



# Universidad Nacional Autónoma de México

---

---

Facultad de Estudios Superiores  
Acatlán

Globalización animada. Latinización del anime  
japonés y su asimilación en México

## TESIS

Que para obtener el título de:

**Licenciada en Comunicación**

Presenta:

Mayela Clemencia Gómez Torres

Asesor :

Mtro. Daniel Lara Sánchez



Naucalpan Estado de México, Enero 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

México 2016 Muchas Gracias a:

Mis padres, por el apoyo brindado a lo largo de mi vida,  
que me permitieron no sólo culminar una carrera universitaria,  
sino también a ser la persona que soy hoy en día.

Mis hermanas por la compañía  
a lo largo de todo este proceso,  
y por su apoyo en momentos difíciles.

A mis maestros por el conocimiento compartido  
y la formación académica, que hicieron posible  
la culminación de esta etapa de mi vida.

Al Mtro. Daniel Lara Sánchez, asesor de  
este trabajo por su gran apoyo, así como  
la orientación y guía en este proceso.

Alberto Segura, por su compañía, comprensión  
e incondicional apoyo, gracias, por la ayuda  
para la materialización de este logro.

Mis amigos, por el apoyo y acompañamiento,  
en especial a Amado García, quien como fan  
me ayudó a encaminar este trabajo.

A la Dra. Rosa María Prol Ledesma y su equipo  
de trabajo, por su paciencia y por volverme a  
hacer creer en las personas y en lo que hago.

A todos aquellos que colaboraron para la realización de esta tesis.

# Índice

		Pág.
	Agradecimientos	
	Introducción	
1	La animación japonesa como reflejo de un cultura globalizada	1
1.1	Concepto de Cultura	3
1.1.1	Carácter simbólico de la cultura	4
1.1.2	Las animaciones como construcción cultural y simbólica	5
1.1.3	Difusión de las Formas Simbólicas	9
1.2	La Globalización	15
1.2.1	Globalización Cultural	17
1.2.1.1	Procesos de la Globalización Cultural	18
1.2.1.1.1	Distanciamiento entre el tiempo y espacio	19
1.2.1.1.2	Desterritorialización y reterritorialización de la producción cultural	20
1.2.1.1.3	Reforzamiento de las identidades locales	22
1.2.1.1.4	El surgimiento de las culturas globales	23
1.2.1.1.5	Hibridación cultural	24
1.3	Latinización	25
1.3.1	Adopción y adaptación del anime japonés	27
1.3.2	Elementos de Latinización	29
1.3.2.1	Traducción, Subtitulado y Doblaje	30
1.3.2.2	Edición del Video	32
1.3.2.3	Criterio de la audiencia	33
1.4	Aceptación y adopción. La nueva identidad glocalizada	34