la cinta al dirigirse a los militares. Finalmente, la secuencia posterior a la segunda explosión será el final de la cinta.

<i>Elementos de análisis</i>	<i>Representación</i>
<i>Participantes</i>	Los participantes serán Shotaru Kaneda, líder de la pandilla de las cápsulas, su mejor amigo Tetsuo Shima y el coronel (en algunas traducciones lo denominan general) Shikishima.
<i>Acciones</i>	En la cinta, las acciones fueron tomadas previamente y durante la misma. El experimento realizado en 1988 con niños psíquicos y el mantenimiento del mismo por el régimen vigente en 2019 hacen naturales las acciones destructivas y natural la oposición al régimen.
<i>Modos de actuación</i>	La decisión de querer controlar lo diferente y utilizarlo en beneficio del gobierno a pesar de que demostró en el pasado sus equivocaciones, es una crítica al ejercicio del poder del régimen presente en la historia.

<i>Condiciones de elegibilidad de los participantes</i>	El coraje, fortaleza y lealtad de Kaneda serán lo que le facilite oponerse al <i>status quo</i> y buscar salvar a Tetsuo a como de lugar. En el caso del coronel, la ambición y el deseo de detentar el poder será lo que lo lleve a tomar el control militar en cuanto le sea posible, contradiciendo los argumentos que anotó sobre corrupción.
<i>Estilos de presentación</i>	El ambiente y escenario son sombríos, destacando la perdición, sin embargo el colorido presente en Kaneda y los tonos menos brillantes pero no oscuros de Tetsuo muestran su lado aún humano. Mientras que lo sombrío del coronel refleja su carácter firme.
<i>Tiempos</i>	La temporalidad es un Japón ficticio, en un futuro alterno en 2019.
<i>Ubicaciones</i>	El territorio japonés, devastado por las explosiones. Un escenario para recordar las catástrofes sufridas en la segunda guerra.
<i>Condiciones de elegibilidad de las ubicaciones</i>	Un país resquebrajado por explosiones, sumido en la corrupción y en constante amenaza por la ambición de los gobernantes, es el escenario perfecto para que se ejemplifiquen los acontecimientos de la post-guerra mundial.
<i>Recursos (herramientas y materiales)</i>	El elemento más importante y recurrente es una explosión similar a una bomba nuclear, el reflejo de la memoria colectiva en el pueblo japonés es el mejor elemento para conectar sobre los abusos que puede traer el ejercicio del poder.
<i>Condiciones de elegibilidad de los recursos</i>	Como se dijo anteriormente, una explosión de carácter nuclear conecta perfectamente con los japoneses, pues son el único país que ha recibido un ataque de este tipo.
<i>Cromática</i>	Los tonos vivos de los personajes principales contrasta con lo oscuro de los militares y los escenarios. Sólo se reflejan espacios iluminados cuando se busca mostrar lo enorme de la ciudad, sin embargo se da prioridad a lo depresivo.
<i>Musicalización</i>	Los tonos de guitarras eléctricas pero las tonadas melancólicas combinan con una historia de amistad y destrucción.

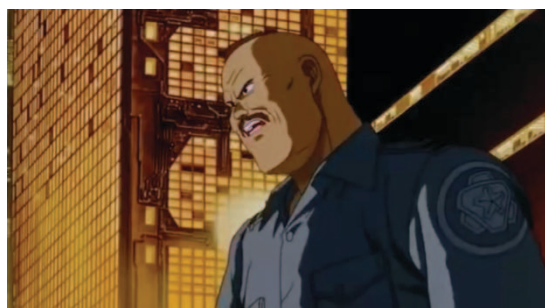
<i>Tradición/modernidad</i>	Se busca presentar un mundo moderno, pero con un pueblo tradicional, que busca unirse para defender lo que considera correcto, el régimen o su derrocamiento. La juventud se acerca a lo moderno, pero no olvida sus tradiciones.
<i>Trabajo en equipo</i>	Como anteriormente se indicó, se buscan crear grupos: pandillas, ejércitos, resistencia. La sociedad no puede actuar ni oponerse sola.
<i>Valores políticos representados</i>	La sumisión de la población, capaz de soportar la corrupción de los gobernantes es lo que se destaca en este punto.
<i>Narrativa</i>	Kaneda emprende y acepta el camino del héroe, acepta su destino y emprende la búsqueda para salvar a su amigo.
<i>Imágenes representadas</i>	Los escenarios son de destrucción, pero con brotes de iluminación. Cuando se trata del gobierno son cárceles o espacios donde todo se tiene controlado
<i>Representación de las estructuras políticas y sociales</i>	La colectividad, oponiéndose a otra colectividad corrupta. La búsqueda de un régimen diferente y la exaltación de la competencia son parte de las características existentes en este futuro alterno.

La primera secuencia a analizar recuerda a un mapa satelital, la vista superior de la ciudad antes de recibir el impacto, es una forma de conectar con la memoria histórica del pueblo japonés. Recordar la desgracia, para que de inmediato se dé un salto temporal donde se remarque que ocurrió nuevamente otro conflicto y se muestre un cráter como consecuencia del mismo.



Imágenes: Inicio de la película *Akira* (1988) Japón, Tokio Movie Shinsha

La segunda secuencia es el momento en que el comandante Shikishima se enfrenta al ejército y los convence de que actúen con él. La frase que utiliza para convencerlos es “son marionetas de políticos y empresarios corruptos” es una crítica al ejercicio del poder de sus superiores. Sin embargo, utiliza el momento para convencerlos y poder llegar a ejercer control sobre ellos. Una cara más de la corrupción.



Imágenes: Secuencia de la película *Akira* (1988) Japón, Tokio Movie Shinsha

Finalmente, la tercera es el final de la cinta. En ella después de una nueva explosión vemos un mundo en el que comienza a verse la luz. Una nueva esperanza, destruir el mundo para construir uno nuevo en el que, a pesar de ver al coronel que formaba parte del proyecto Akira, se ve un viaje dimensional donde podemos ver a Tetsuo controlando su poder y haciendo referencia a la posibilidad de regeneración.

4.2. *La tumba de las luciérnagas.*

Hotaru no haka es una cinta que recrea la novela homónima de Akiyuki Nosaka, quien también fue uno de los guionistas de la cinta, esta película animé de 1988 refleja la visión del autor sobre las estrategias de la guerra. Los personajes principales son los hermanos Seita y Setsuko. El primero tiene unos catorce años al momento de la historia, mientras que Setsuko tiene cerca de cinco años. Ambos son hijos de militares y viven con su madre en la ciudad de Kobē, mientras su padre, marino de guerra combate en la segunda guerra mundial.

Al morir su madre como consecuencia de uno de los bombardeos de los norteamericanos, los hermanos deben trasladarse a la casa de su tía materna por ser menores de edad. Al principio, su tía los recibe con agrado y atenciones, sin embargo al reducirse las provisiones y alimentos que le pueden brindar, termina relegándolos a iniciar una vida como ermitaños en una cueva. Sin embargo, la falta de higiene y la pobreza terminarán costando la vida a ambos personajes.

Para efectos de esta investigación, se utilizarán los primeros minutos de la película –dicho sea de paso– representa el final de la historia, una secuencia al minuto cincuenta cuando los hermanos se encuentran observando las luciérnagas y finalmente tercer segmento a los setenta y tres minutos cuando el protagonista acude a una institución bancaria y se entera del resultado de la guerra. Se omite el recuerdo de la pequeña Setsuko de una reunión familiar donde su familia está rodeada de cerezos desojándose, pues como ya se estableció en el primer capítulo anuncia la muerte de toda la familia pero no agrega al análisis discursivo.

<i>Elementos de análisis</i>	<i>Representación</i>
<i>Participantes</i>	Los afectados en la práctica social son los hermanos Seita y Setsuko. Los instigadores son la tía, los militares norteamericanos que se encuentran en conflicto. La primera en el ámbito psicológico y personal, mientras que los últimos en el ámbito político.
<i>Acciones</i>	En la cinta, las acciones se encuentran a la manera del animé desdobladas. Vemos el final de la cinta primero, en la cual observamos las consecuencias desafortunadas de las decisiones de los gobernantes que cuestan la vida de todos los miembros de la familia de los protagonistas, así como sus bienes.
<i>Modos de actuación</i>	Una mala decisión que, aunque no aparece en la cinta queda manifiesta como discurso, representada por la participación de la guerra, lleva a la orfandad a este par de menores.

<i>Condiciones de elegibilidad de los participantes</i>	La nobleza y la inocencia de los personajes es lo que los lleva a ser las víctimas idóneas de un régimen político incapaz de decidir adecuadamente el destino de sus gobernados, quienes culturalmente han sido enseñados a considerar al emperador casi una deidad. Por su parte, los victimarios son el gobierno con las decisiones inadecuadas y los familiares, principalmente la tía, que sólo ve en los pequeños Seita y Setsuko una forma de obtener alimentos.
<i>Estilos de presentación</i>	La pérdida de higiene de los personajes principales, así como las imágenes de los cadáveres aniquilados por los bombardeos es la forma idónea de representar los daños ocasionados por la guerra, el reflejo de la miseria, el abandono y la desgracia.
<i>Tiempos</i>	La temporalidad es 1945, los últimos meses de la segunda guerra mundial hasta la rendición de Japón.
<i>Ubicaciones</i>	El territorio japonés, devastado por la segunda guerra mundial es la mejor forma de representar una crítica a la participación del archipiélago en el conflicto bélico.
<i>Condiciones de elegibilidad de las ubicaciones</i>	La forma idónea de representarle a un japonés las desgracias de la guerra, es ver los daños presentes en el territorio durante los bombardeos norteamericanos, lo devastado del territorio y la miseria que esto trajo a los habitantes.
<i>Recursos (herramientas y materiales)</i>	En las escenas seleccionadas los elementos importantes son la lata de dulces con huesos de Setsuko, el atuendo desgarrado de Seita, las luciérnagas y la música son elementos que se vinculan a la crítica de los efectos del ejercicio de poder.
<i>Condiciones de elegibilidad de los recursos</i>	La gorra de cadete militar que forma parte de la indumentaria de Seita y la falta de posibilidades de adquirir los dulces que tanto disfrutaba Setsusko son los elementos que permiten resaltar los estragos que puede generar la práctica social bélica.

<i>Cromática</i>	La obscuridad y las tonalidades sepias acompañadas con las pequeñas luces representativas de las luciérnagas en la cinta, enfatizan ese aire de melancolía y de dolor presente en la cinta hacia la pérdida que representa la guerra para el autor.
<i>Musicalización</i>	La escena inicial y la tercera secuencia analizada, son acompañadas por tonos melódicos ausentes de voz, reflejan la tristeza y la pérdida que puede representar el conocimiento de la muerte (en el caso de la secuencia inicial) o de la derrota en el caso de la tercera secuencia. Por su parte, la alegría y el orgullo nacional que representa servir a la patria y, aunque no se exprese claramente, las decisiones del emperador.
<i>Tradición/ modernidad</i>	Lo tradicional de la sociedad japonesa queda de manifiesto en el énfasis de la derrota que representó la guerra, seguir al líder hasta en el peor de los momentos.
<i>Trabajo en equipo</i>	Aunque no forma parte de las secuencias analizadas, si forma parte de la trama el acento puesto por la tía de los menores en realizar sacrificios en el trabajo por la patria y que, se debe de contribuir para el país, de lo contrario no se es merecedor de los alimentos.
<i>Valores políticos representados</i>	El pueblo japonés representado en la cinta es totalmente sumiso a su gobierno y a la colectividad, no se cuestiona, sólo se actúa.
<i>Narrativa</i>	Seita, el personaje principal y eje de la cinta tomará una nueva posición pues, se cuestionará la importancia de la guerra al ver todo lo que ocurrió en su vida como consecuencia de ella.
<i>Imágenes representadas</i>	Los escenarios devastados por la guerra, las familias confrontándose y revelando sus verdaderas intenciones son parte de lo que la guerra representó para quienes la vivieron.

<p>Representación de las estructuras políticas y sociales</p>	<p>Las estructuras políticas se representan distantes, lejanas. El vigilante de la estación, una figura de autoridad se representa como alguien inhumano. Mientras que, la estructura social representada por la familia a través de la tía y sus cercanos, se representan como alguien protector de los que le preocupan, abusando incluso de quienes les pueden proporcionar los bienes necesarios para la subsistencia.</p>
---	--

La primera escena, comienza con un Seita moribundo y que pierde la vida mientras su espíritu señala que el 21 de septiembre de 1945 falleció. En la novela que generó esta animación el autor destaca que es un día después de la publicación de la *Ley General de Protección a los Huérfanos de Guerra* aunque en la cinta no se diga, se resaltará que los daños o remedios que intenta interponer el Estado siempre serán insuficientes o llegarán demasiado tarde, pues en este caso dos beneficiarios directos ya habían perdido la vida.

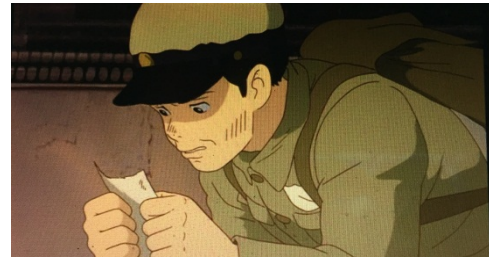


Imágenes: Película *Hotaru no haka* (1988) Japón, Estudio Ghibli.

El segundo segmento, corresponde a la historia de Seita, pues en ella él canta un himno bélico, hace referencia al orgullo que representa luchar por el país y seguir a su líder, y la mejor forma de dejarlo claro es el orgullo que representó para el chico ver partir a su padre en la flota imperial, esto se mantendrá durante parte de la cinta hasta el momento en que se enterará del desenlace de la misma.

Finalmente, la tercera secuencia muestra al joven Seita en el banco para retirar los ahorros de la cuenta familiar a fin de poder comer y, por una charla entre ancianos (la representación de los sabios) se entera de que el país ha sido derrotado y que los norteamericanos podrían

intervenir en el país. Esto le deja una frustración, la muestra de que no puede creer lo que está pasando y que termina con la toma de conciencia de que está solo y ha perdido todo reflejado en el hambre y en la humillación que queda reflejada en su pueblo.



Imágenes: Película *Hotaru no haka* (1988) Japón, Estudio Ghibli.

Seita es en una forma el Japón de la posguerra, abandonado por su padre el emperador, quien se rinde y es incapaz de valorar los sacrificios realizados por el pueblo. Algo que pudo evitarse de no haber buscado participar en el conflicto pero que, se llevó a cabo y que dejó “muerto” a un país, que no podría vivir sabiendo su derrota y lo desgarrado del territorio a consecuencia, entre otras cosas, de los bombardeos norteamericanos que acaban revisando y supervisando el actuar, lo que se manifiesta con el avión siguiendo a Seita.

4.3. *La princesa Mononoke.*

Este animé de 1988 presenta una visión sobre la conservación del medio ambiente en medio de un mundo lleno de simbolismos y deidades. La historia consta de dos personajes principales: La princesa Mononoke o San, una chica que fue adoptada por lobos con los cuales vive en el bosque, y Ashitaka, último príncipe de los Emishi y quien, tras una maldición deberá de emprender un viaje, el camino del héroe, a fin de terminar con ella.

La historia comienza cuando Ashitaka es herido por un demonio al defender su aldea y como consecuencia, el joven guerrero obtendrá una maldición en su brazo. Ashitaka descubrirá que en realidad no era un demonio sino el dios jabalí Nago, que había sido contagiado por una bala de hierro y será advertido por los ancianos de que este mal lo consumirá hasta que

termine por cubrir todo su cuerpo y lo aniquile. Sin embargo, si se llena de ira obtendrá fuerza sobrenatural pero, al mismo tiempo, el mal se extenderá en forma veloz.

Ésta será la razón por la que se autoexiliará dejando a su pueblo sin heredero y sin poder volver a su pueblo natal. Durante su travesía la maldición terminará activándose por un momento de odio y Ashitaka terminará con el monje Jigo, quien lo llevará a la ciudad de hierro encabezada por Lady Eboshi. Eboshi logró crear una ciudad en la que no existen diferencias entre sus habitantes, sin embargo se mantiene una lucha con los animales del bosque por la deforestación emprendida por su civilización.

El joven guerrero estará en medio de la guerra y durante una batalla, terminará conviviendo con las criaturas del bosque, relacionándose con San y fungirá como mediador en el conflicto. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos no logrará detener el conflicto, el cual terminará con el reconocimiento de la sociedad de la ciudad de hierro de la necesidad de no impactar tan fervientemente en la naturaleza.

Para este trabajo, las secuencias que se utilizarán serán: en un primer lugar, cuando un narrador a través de tomas de paisajes nos narra la historia. Posteriormente, se verá el encuentro de Ashitaka con Lady Eboshi, donde ella manifiesta sus intenciones. Mientras que, al final se estudiará la escena donde Lady Eboshi determina que deben de impactar menos en la naturaleza. Ashitaka quedará con una marca de la maldición como recuerdo, a pesar de estar curado.

<i>Elementos de análisis</i>	<i>Representación</i>
<i>Participantes</i>	Los afectados en la práctica social son las criaturas del bosque, aquí la decisión del poder representada por Lady Eboshi de impactar en la naturaleza es la que impacta en el entorno.

<i>Acciones</i>	En la cinta, las acciones fueron tomadas previamente. Por un lado se logró el bienestar de los ciudadanos de la ciudad de hierro al lograr que ellos fueran iguales sin importar enfermedades o roles en la sociedad. Impactar en el medio ambiente a cualquier costo.
<i>Modos de actuación</i>	Una decisión errónea queda manifiesta como discurso, impactar el ambiente sin siquiera considerar las consecuencias a costa del bienestar de los humanos. Ésta es una crítica directa a la mayoría de los gobiernos y su actuar sin tomar en cuenta las medidas ambientales.
<i>Condiciones de elegibilidad de los participantes</i>	La valentía, firmeza y valores de los dos personajes principales San y Ashitaka serán su forma de oponerse a la sociedad y a su destino, respectivamente. Mientras que Eboshi representará la firmeza y definitividad de las decisiones de los seres humanos.
<i>Estilos de presentación</i>	La claridad y colorido de los ambientes naturales en contraste con la contaminación que emana de los escenarios de la ciudad de hierro, reflejan el punto de vista que se trata de reflejar: debemos privilegiar a la naturaleza.
<i>Tiempos</i>	La temporalidad es el Japón feudal. Esto contrasta con la búsqueda de desarrollo de la ciudad, lo cual trata de mostrar un contraste con la época real pero enfatizar la batalla de los humanos por industrializar y mecanizar el mundo.
<i>Ubicaciones</i>	El territorio japonés, contrastando la naturaleza con una sociedad semi-industrializada, en evolución.
<i>Condiciones de elegibilidad de las ubicaciones</i>	La naturaleza es representada con la belleza, mientras que la ciudad de hierro demuestra la solidaridad humana. Es mostrar el balance perfecto entre trabajo y belleza, tan importantes en la cosmovisión nipona.
<i>Recursos (herramientas y materiales)</i>	En las escenas seleccionadas los elementos importantes son los paisajes naturales y los recursos animales presentes en ellas, así como el hierro a manera de representación de la industrialización y evolución humana, como bala, como algo que contamina e invade los organismos.

<i>Condiciones de elegibilidad de los recursos</i>	El metal es lo que contamina, lo que envenena. La industrialización invade y corrompe a los seres humanos hasta llevarlos a su destrucción, de la misma manera que el ser humano al expandirse y desarrollarse más se condena a terminar con todo lo que le da vida: la naturaleza.
<i>Cromática</i>	Los tonos vivos de los personajes principales y de los espacios naturales, así como los menos vivos de la ciudad de hierro tratan de representar un contraste y una fácil interpretación de la vida y la muerte.
<i>Musicalización</i>	La música de la cinta juega el papel de enfatizar los sentimientos y los aspectos bélicos, al mismo tiempo que la paz y la quietud que se pueden manifestar en el medio ambiente.
<i>Tradición/modernidad</i>	Lo tradicional de la sociedad japonesa en cuanto a solidaridad, contrastando con la modernidad o industrialización presente en el hierro. La búsqueda del balance es lo que se busca en este trabajo audiovisual
<i>Trabajo en equipo</i>	La sociedad de la ciudad de hierro trabaja en equipo, es solidaria. No ven por el bienestar individual sino por la colectividad, muy a la manera del japonés. Siguen una decisión incorrecta que es terminar con la naturaleza, pero por el bienestar superior.
<i>Valores políticos representados</i>	El pueblo japonés representado en la cinta es totalmente sumiso a su gobierno y a la colectividad, no se cuestiona, sólo se actúa.
<i>Narrativa</i>	Ashitaka, emprenderá la ruta y el camino del héroe. Llegará a la toma de conciencia de crear una nueva sociedad con las lecciones aprendidas dentro de su jornada.
<i>Imágenes representadas</i>	Los escenarios naturales representan la belleza, la esperanza y el objetivo a buscar. Por su parte, la urbanización, ese espacio cerrado que hace referencia a la cerrazón misma del ser humano.

<p>Representación de las estructuras políticas y sociales</p>	<p>La colectividad, solitaria e igualitaria como ideal es la representación que se encuentra. Tradicional en su manejo, con el pueblo de Ashitaka y la ciudad de Hierro como representantes. Se sigue el destino y las órdenes de los líderes, como debe de ser.</p>
---	--

Sobre la secuencia inicial donde se narra la historia, se destaca que los seres humanos y la naturaleza vivían en armonía, pues era la era de los dioses. Estas tomas muestran un mundo entre tinieblas, buscan enfatizar el pasado, como era la situación previa al desarrollo industrial, es decir previo a la era de los humanos. Se escucha un sonido similar a un lobo, para enfatizar la relación de San con los lobos, después de todo ella es la heroína de la cinta.

La segunda escena es el encuentro entre Lady Eboshi y Ashitaka, en la que ella muestra los rifles y afirma que busca dominar al mundo. Cuando el brazo de Ashitaka intenta matarla, es defendida por sus súbditos pues es la única que vio a los leprosos como seres humanos. Ella cuenta que su mundo será más rico sin los bosques y con la Princesa Mononoke como humana. Aquí puede verse el afán de expansión de los gobernantes, y el espíritu destructivo con fines industriales de los seres humanos. Refleja la lealtad de los súbditos y la visión nipona del gobernante.



Imágenes: Película *Mononoke-hime* (1997) Japón, Estudio Ghibli.

Finalmente, el momento en que Lady Eboshi modifica su visión del mundo. Esta escena tiene su razón de ser elegida en el hecho de que ella representa al poder. Y es a su ejercicio al que se critica en la cinta, ella buscará agradecer a Ashitaka y dirá “crearemos un pueblo mejor”, se enfatiza después de este diálogo la naturaleza y es, al mismo tiempo el cierre de la

cinta. Deja como lección el hecho de que podemos convivir.



Imágenes: Película *Mononoke-hime* (1997) Japón, Estudio Ghibli.

4.4. *Samurai 7.*

En esta serie de 2004 integrada por 26 episodios, vemos la historia del pueblo arrocero de Kanna que se encuentra en el espacio. Ellos viven amenazados constantemente por un grupo de samuráis que se dedican a saquear otros pueblos los Nobuseri quienes les roban todos sus alimentos, por lo que ellos se deciden a buscar un grupo de samuráis que puedan defenderlos.

La animación cuenta el proceso de búsqueda de los siete samuráis que defenderán a Kanna y el proceso de entrenamiento al que serán sometidos los campesinos para rebelarse contra sus opresores. Como los campesinos no cuentan con recursos económicos, esto dificultará la tarea de reclutamiento por parte del pueblo, pero lograrán conseguir los siete samuráis que requieren para actuar.

En esta investigación, revisaremos los siguientes momentos: El *opening* o secuencia inicial de cada capítulo, donde se presentan a los siete samurais. La segunda secuencia será la presentación del pueblo de Kanna. Mientras que la última secuencia será el diálogo final de Shimada Kambei respecto al final de la historia.

<i>Elementos de análisis</i>	<i>Representación</i>
<i>Participantes</i>	Los afectados por la práctica social son los campesinos, quienes se encuentran sometidos ante los bandidos Nobuseri y ante la capital del Estado, cuyo gobierno secuestrará a las mujeres del pueblo.
<i>Acciones</i>	Las acciones que se ven a través de la serie son entre otras, el saqueo como medida de presión y prevención ante las protestas de los subordinados.
<i>Modos de actuación</i>	La decisión que se toma es por parte de los poderosos es someter mediante la pobreza, mientras que el pueblo se mantiene sumiso. Cuando ellos deciden rebelarse, es por lo injusto del sistema y las limitaciones que les deja.
<i>Condiciones de elegibilidad de los participantes</i>	La sumisión, cooperación y trabajo de los campesinos, pero el reconocimiento de que se necesita el apoyo de otros es su forma de oponerse a sus gobernantes y a su destino. Los samuráis deciden participar a pesar de sus limitaciones y de que los campesinos no tienen nada que ofrecerles.
<i>Estilos de presentación</i>	La claridad y colorido de los ambientes naturales y de los personajes principales además de lo indefensos que pueden verse los campesinos frente a las inmensas naves de los Nobuseri, la simpleza comparada a lo excesivo de la riqueza en la capital.
<i>Tiempos</i>	La temporalidad no es clara, es una mezcla de modernidad y tradición. Un convencional pueblo arrocero japonés mezclado con la modernidad que representa para las personas del siglo XXI el viajar entre planetas.
<i>Ubicaciones</i>	Un símil del territorio japonés, contrastando la naturaleza con la modernidad de lo espacial.

<i>Condiciones de elegibilidad de las ubicaciones</i>	El parecido con el territorio japonés no es casual, recuerda los orígenes de la cinta japonesa, así como de los guerreros que dan título a la serie.
<i>Recursos (herramientas y materiales)</i>	El arroz y los lugares donde se siembra y cosecha, son la forma de mostrar adecuadamente la tradición y conectar con los espectadores de este producto. En el caso de Asia, es la semilla que servirá para fundar sus sociedades.
<i>Condiciones de elegibilidad de los recursos</i>	Mostrar lo tradicional del público japonés, así como el alimento base de su estructura alimenticia es fundamental para que el espectador y el emisor del discurso mantengan una relación de interpretación del mensaje.
<i>Cromática</i>	Los tonos vivos de los personajes principales y de los espacios naturales, contrastan con lo oscuro de los antagonistas en los momentos de ataque, generalmente nocturnos.
<i>Musicalización</i>	Los temas musicales, a pesar del estilo modernista de la serie, son melodías tradicionales del Japón rural.
<i>Tradición/modernidad</i>	Lo tradicional y lo moderno se combinan nuevamente, la sociedad tradicional en un entorno moderno.
<i>Trabajo en equipo</i>	La sociedad trabaja en equipo, al igual que los samuráis y los antagonistas, sin embargo son los campesinos quienes, incluso al final celebran en equipo y no rompen la armonía.
<i>Valores políticos representados</i>	El pueblo arrocero representado en la cinta es sumiso a su gobierno y a los bandidos, sin embargo algunas mentes rebeldes serán los que los llevarán a actuar contra el <i>status quo</i> .
<i>Narrativa</i>	El camino del héroe es recorrido por Shimbada Kambei, el líder de los siete samuráis.

<p><i>Imágenes representadas</i></p>	<p>Los escenarios naturales representan la belleza, la esperanza y el objetivo a buscar, la felicidad está presente aún en los peores momentos. Por su parte, la capital muestra excesos en la decoración pero una infelicidad y traición interna en su estructura por la ambición de ejercer el poder.</p>
<p><i>Representación de las estructuras políticas y sociales</i></p>	<p>La cúpula gobernante de la capital es corrupta, tiene una estructura clara en su gobierno y tiene la sumisión de los pueblos pero se desbarata por dentro. Al contrario, el gobierno tradicional del pueblo de los campesinos mantiene una autoridad tradicional, sin sobresaltos.</p>

La primera secuencia es el *opening* de la serie. En él podemos ver a cada uno de los samuráis que integrarán el equipo que entrenará y competirá por Kanna, cada uno mostrándose de acuerdo a su personalidad. Al final, como guerreros distantes y apartados se verán sus siluetas en el logotipo de la serie, en el sol. Como si fuera una película de tipo *western*, alejándose al infinito.

La segunda secuencia es la forma en que se presenta al espectador el pueblo de Kanna, en él podemos ver a un pueblo trabajador, que cultiva el arroz. Trabaja mucho pero no lo disfruta. Están buscando conseguir la cantidad suficiente del tributo que deberán de entregar a la capital y a los Nobuseri. Los campesinos no disfrutaban el beneficio de su trabajo, se busca exaltar el trabajo colectivo en detrimento de la individualidad.



Imágenes: Capítulo 1 de la serie *Samurai 7* (2004) Japón, Estudio Gonzo

Finalmente, el tercer segmento es el diálogo final de la serie a cargo de Shimada Kambei, quien dirigió a los siete samuráis y cooperó con el triunfo sobre la capital y los Nobuseri señala que los campesinos han ganado. Alrededor de la escena todo se vuelve alegría, hay cantos, se resalta el trabajo y los pueblos arroceros. El trabajo colectivo es la felicidad colectiva, la celebración del pueblo es porque, finalmente, disfrutarán la producción que han sembrado.



Imágenes: Capítulo 26 de la serie *Samurai 7* (2004) Japón, Estudio Gonzo

4.5. *Basilisk*.

En esta animación de 2005 integrada por 24 episodios vemos la historia de dos clanes ninja: los Kouga y los Iga. Ellos han tenido una rivalidad por cuatrocientos años, y sus herederos Gennosuke Kouga y Oboro Iga se encuentran enamorados, por lo que han decidido tratar de que sus abuelos acepten su relación y, de una vez por todas, terminar con las rivalidades de ambos clanes y mantener la paz. Una versión oriental de *Romeo y Julieta*.

Sin embargo, el shogun Ieyasu Tokugawa decide que ambos clanes deberán de enfrentarse a muerte, y el clan que sobreviva definirá quién de sus dos nietos será su sucesor. Si los Kouga ganan, su nieto Kunichiyo será el siguiente shogun, sin embargo en caso de que los Iga sean los ganadores, el siguiente shogun será Takechiyo.

Por esta razón los doce mejores guerreros de cada uno de los clanes, buscarán, utilizando sus habilidades sobrenaturales y todo tipo de trampas, que su clan resulte ganador. Además de

ello, las encargadas de cuidar a cada uno de los herederos del Shogun Ieyasu buscarán influir en los resultados ayudando a los mismos para que el menor a su cargo sea el elegido.

Para este trabajo, se revisarán la secuencia de introducción de los capítulos. En un segundo momento, el inicio de la serie; para concluir con la escena final de la serie. Ellas permitirán analizar los valores y mensaje que buscan expresarse a través del material audiovisual.

<i>Elementos de análisis</i>	<i>Representación</i>
<i>Participantes</i>	Los representantes de la práctica social son los dos clanes: los Iga y los Kouga. Además del shogun.
<i>Acciones</i>	En la serie las acciones serán las confrontaciones entre los dos clanes en duelo, donde se vuelven piezas de ajedrez en un juego de poder. Una autoridad superior decide que sólo son peones que deben morir para decidir algo que el no quiere, el abuso en el ejercicio de poder.
<i>Modos de actuación</i>	Los clanes no son libres de actuar libremente, ellos son utilizados por los líderes políticos de la época para resolver los conflictos entre la cúpula en el poder.
<i>Condiciones de elegibilidad de los participantes</i>	El respeto a la voluntad superior del poderoso, es lo que presenta como elegibles a los ninjas integrantes de los dos clanes. Adicionalmente, la pureza y amor presentes en Oboro y Gennosuke resaltan el sacrificio, pues son capaces de anteponer los intereses generales a los particulares, como podría ser la realización de su amor.
<i>Estilos de presentación</i>	La claridad y colorido de los escenarios, en contraste con la obscuridad y el énfasis especial que se pone a los momentos de las batallas y en los poderes o habilidades sobrenaturales de los participantes.
<i>Tiempos</i>	La temporalidad es el Japón feudal. La época de los shogunes y la utilización de un personaje histórico como el shogun Tokugawa, posibilitan la reinterpretación de un hecho histórico.

<i>Ubicaciones</i>	El territorio japonés, resaltando lo intrincado de la naturaleza del territorio a fin de ser utilizado como un arma más por los guerreros participantes en el duelo a muerte.
<i>Condiciones de elegibilidad de las ubicaciones</i>	Japón es representado como un territorio bello, pero como un arma letal al mismo tiempo. Los poderes sobrenaturales de los ninjas participantes en el duelo a muerte no es el único elemento que se utiliza, sino el territorio que sirve como auxiliar en el cumplimiento de su misión.
<i>Recursos (herramientas y materiales)</i>	En las escenas seleccionadas los elementos importantes son los guerreros y las representaciones de los clanes a través de animales. Los Iga representados por un halcón y los Kouga manifestados por una serpiente. Los animales se vuelven materiales porque son los auxiliares en el cumplimiento de la misión impuesta por el Shogun.
<i>Condiciones de elegibilidad de los recursos</i>	La naturaleza como herramienta, una de las cualidades que siempre se resalta y destaca de los guerreros ninja orientales es la capacidad de esconderse y utilizar el entorno a su favor, tal y como ocurre en la serie.
<i>Cromática</i>	La mayoría de los personajes principales son representados con tonos vivos, las tonalidades se vuelven oscuras al momento en que se resalta alguna de las habilidades mortales de los ninjas, con ello se busca resaltar el dramatismo de la confrontación..
<i>Musicalización</i>	Los sonidos tradicionales japoneses son mezclados con voces e instrumentos modernos, con la finalidad de subrayar el contenido de ficción de la serie. Enfatiza lo tradicional y lo moderno.
<i>Tradición/modernidad</i>	Se busca enfatizar lo tradicional del pueblo japonés, desde los estilos de combate (aunque se encuentran aderezados con los poderes sobrenaturales) hasta los escenarios, costumbres y tradiciones de los pueblos feudales nipones.

<i>Trabajo en equipo</i>	La sociedad de los clanes para actuar en equipo al tratar de derrotar al otro, realzar la característica social del pueblo japonés.
<i>Valores políticos representados</i>	Nuevamente se hace hincapié en la sumisión del pueblo japonés no se cuestiona la decisión del shogun, sólo se actúa. Si bien la rivalidad previa de los clanes facilita las cosas, no existe una confrontación con la decisión de quien ejerce el poder.
<i>Narrativa</i>	La historia es contada como una tragedia, una historia de amor imposible, similar a la manera de Shakespeare.
<i>Imágenes representadas</i>	Los escenarios naturales representan la belleza, los asesinatos entre ninjas buscan destacar lo sanguinario del hecho por la rivalidad existente entre los clanes.
<i>Representación de las estructuras políticas y sociales</i>	Los clanes sometidos a la voluntad superior del shogun, aunque cada uno de ellos sea en realidad sociedades colectivas y solidarias autogestivas. La voluntad casi divina del shogun es la que impera.

La primera secuencia a estudiar es el inicio de la historia, se ve una confrontación entre una serpiente y un halcón, símbolos de las familias que serán confrontadas por el shogun Ieyasu Tokugawa. Se presenta en tonos grisáceos en los que, el color que resalta es el rojo, la sangre derramada por la lucha centenaria de ambos clanes. De esta forma advierte al espectador qué es lo que se avecina: una confrontación sanguinaria.

La segunda secuencia es el *opening* de la serie que nos muestra imágenes de los guerreros seleccionados por el shogun para enfrentarse a muerte, acompañados de elementos musicales tradicionales con tonos e instrumentos modernos, sonidos melancólicos que refieren a este duelo a muerte. Se pone especial énfasis en los enamorados enfrentados por las circunstancias para mostrar la tragedia de su amor. Al final de la presentación en cada episodio, se observa la lista de los rollos de los participantes con los nombres de los fallecidos subrayada en sangre, recordar que a pesar del amor de la pareja es un duelo a muerte.



Imágenes: *Opening* de la serie *Basilisk* (2005) Japón, Estudio Gonzo

Finalmente, la tercera escena es el momento final de la serie cuando Gennosuke Kouga decide que el clan Iga ha ganado al descubrir que la última guerrera del clan, su amada Oboro ha decidido suicidarse antes que tener que enfrentarse a él en esta batalla. Ante el asombro de la cúpula de poder él decide la derrota de su clan y se hunde con el cuerpo de su amada en el río, mientras lanza el rollo al halcón Iga para que lo entregue al shogun y notifique quien fue su heredero. La falta de importancia del honor de la familia y el desagrado por el poder ante su abuso, al perder lo que a él le importaba: Oboro.



Imágenes: Capítulo 24 de la serie *Basilisk* (2005) Japón, Estudio Gonzo

4.6. *Gankutsuou.*

Esta serie es una adaptación de 2005 de la obra clásica de la literatura *El conde de Montecristo* de Alejandro Dumas, pero traslada la historia al espacio y la cuenta a través de los ojos de Albert de Morcef, hijo de Fernand y Mercedes de Morcef. El relato comienza cuando en un carnaval en la luna, Albert y su amigo Franz d'Epainay conocen al conde de Montecristo. En el último día del evento, secuestran a Albert pero con ayuda de Franz y el conde es rescatado.

Este hecho generará una amistad entre Albert y el conde, que por muchos momentos se volverá una devoción y admiración del segundo. Gracias a Albert, el conde podrá tener contacto con las familias más poderosas de París y emprenderá la venganza contra aquellos que lo llevaron a prisión, cuando era Edmond Dantés, y antes de absorber los poderes de *Gankutsuou*, el rey de las cavernas que será quien impulse a Dantés a llevar a cabo una venganza despiadada.

En este trabajo se retomarán las siguientes secuencia para su estudio: el *opening* de los capítulos, el *ending* o secuencia de créditos y, finalmente un análisis de la introducción de los capítulos.

<i>Elementos de análisis</i>	<i>Representación</i>
<i>Participantes</i>	Los participantes de la acción son <i>Gankutsuou</i> , Edmond Dantés, Fernand de Morcef —quien además de ser el rival sentimental de Edmond y padre de Albert, es el comandante de las fuerzas armadas— y Albert de Morcef.
<i>Acciones</i>	Las acciones se realizarán en tres planos: el primero, en el pasado son encabezadas por Fernand de Morcef con el objeto de encarcelar a Edmond Dantés y conseguir lo que él tenía. En segundo lugar, son las acciones emprendidas por Dantés para conseguir su venganza y, finalmente las emprendidas por Albert al final de la serie para liberar a Dantés de <i>Gankutsuou</i> .
<i>Modos de actuación</i>	Mientras Fernand de Morcef es libre de actuar, pero reacciona a través de su ambición. Las acciones que emprende Dantés se asumen primero como suyas y voluntarias, pero hacia el final del serial podemos observar que son emprendidas por el ejercicio de un poder ajeno que lo controla: <i>Gankutsuou</i> . Finalmente, las acciones de Albert son motivadas por el aprecio a una persona que admira y respeta.

<i>Condiciones de elegibilidad de los participantes</i>	En el caso de Edmond Dantés podemos observar su facilidad de sumisión, lo que hará que fácilmente pueda ser sometido por otra voluntad, la del ente <i>Gankutsuou</i> . Por su parte, las reacciones de Fernand y Albert son motivadas por el poder que sus emociones tienen sobre ellos, ya sean negativas o positivas respectivamente.
<i>Estilos de presentación</i>	El estilo visual juega aquí un papel primordial, los tonos verdosos de la piel del conde de Montecristo nos reflejan la sumisión a otro ente y, cuando es total hacia el final de la serie, el cuerpo se vuelve transparente para mostrar lo “inhumano” del personaje. Sin embargo, en el caso de Fernand, las condecoraciones miliares serán la forma en que se manifieste el poder del mismo. Finalmente, la sencillez cada vez más notoria de Albert a lo largo de la serie, será la muestra del predominio de su humanidad sobre otro tipo de emociones.
<i>Tiempos</i>	La temporalidad es el futuro, donde los viajes espaciales y el habitar otros territorios es cosa habitual..
<i>Ubicaciones</i>	El espacio exterior, no sólo se recurre a locaciones terrestres.
<i>Condiciones de elegibilidad de las ubicaciones</i>	La utilización del espacio se justifica para mostrar cómo las fuerzas o poderes que pueden influir en otro ser, que pueden ejercer poder en los seres humanos no se encuentran nada más en este planeta, sino también en el universo como <i>Gankutsuou</i> , del que nunca se especifica su origen.
<i>Recursos (herramientas y materiales)</i>	La piel de los personajes es fundamental en esta animación, la piel nos indica desde el grado de humanidad y los sentimientos contenidos en cada uno de ellos. Por otro lado, su indumentaria nos mostrará la facilidad de convencimiento y riqueza alcanzada por los personajes, la forma en que serán tratados.

<i>Condiciones de elegibilidad de los recursos</i>	Las indumentarias se justifican como elemento de expresión y de manifestación de poder de los personajes, toda vez que eso hará que deseen comunicarse no entre ellos, la riqueza simbólica gráfica representada por ellos, mostrará la confiabilidad en los mismos.
<i>Cromática</i>	Los colores tienden a ser muy llamativos en fondos oscuros, enfatizan el colorido, un mundo de riqueza pero con algo sombrío detrás de ellos. La luz se volverá total hasta el último capítulo, el que sirve de epílogo.
<i>Musicalización</i>	Jean-Jacques Burnel, de descendencia francesa fue a quien se le encomendó la musicalización de la serie. En la secuencia inicial de cada capítulo, muestra una balada romántica, lo mismo que tonos clásicos al narrar la historia. Por su parte, para finalizar, en la secuencia en la que, usualmente, vemos a <i>Gankutsuou</i> sin saberlo opta por una guitarra eléctrica moderna, con influencia de música electrónica.
<i>Tradición/modernidad</i>	Esta serie muestra el contraste de una sociedad occidental tradicionalista en un mundo moderno, las costumbres continúan, sólo se modifica el escenario.
<i>Trabajo en equipo</i>	Fernand en el pasado y Edmond en el presente de la serie actúan con ayuda de alguien, si bien pueden ser sus ideas. Sin embargo, el único que actúa sólo es Albert, cuya acción de poder liberador sobre Dantés es un acto inmediato y único.
<i>Valores políticos representados</i>	Nuevamente se resalta que la sumisión del pueblo japonés no se cuestiona la decisión del shogun, sólo se actúa. Si bien la rivalidad previa de los clanes facilita las cosas, no existe una confrontación con la decisión de quien ejerce el poder.
<i>Narrativa</i>	La historia, a pesar de ser un clásico literario, se cuenta como es tradicional en la animación japonesa: en una forma desdoblada. Comenzamos la historia desde una parte avanzada y luego conocemos el pasado.

<i>Imágenes representadas</i>	Los paisajes tradicionales franceses son retratados con una mezcla de modernidad y tradición, mientras que los lugares espaciales se muestran como algo moderno y oscuro, con excepción de la guarida de <i>Gankutsuou</i> , un lugar muy iluminado, con tintes psicóticos.
<i>Representación de las estructuras políticas y sociales</i>	Las clases sociales son muy marcadas, los ricos conviven y bien en su entorno respetando el régimen, mismo del que forman parte. El poder económico y político representado por los amigos de Fernand deja en claro su actuación conjunta.

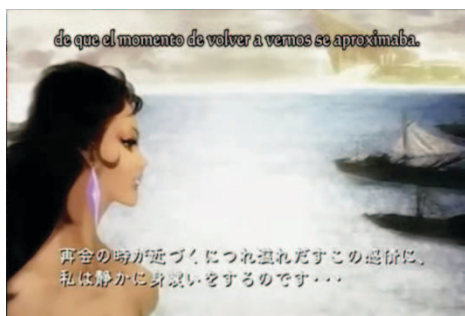
La primera secuencia a estudiar es el *opening* de los capítulos de la historia, son dibujos a lápiz que narran la historia de Albert, Mercedes y Edmond. La canción es romántica y con letra en inglés, busca dirigirse a un público en específico. Generar afinidad.



Imágenes: *Opening* de la serie *Gankutsuou* (2004) Japón, Estudio Gonzo

La segunda secuencia es el *ending* o créditos finales, es una mezcla de las escenas de los diferentes capítulos de la serie mezclados con las imágenes de *Gankutsuo* en las diferentes tonalidades que adquiere a lo largo de la serie de acuerdo con el estado de ánimo del personaje. La música es un eje fundamental en esta secuencia, pues el tema musical en lengua inglesa, compuesto por el mismo musicalizador de la serie da un giro hacia la modernidad al ser un tema de música electrónica, mezclado con las imágenes de colores cambiantes da como resultado una mezcla psicodélica que hace referencia a la toma de control que realiza el ente sobre su sometido.

Finalmente, la tercera secuencia que se analizará corresponde a la pequeña introducción de la historia que se realiza al principio de cada capítulo. En la versión original en japonés, ésta es narrada en el idioma original de la novela: francés y es subtitulada en japonés, mientras que para la versión latinoamericana, este aspecto fue modificado y la voz que narra la historia es también en español. Mezclado con la música incidental, que es una pequeña melodía en piano, la función de esta secuencia es mostrar la multiculturalidad de este tipo de productos, además de ambientar en una “Francia tradicional” y aristocrática.



Imágenes: Capítulo 4 de la serie *Gankutsuou* (2004) Japón, Estudio Gonzo. Subtitulada en YouTube

4.7. Resultados.

Dentro de las series y películas analizadas, observamos que tienen en común la existencia de una figura de poder entre los participantes de las acciones sociales en los trabajos audiovisuales, mismos que son los antagonistas de los personajes principales y, quienes serán los encargados de realizar aquello que se busca criticar o lo que busca presentarse como negativo en el discurso de la obra.

Tal es el caso de los experimentos realizados con niños psíquicos por el gobierno en la cinta de *Akira*, o la contienda a muerte entre clanes rivales organizada por el shogunato para decidir al heredero en la serie *Basilisk*, quienes ejercen el poder tomarán decisiones erróneas que deberán ser corregidas por el protagonista o anti-héroe de la serie, por aquél que se opone a lo impuesto por la autoridad establecida.

Por ello los modos de actuación con los que comienza y se desarrolla la narrativa, resaltan un sometimiento y aceptación de lo impuesto por las autoridades, hasta que llega el protagonista con la idea o la ilusión de romper el *status quo* para generar un nuevo orden (independientemente de que se concrete o no), a fin de mostrar que existe otra forma u otra visión del mundo a la establecida por quien ejerce el poder.

Esto queda ejemplificado con Seita en la cinta *la tumba de las luciérnagas*, cuando decide que se puede realizar una vida libre fuera del sistema y las presiones impuestas por su tía —misma que gozó los beneficios de que sus familiares fueran hijos de militares—, y con personajes como los campesinos de *Samurai 7* cuando consideran necesario rebelarse a las vejaciones de los bandidos *Nobuseri*, para estar en posibilidades de alimentar a su pueblo y cumplir con sus obligaciones con el gobierno de la capital del estado.

Por ello, la condición de elegibilidad de los participantes de la acción opositora siempre se encuentra presente una sumisión al régimen establecido, sin embargo en algún momento de revelación se presentan valores adicionales como perseverancia, lealtad, amor, pureza que impulsan a la oposición. Con ello, se resalta el discurso de crítica al poder presente en las animaciones.

Los estilos de presentación de los diferentes trabajos intentan resaltar, ya sea mediante cromáticas coloridas como en el caso de *La princesa Mononoke* o a través del desgaste físico o la pérdida de aseo de los personajes, se intenta clarificar y resaltar el mensaje que se busca transmitir, respectivamente. La abundancia o brillo manifestado en las imágenes nos sirve de guía visual para decirnos qué es lo importante para el realizador, mientras que la exageración en detalles contrarios nos puede indicar también lo que le parece deplorable o irrelevante a quienes intervienen en la realización.

En cuanto a la ubicación y temporalidad de los trabajos, con excepción de *Gankutsuou* en la que se representa un futuro espacial mezclado con la aristocracia y el estilo europeo de los

personajes, la mayoría de los trabajos nos muestra vínculos al territorio y sociedad de las cuales emanan. Puede ser en el futuro, en un Tokio postapocalíptico como en el caso de la cinta *Akira*, en el final de la Segunda Guerra Mundial como en el caso de *La tumba de las luciérnagas* o en una especie de Japón feudal como en *Basilisk*, *Samurai 7* o *La princesa Mononoke*, se busca presentar elementos que permitan la rápida asimilación por parte del público al que se dirige.

Los hábitos de convivencia y alimenticios permiten al espectador trasladarse y ubicarse con los discursos para su mejor comprensión. En el caso de la adaptación realizada al Conde de Montecristo, no es la ubicación temporal o la física lo que facilita el acercamiento al discurso, es la presunción de que el televidente conoce o se acercará a la obra literaria lo que permitirá asimilarla en una mejor forma.

Sin embargo es el espacio, lo desconocido, la fuerza exterior otro de los recursos de ubicación que permitirá influir en el otro y que acercará al espectador a lo que intentan comunicarnos el mensaje, es algo que aún no es cercano a la gente, es lo distante, lo que permite guardar una opacidad sobre lo que se negocia o se trata. El espacio físico temporal se vuelve una herramienta discursiva para los realizadores.

Otros recursos y herramientas que permiten acercar al discurso o que nos indican visualmente quienes resaltarán el discurso que nos intentan hacer llegar los realizadores se encuentra en la piel, ya sea que se encuentre con colores que difícilmente serán naturales como en el caso de Edmond Dantés quien ha perdido su humanidad y por ello se nos presenta en una tonalidad verdosa en *Gankutsuou*, o devastado y agonizante como Seita al principio de *La tumba de las luciérnagas*.

Este elemento, acompañado de otro como las vestimentas de los personajes no sirven únicamente de ambientación, nos sirven de guía para entender la crítica al poder que se intenta realizar en los productos audiovisuales. Sin embargo, destaca el caso de *La tumba de las luciérnagas*, película en la que es la ausencia del poderoso lo que nos presenta la queja.

Nunca vemos al emperador, a quien decide ir a la guerra y rendirse en ella, sin embargo a través de los protagonistas vivimos las consecuencias y los daños de dicha decisión, experimentamos la miseria (económica y humana).

La música y la cromática utilizada en las series o cintas animadas es una de las herramientas fundamentales para resaltar el discurso audiovisual presente, ya sea a través de recursos sonoros como el *leit motiv*, con el que se nos subrayan los elementos importantes como el amor presente entre Genosuke y Oboro en *Basilisk* o con los colores vivos del bosque en *La princesa Mononoke*, se nos mostrará —no en forma maniqueísta o reductiva— la dualidad entre lo bueno y lo malo, o entre lo positivo y negativo del mensaje para ser más claro.

Finalmente, la forma en que se narran las historias y en como se representan los grupos sociales hacen referencia al pasado y buscan facilitar la interpretación de los audiovisuales. La mayoría de los relatos comienzan con una historia que ya ha sido recorrida, por lo cual en algún momento avanzado el relato deberemos de referirnos al pasado, de la misma forma que en nuestra vida cotidiana: si no conocemos el pasado, no comprenderemos el presente ni seremos capaces de actuar adecuadamente en el futuro. Además, como humanos pertenecemos a un grupo y debemos interactuar en él, somos parte de una colectividad y (aunque nos aislemos como Seita y Setsuko en *La tumba de las luciérnagas*) nuestros actos serán influidos e influirán en la colectividad.

Conclusiones

El análisis del *corpus* realizado en el apartado anterior, nos permite concluir que los dibujos animados japoneses pueden ser utilizados como herramientas discursivas para transmitir la cosmovisión de los realizadores sobre diferentes temas, que pueden ir desde un mensaje pacifista o antibélico, hasta la crítica del abuso en el ejercicio del poder. Esto se ve facilitado por la naturaleza audiovisual de este producto cultural.

Si bien es cierto que este tipo de productos son formas simbólicas creadas en contextos y para audiencias específicas, la fácil asimilación que la alfabetización visual permite a través de la animación y que, no requiere de mayor traducción que la del doblaje de las voces o subtítulos de las realizaciones por ser conductas o representaciones humanas, así como la mundialización y el surgimiento de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión e incluso traducción de contenidos, ha hecho posible que los mensajes contenidos en ellas puedan comprenderse no sólo por el público para el cual fueron concebidos en un primer momento, sino por países que —en un primer momento— pudieran ser distantes ideológica y geográficamente.

La imagen cobra particular importancia en la difusión de los discursos contenidos en ellas, pues a pesar de las diferencias que tenemos en la lectoescritura entre civilizaciones, lo que vemos es prácticamente universal. La escena de la cremación que apreciamos en *La tumba de las luciérnagas* tendrá matices culturales diferentes para un japonés que culturalmente ha sido educado a la obligatoriedad de la misma desde el siglo XIX, que para un mexicano que tendrá una apreciación diferente del mismo hecho. Pero, más allá de las discrepancias ideológicas del hecho, lo que ocurre en pantalla es fácilmente asimilado por el espectador.

Sin embargo, el contexto en el que se nos presenta la imagen (ya sea la cremación colectiva de cadáveres después del ataque norteamericano y en el que se encuentra el cadáver de la madre de los protagonistas, o la cremación de Setsuko) será la emotividad con la que la absorbamos o lo que nos diga, la herramienta con que se nos narra la historia y al mismo tiempo se nos subraya la importancia de determinados acontecimientos. Las imágenes en movimiento utilizadas por las series o películas nos comunicarán algo, pondrán en común al espectador con un evento o suceso pero que —dadas las características polisémicas de los productos audiovisuales— representará a nivel simbólico diferentes cosas para la audiencia.

Pero la practicidad que ofrecen los audiovisuales respecto a las historietas es lo que ha permitido su masificación y popularidad a nivel internacional, ya que un *manga* japonés se lee de atrás hacia adelante, de arriba a abajo y de derecha a izquierda y a pesar de contener imágenes asimilables, la traducción y modificación de los contenidos para que puedan ser entendidos por la población de otro país, elevaba los costos y complicaba sus adaptaciones lo que hacía poco atractivo para los distribuidores invertir en ellos.

Recientemente, las editoriales tratan de mantener los formatos originales en los lugares a los que se llevan estas traducciones, lo que nuevamente ha limitado a los cómics japoneses a ser artículos complementarios o de colección para fanáticos, pues si se desconoce el estilo editorial nipón será difícil que aquellos que no se encuentran familiarizados comprendan las historias o viñetas.

Hoy en día, pueden encontrarse este tipo de productos en nuevas plataformas de contenidos que facilitan su accesibilidad a quien los desee consumir, desde un sistema informático o teléfono celular a través de plataformas vía *streaming* como *Netflix*, *ClaroVideo* o *Crunchyroll*; pero también pueden realizarse descargas ilegales de contenido desde sitios con servidores remotos donde las leyes de protección de derechos de autor son más laxas. Esto ha hecho posible que, quien realmente busque y quiera consumir este tipo de animaciones, lo realice.

Sumado a las facilidades que brindan las nuevas tecnológicas para observar estas realizaciones y a la accesibilidad que representan los mensajes o críticas contenidas en ellos, la musicalización de las animaciones japonesas ha facilitado que sus contenidos sean asimilados, por lo que se han convertido en discursos (políticos o no) verdaderamente globales. La sensibilización que, en sus inicios, pudo haber sido requerida para comprender el estilo de las armonías niponas ha sido reemplazado por los sonidos occidentales, prueba de ello está presente en el trabajo *Gankutsuou*, donde las melodías corren a cargo de un norteamericano descendiente de franceses a fin de acercarlo al estilo original de la obra o a otros sectores poblacionales.

En su mayoría, en los trabajos analizados predomina un mensaje crítico a las decisiones de quienes ejercen el poder cuando implican la utilización de armamento y, de una forma u otra, se resaltan sus consecuencias. Esto se vuelve importante al recordar la memoria histórica del país. El que el archipiélago japonés sea, hasta ahora, el único bombardeado con armas nucleares hace que sus habitantes tengan presente el evento y que vean con una perspectiva específica este tipo de acontecimientos, por lo cual siempre se tratará de resaltar una oposición a los conflictos armados.

Por ejemplo, en el caso del escritor de *La tumba de las luciérnagas* Akiyuki Nosaka (Japón, 1930-) como sobreviviente de los bombardeos de Estados Unidos a territorio japonés, intenta reflejar sus experiencias personales en su texto, mismo que resulta casi autobiográfico. Nosaka perderá a su padre durante los ataques y, como consecuencia de ellos posteriormente a su madre. Finalmente, su hermana fallecerá a consecuencia de desnutrición.

Otro caso paradigmático es el representado en *Akira*, donde se vive en un Japón dañado como consecuencia de los efectos de una nueva conflagración mundial. El temor a vivir una nueva catástrofe se encuentra siempre presente en la mentalidad nipona, y el saber las dificultades que implica recuperarse después de estos desastres marca sus realizaciones con un mensaje (si bien no pacifista) para evitar grandes desastres armados.

Ello a pesar de que, aun cuando algunas series contienen escenas de carácter violento, se busca criticar las posiciones del poder y resaltar la inutilidad y las pérdidas de aquellos que participan activamente. Aunque en trabajos como *La princesa Mononoke*, la figura de autoridad participa junto con sus subordinados en los conflictos, la consecuencia siempre es pagada por los grupos más desprotegidos y no por aquellos que decidieron participar en este tipo de procesos.

Continuando con el caso de la cinta anterior, el conflicto no sólo puede ser entre humanos, en esta cinta el conflicto es el ser humano contra el medio ambiente. Aquí la crítica es directa contra la industrialización desmesurada de la humanidad, la cual no considera importante más que sus necesidades sin darse cuenta de que, parte de ellas es el mantener la naturaleza, pues la requerimos para vivir y no “envenenarnos” con el metal de la manera metafórica con la que se representa en la cinta.

Aquí destaca un aspecto que no podemos dejar de lado y es esencial para la narrativa audiovisual nipona: el simbolismo. Los símbolos se encuentran presentes en los trabajos analizados. Desde los cerezos desojándose en *La tumba de las luciérnagas* al reunirse la familia de los protagonistas que nos indica que, por ser almas bellas y puras como las flores del cerezo deberán de extinguirse rápidamente, hasta el color de piel verdoso de Edmond Dantés una vez que ha sido consumido por el deseo de venganza y el espíritu *Gankutsuou* que vive en él, pasando por la comparación entre uno de los siete ninjas con *Momotaro*, una leyenda típica japonesa.

Los símbolos contextualizan y ponen en comunión a los espectadores con los mensajes, permiten a todo aquel que se acerque al material conocer de qué se está hablando en el trabajo. Y al mismo tiempo, llevan a quien no se encuentra inmerso en el contexto con un vacío que, en algunos casos, puede llegar a ser crucial: el no conocer la metáfora de los cerezos para el caso de *La tumba de las luciérnagas* podría hacer olvidar al espectador que, desde el principio, sabemos que el protagonista y sus seres queridos mueren pero en el contexto del filme no es un aspecto esencial.

Caso diferente al ocurrido —y que se narró anterioremente— con otro tipo de trabajos como el de *Candy Candy*, serie que se desarrolla en los Estados Unidos pero trató de extrapolar el cómo se deshojan los cerezos con una flor vinculada con Inglaterra como la rosa y que no fue comprendido ni siquiera en el propio Japón, lo que tuvo consecuencias catastróficas al no poder ser comprendido.

En algún punto de las historias, se refleja como incuestionable la autoridad de quien detenta el poder, aspecto arraigado de las costumbres culturales japonesas en las que la confrontación de la autoridad es poco probable. Aunque en algún punto alguno de los personajes la cuestione, en el momento en el que la acción criticada es emitida o propuesta será aceptada por los sometidos (o la mayoría de ellos) al ejercicio del poder como incuestionable. Culturalmente, el pueblo japonés tampoco discute este tipo de decisiones o acciones, sin embargo sí se permite el reflexionar sus resultados.

Son las consecuencias de la acción la que lo vuelve crítica, la falta de defensa de las autoridades a quienes ejecutan sus acciones, la ausencia de consideraciones hacia el medio ambiente o hacia terceros, o la obstinación por repetir errores pasados como se plantea en la cinta *Akira*, son algunas de las formas en que se expresa este discurso crítico a las acciones de quienes detentan el poder. Los individuos que están de acuerdo en someterse al poder, se darán cuenta de lo equivocado de la acción.

Este relato y esta crítica, se manifiesta en forma similar a las moralejas de las fábulas escritas, existe una reflexión que busca generarse en el espectador en dos planos: el simbólico y el narrativo. Se crea un discurso audiovisual en el que, aquel que se adentra en lo presentado, logra apreciar una visión y un intento de modificar el pensamiento, no hay inocencia en lo expresado, está ahí por un motivo, y ese motivo es llevar a otro estado de conciencia o reflexión. Tal y como ocurre al final de *Akira*, un tercer estallido sobre Neo-Tokio invita a reflexionar si valdrá la pena destruir lo que ya estaba aniquilado, exterminar una ciudad que ya estaba devastada pero que, después de ello puede volver a ver el amanecer.

Es la reflexión un valor agregado, pero a la vez lo que hace que existan sectores de la población que consideran este tipo de productos únicamente como productos infantiles. La moraleja o la reflexión se considera una lección para menores cuando, en la realidad, la valoración adecuada o no de un hecho debe de ser un acto humano constante. La memoria histórica en el caso japonés es esencial para recordar las consecuencias de un militarismo exagerado pues, aunque aún cuentan con ejército, este se limita a acciones de rescate o humanitarias.

Otro aspecto que dificulta el acercamiento de las masas a estos productos es su presentación, ser dibujos animados aleja a una cantidad importante de espectadores que los consideran productos infantiles a pesar de que, como ya hemos visto, en su país de origen existen géneros para diferentes edades y con temáticas diversas y adecuadas al público que se dirigen. Sin embargo, la generalización que se vivió en nuestro país en la que, por el hecho de ser dibujos animados se encasilló como infantil y que trajeron contenidos no necesariamente infantiles (como las series *Mazinger Z* o *Ranma ½*) y se programaron en horarios dirigidos a esta audiencia hizo que se consideraran inapropiadas o poco atractivas.

Es hasta los últimos años que se han comenzado a ver estos productos con nuevos ojos: la masificación de las subculturas, además de series y programas de televisión que las exaltan o presentan como algo “normal” o las ponen en un lugar protagónico como *The big bang theory* han hecho que sectores de la población no los desechen de inmediato o que comience a “tolerarlos” o “comprenderlos”, con lo que han surgido términos y estudios que buscan entenderlos, términos como *friki*, *otaku* o *geek* ya no son únicamente peyorativos, comienzan a popularizarse y a ser adoptados como identidades culturales, se crean comunidades.

Ya no se ven exclusivamente a sus consumidores con etiquetas como *niño eterno*, *inmaduro* o como algunos psicólogos los llamaron *adultos emergentes*. Los contenidos cobran una nueva dimensión en la que la fantasía cobra una dimensión cada vez mayor, donde la realidad puede requerir una evasión o un anhelo a la imaginación y en la que trabajos como *Game of*

thrones o *The hunger games* son vistos y consumidos por audiencias cada vez mayores (en cantidad y edad).

Y esto quizá, representa otro valioso elemento de estos productos: nos permiten revalorar la fantasía. Aprender y reconocer conductas no tiene que ser exclusivamente desde un tono “serio” o dogmático. El humos, los sueños, las criaturas imaginarias y las nuevas conductas nos permiten conocer y revalorar las críticas y posiciones políticas. Creer y criticar no significa tomar todo en serio, necesitamos aprender a reír y revalorar lo que representan, después de todo existen géneros gráficos como el humos político.

Las animaciones, las historietas y los cartones políticos por ejemplificar representan nuestra nueva memoria popular: ya no son únicamente los refranes y proverbios los que nos dan lecciones, la cultura popular nos enseña y nos permite ver otras realidades diferentes. Ver a jóvenes comparar la realidad política o problemas personales con dibujos animados japoneses o con realizaciones norteamericanas como *Los Simpson* nos permite comprender que debemos dejar de ver estas creaciones como el enemigo, son nuestros compañeros para facilitar la interpretación o el conocimiento (si le sirve a alguna persona, también lo pueden ver con un enfoque derrotista “si no puedes con el enemigo...”).

Para concluir, quisiera decir que como seres multitareas y que jugamos múltiples roles simultáneos, tenemos que continuar aprendiendo y aprehendiendo todo aquello que pueda generarnos un nuevo conocimiento, después de todo con ello garantizaremos el crecimiento de la ciencia y su constante evolución. Los dibujos animados japoneses o animé nos permiten conocer otra cultura, valorizar la cosmovisión de determinados acontecimientos pero sobre todo reflexionar de una forma amena y diferente.

Referencias

Bibliografía:

- Adeline, J. y Mérida, J.R. (1994). *Diccionario de términos técnicos en las Bellas Artes*. Ediciones Fuente Cultural: México.
- Aristóteles. (1995). *Política*. España: Alianza Editorial.
- Amador, J. (2004). *Las raíces mitológicas de imaginario político*. México: UNAM-FCPyS-Miguel Ángel Porrúa.
- Amador, J. (2008). *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: UNAM.
- Ayala Blanco, F. (2014). *Reflexiones sobre Hermenéutica, Arte y Poder*. México: UNAM.
- Ayala Blanco, L. A. (2010). Poder, arte, mito. *Folios*. 17 (Primavera), 8-11.
- Beck, J., et. al. (2004). *Animation art. From pencil to pixel, the illustrated history of cartoon, anime & CGI*, Gran Bretaña: Flame Tree Publishing.
- Bobbio, N. (1989). *Estado, gobierno y sociedad. Por una teoría general de la política*. México: FCE.
- Bobbio, N., et. al. (1998). *Diccionario de Política*, México: Siglo XXI.
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Estados Unidos: Libraries Unlimited.
- Canetti, E. (2010). *Masa y poder*. España: Alianza.Muchnik.
- Cassirer, E. (1945). *Antropología filosófica*. México: FCE.
- Cavallaro, D. (2007). *Anime Intersections. Tradition and innovation in theme and technique*. Estados Unidos: McFarland & Company Publishers.
- Cid Lucas, F. (2009). *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*. España: Universidad de Extremadura - Embajada de Japón.

- Clements, J. y Mc Carthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia Revised and expanded edition. A guide to Japanese animation since 1917*. Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Curran, J., et. al. (1981). *Sociedad y comunicación de masas*. México: FCE
- Durand, G. (2007). *La imaginación simbólica*. Argentina: Amorrortu.
- Durand, G. (2012). La mitocrítica paso a paso. *Acta sociológica*. 57 (Enero-Abril), 105-118.
- Drazen, P. (2003). *Anime explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese animation*. Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*. España: La Piqueta.
- Foucault, M. (2011). *Historia de la sexualidad I. La voluntad del saber*. México: Siglo XXI.
- Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura*. Argentina, Amorrortu.
- Frey, N., et. al. (2008). *Teaching visual literacy using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills*. Estados Unidos: Corwin Press.
- Galbraith, P. W. (2009) *The otaku encyclopedia. An insider's guide to the subculture of cool Japan*. Japón: Kodansha International.
- Gombrich, E. H. (2011) *La historia del arte*. China: Phaidon.
- Grenville, B. (2008) *Krazy! The delirious world of anime+comics+video games+art*. Estados Unidos: University of California Press.
- Hall, J. (1973) *El imperio japonés*. México: Siglo XXI.
- Hee Kim, S. (2006). *Vida y costumbres en China y Japón*. España: EDIMAT.
- Hobsbawn, E. (1998). *A la zaga. Decadencia y fracaso de las vanguardias del siglo XX*. España: Crítica.
- Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. España: Paidós.
- Kelts, R. (2007). *Japanamerica. How Japanese pop culture has invaded the U.S*. Estados Unidos: Palgrave McMillan.
- Koyama-Richard, B. (2008) *Mil años de manga*. España: Electa.
- Koyama-Richard, B. (2010) *Japanese animation. From painted scrolls to Pokémon*. Italia: Flammarion.

- Lamarre, T. (2009) *The anime machine. A media theory of animation*. Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Lent, J.A. (2001) *Animation in Asia and the Pacific*. Estados Unidos: Indiana University Press.
- Levi, A. (1996) *Samurai from outer space. Understanding Japanese animation*. Estados Unidos: Open Court Publishing.
- Manovich, L. (2001) *The language of new media*. Estados Unidos: The MIT Press.
- Marcovitz, H. (2008). *Eye on art: Anime*. Estados Unidos: Gale Cengage Learning.
- Marina, J. A. (2008). *La pasión del poder. Teoría y práctica de la dominación*. España: Anagrama.
- Maquiavelo, N. (2011). *El Príncipe*. España: Alianza Editorial.
- Murakami, T. (2011). *Stargazing dog*. Estados Unidos: NBM Publishing.
- Nakagawa, H. (2006). *Introducción a la cultura japonesa*. España: Melusina.
- Napier, S. J. (2007). *Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Estados Unidos: Palgrave McMillan.
- Narged, S. (2008). *Anything I ever really needed to know I learned from anime*. Estados Unidos: Sid Narged
- Odell, C. y Le Blanc, M. (2010) *Studio Ghibli. The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Gran Bretaña: Kamera Books.
- Ortiz, M. (1990) *Las formas simbólicas, los modos de ver y la democratización del arte*. México: UNAM-ENAP.
- Ortíz-Osés, A. y Lanceros, P. (2004). *Diccionario de Hermenéutica*. España: Universidad de Desuto.
- Panikkar, R. (2007). *Mito, fe y hermenéutica*. España: Herder.
- Papalini, V. A. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía Ediciones.
- Patten, F. (2004). *Watching anime, Reading manga. 25 years of essays and reviews*. Estados Unidos: Stone Bridge Press.

- Pérez, J. (2000). *La intertextualidad, una forma de desarrollar la recepción crítica*. México: Paidós
- Perceval, J. M. (1995). *Nacionalismo, Xenofobia y Racismo en la Comunicación. Una perspectiva histórica*. España: Paidós.
- Perper, T. y Cornog, M., (2011). *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World*. Estados Unidos: Libraries Unlimited.
- Poitras, G. (1999). *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Poitras, G. (2005). *The anime companion 2. More...What's japanese in japanese animation?* Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Poulantzas, N. (2012). *Poder político y clases sociales en el estado capitalista*. México: Siglo XXI.
- Queiroz, A., et. al. (2007). *Animation now!* China: Taschen.
- Richmond, S. (2008). *The rough guide to anime. Japan's finest from Ghibli to Gankutsuo*. Singapur: Rough Guides.
- Rodao, F. y López Santos, A. (1998). *El Japón contemporáneo*. España: Universidad de Salamanca.
- Rowlands, M. (2007). *Todo lo que sé lo aprendí de la tele. Filosofía para el teleadicto común*. España: EDAF.
- Schmidt, F. L (1998). *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Japón: Kodansha International.
- Schodt, J. y Delpierre, H. M. (2005). *Los mundos manga*. España: Océano.
- Smith, R. (1986) *La sociedad japonesa. Tradición, identidad personal y orden social*. España: Ediciones Península.
- Steiff, J. y Tamplin, T. D. (2010) *Anime and philosophy. Wide eyed wonder*. Estados Unidos: Carus Publishing Company.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna, teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: UAM-Xochimilco.
- Weber, M. (2001). *El político y el científico*. España: Alianza Editorial.

- Yadad, J. S. (2009). *The rough guide to manga*. Singapur: Rough Guides.

Tesis:

- Anaya Martínez, J. (2010). *Los mensajes políticos, sociales y culturales de los dibujos animados japoneses (animé)*. México: UNAM-FCPyS.
- Fernández Flores, M. (2000). *El animé japonés, un relato shoujo (para niñas)*. México: UNAM-FCPyS.
- Galicia Lozano, (1999). *Sailor Moon y el manejo de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anedótico*. México: UNAM-FCPyS.
- Peralta R., C. y Ramos M., K. J. A. (2005). *Influencias ideológicas y psicológicas de los contenidos comunicativos del dibujo animado japonés Ranma ½ en algunos niños mexicanos de bajos recursos, recursos medios y recursos*. México: UNAM-FCPyS.
- Rodríguez Rojas, P.Z. (2001). *Roles de la mujer en la serie de animación japonesa Sailor Moon*. México: UNAM-ENEP Aragón.
- Salinas Villa, M. (2008). *La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)*. México: UNAM-FCPyS.
- Puga Villanueva, A. (2004). *La animación japonesa: un documental para la serie de dibujos animados Serial Experiments Lain (Japón, 1998) de Ryutaro Nakamura*. México: UNAM-FCPyS.

Fuentes electrónicas:

- About.com. (2008). *Interview: Tite Kubo*. About.com. Disponible en: <http://manga.about.com/od/mangaartistinterviews/a/TiteKubo.htm> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Amador, J. (2008). Conceptos básicos para una teoría de la comunicación. Una aproximación desde la antropología simbólica. *Revista Mexicana de Ciencias*

Políticas y Sociales. [Versión electrónica], 203 (mayo-agosto de 2008) 13-52.

Disponible en: <http://www.politicas.posgrado.unam.mx/revistas/203/RMCPYS-203-2008.pdf>

- Anime News Network. (2008a). *Anime*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Anime News Network. (2008b). *Japanimation*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=46> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Anime News Network. (2009). *Lexicon*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php> [Consultado el 20 de febrero de 2009]
- Anime News Network. (2010). *Krazy Exhibition at the Japan Society in New York*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2009-02-26/krazy-exhibition-at-the-japan-society-in-new-york> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- BBC. (2009). *El mundo del anime*. BBC Mundo. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/cultura_sociedad/2009/10/091025_1425_biblioteca_manga_pea.shtml [Consultado el 26 de octubre de 2009]
- Brightman, S. (2008). *Sarah Brightman*. Sarah Brightman: The Official Website. Disponible en: <http://www.sarah-brightman.com/> [Consultado el 15 de diciembre de 2008]
- Canal Animax. (2008). *Análisis: la evolución de la industria del animé*. Sony Pictures Entertainment Inc. Disponible en: <http://www.animax-la.com/> [Consultado el 23 de agosto de 2008]

- Canal 22-CONACULTA. (2007a). *Anime y manga*. Conaculta. Disponible en: <http://www.canal22.org.mx/anime/animemanga.html> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Canal 22-CONACULTA. (2007b). *Un poco de historia*. Conaculta. Disponible en: <http://www.canal22.org.mx/anime/historia.html> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Cobos, T. L.. (2010). ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx> [Consultado el 13 de marzo de 2012]
- Embajada de Japón. (2010). *Ceremonia Conmemorativa de Plantación del Árbol de Sakura en el marco del 400 Aniversario México - Japón*. Embajada de Japón en México. Disponible en: <http://www.mx.emb-japan.go.jp/400/SubIndex13.html> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Funimation. (2008). *Basilisk*. Funimation, Disponible en: <http://www.funimation.com/basilisk/> [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Dupont, G. (2007). *Un tueur psychopathe. Le Dernière Heure*. Disponible en: <http://www.dhnet.be/infos/faits-divers/article/185974/un-tueur-psychopathe.html> [Consultado el 29 de mayo de 2009]
- Drazen, P. (2012). *Why do I love anime?* JETRO USA, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/entertainment_anime_what_is_anime.php [Consultado el 28 de octubre de 2009]
- Geneon Entertainment. (2008). *Gankutsuou-The Count of Montecristo*. Geneon Entertainment, Disponible en: <http://montecristodvd.com/> [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Giménez, G. (2009), *Cultura e identidades*. Disponible en: <http://www.paginasprodigy.com/peimber/CULTIDENT.pdf> [Consultado el 15 de noviembre de 2009]

- Ghibli Museum. (2010), *The oficial site of the Ghibli Museum, Mitaka in Japan - Welcome*. Ghibli Museum. Disponible en: <http://www.ghibli-museum.jp/en/welcome/> [Consultado el 15 de noviembre de 2010]
- Guggenheim Bilbao. (2010). ©Murakami. Disponible en: <http://www.guggenheim-bilbao.es/microsites/murakami/> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Hamblin, T. J. (1981). *Fake!*. Disponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1507475/pdf/bmjcred00690-0047.pdf> [Consultado 20 de agosto de 2015]
- JETRO. (2005a). *Japan Animation Industry Trends*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005_35_r.pdf [Consultado el 3 de mayo de 2012]
- JETRO. (2005b). “Cool” *Japan's Economy Warms Up*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005_27_r.pdf [Consultado el 3 de mayo de 2012]
- JETRO. (2006a). *Anime industry in Japan*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/market_info_anime.pdf [Consultado el 15 de marzo de 2009]
- JETRO. (2006b). *Manga industry in Japan*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/market_info_manga.pdf [Consultado el 15 de marzo de 2009]
- JETRO. (2008). *Japan Broadens its Position as a Cultural Trend Leader*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.go.jp/en/reports/survey/pdf/2008_09_other.pdf [Consultado el 3 de mayo de 2012]
- JETRO. (2009). *Anime (Japanese Animation)*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/market_info_anime_09.pdf [Consultado el 11 de octubre de 2009]

- JETRO. (2012). *Cool Japan*. Japan External Trade Organization, Disponible en: <http://www.jetro.go.jp/en/trends/entertainment/> [Consultado el 3 de mayo de 2012]
- JETRO USA. (2009). *Manga and Anime Captivating U.S. Audiences*. Japan External Trade Organization USA, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/entertainment_news_1.php [Consultado el 11 de marzo de 2009]
- MPAJ. (2009). *Movies with box office gross receipts exceeding 1 billion yen 2008*. Motion Picture Producers Association of Japan, Disponible en: http://www.eiren.org/boxoffice_e/index.html [Consultado el 15 de marzo de 2009]
- NOTIMEX. (2009a) *Giro político histórico en Japón*. Prodigy MSN Noticias. Disponible en: <http://noticias.prodigy.msn.com/bbc.aspx?cp-documentid=21419073&page=1> [Consultado el 30 de agosto de 2009]
- NOTIMEX. (2009b) *Giro político histórico en Japón*. Prodigy MSN Noticias. Disponible en: <http://noticias.prodigy.msn.com/bbc.aspx?cp-documentid=21419073&page=2> [Consultado el 30 de agosto de 2009]
- Price, S. (2001). Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication. *Journal of American & Comparative Cultures* [Versión electrónica], 24 (1-2) 153-169. Disponible en: <http://www3.interscience.wiley.com.pbidi.unam.mx:8080/cgi-bin/fulltext/122595313/PDFSTART>
- RAE. (2009a). *Dibujar*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- RAE. (2009b). *Dibujo*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- RAE. (2009c). *Animación*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- RAE. (2012). *Animar*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de julio de 2012]

- Reforma. (2006). 'Suavizan' a los piratas japoneses. Reforma.com. Disponible en: <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresax?ValoresForma=710001-1066,one+piece> [Consultado el 25 de octubre de 2012]
- Serrano, J.A. (2003). *Osamu Tezuka*. Guía del Comic, página web de Guía del Comic. Disponible en: <http://www.guiadelcomic.com/autores/tezuka.htm> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Takashimurakami.com. (2010). Takashi Murakami Tribute. Disponible en: <http://www.takashimurakami.com> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Tanaka, T. (2009a). *Cómics y animación japonesa (1). Nuevo motor para la economía japonesa*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-1-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009b). *Cómics y animación japonesa (2). La tierra de cómics*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-2-.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009c). *Cómics y animación japonesa (3). La historieta en México y el cómic japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/comics-3-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009d). *Cómics y animación japonesa (4). La crisis de la historieta mexicana y el "boom" del cómic japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS4-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009e). *Cómics y animación japonesa (5). ¿Perdió terreno la literatura ante el cómic en Japón?*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-5-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009f). *Cómics y animación japonesa (6). El héroe en la historieta mexicana y el anti-héroe en el cómic japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-6-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

- Tanaka, T. (2009g). *Cómics y animación japonesa (7). El origen del cómics en Japón*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-7-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009h). *Cómics y animación japonesa (8). El primer libro del cómics en el siglo XVIII*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-8-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009i). *Cómics y animación japonesa (9). El pintor de Ukiyoe, Hokusai es el creador del nombre "Manga"*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-9-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009j). *Cómics y animación japonesa (10). El pintor Hokusai; su vida y arte*. <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-10-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009k). *Cómics y animación japonesa (11). Los protagonistas de "Hokusai Manga (año1814)"*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-11-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009l). *Cómics y animación japonesa (12). La naturaleza, terror y crítica en "Hokusai Manga"*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-12-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009m). *Cómics y animación japonesa (13). La filosofía del pintor Hokusai*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-13-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009n). *Cómics y animación japonesa (14). Las características del Ukiyoe y su influencia en el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-14-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

- Tanaka, T. (2009o). *Cómics y animación japonesa (15). Nacimiento y formación del Ukiyoe*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-15-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009p). *Cómics y animación japonesa (16). La edad de oro del Ukiyoe*. <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-16-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009q). *Cómics y animación japonesa (17). La última etapa del Ukiyoe antes de la modernización Nuevo motor para la economía japonesa*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-17-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009r). *Cómics y animación japonesa (18). El Ukiyoe y cómics japonés como una forma de protesta*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-18-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tramón, J. (2000). *Historia y cultura de Japón*. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- YouTube. (2011a). *Hitler se entera de que Animax desaparece*. YouTube. Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=Cw_6qNkMzZM [Consultado el 23 de septiembre de 2011]
- YouTube. (2011b). *Hitler se entera de que Animax ya no emitira [sic.] anime* (2011b). YouTube. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=xon7Fsh9Qy8> [Consultado el 23 de septiembre de 2011]
- Wikipedia. (2008a). *Anime*. Wikimedia. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Wikipedia. (2008b). *Ichigo Kurosaki*. Wikipedia. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Ichigo_Kurosaki [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Wikipedia. (2008c). *Seiya de Pegaso*. Wikipedia. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Seiya> [Consultado el 30 de noviembre de 2008]

- Wikipedia. (2008d). *Shinji Ikari*. Wikipedia. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Shinji_Ikari [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Zehner, A. (2012). *What is Anime-Manga?* JETRO USA, Disponible en: http://www.jetro.org/index.php?option=com_content&task=view&id=51 [Consultado el 3 de mayo de 2012]

Periódicos

- Durango roba cámara. (2009, 19 de marzo). *Reforma*, Sección Gente!, p. 12.

Revistas especializadas y relacionadas:

- Shonen Jump, 2008. Talking with Tite Secrets Revealed! Part 1. *Shonen Jump*, 66, p. 12.
- Staff Gamers, 2008. Anime-Manga Básicos para principiantes y Avanzados. *Gamers*, 35, pp. 92-94.
- Vid, 2008. Cómics, Mangas e historietas. México: Ed. Vid

Programas de televisión

- Álvarez Strapon, L. (Narradora). (2011, Septiembre 28). Anime. En: *Farándula 40*. México: Proyecto 40.
- UNAM-CUAED. (Organizadores). (2009a). ¿Qué es la animación? En: *Un recorrido por la animación*. México: UNAM-CUAED.
- UNAM-CUAED. (Organizadores). (2009b). El dibujo animado. En: *Un recorrido por la animación*. México: UNAM-CUAED.
- UNAM-CUAED. (Organizadores). (2009c). La animación experimental. En: *Un recorrido por la animación*. México: UNAM-CUAED.

- UNAM-CUAED. (Organizadores). (2009d). Historia de la animación en México. En: *Un recorrido por la animación*. México: UNAM-CUAED.
- UNAM-CUAED. (Organizadores). (2009e). La animación en México hoy. En: *Un recorrido por la animación*. México: UNAM-CUAED.

Audiovisuales:

- *Akira* (1988) Japón: Tokio Movie Shinsha.
- *Basilisk - Kooga Ninpoo Choo* (2005) Japón: Estudio Gonzo.
- *Gankutsuou* (2004) Japón: Estudio Gonzo.
- *Hotaru no haka*. (1988) Japón: Estudio Ghibli.
- *Mononoke-hime*. (1997) Japón: Estudio Ghibli.
- *Samurai 7* (2004) Japón: Estudio Gonzo.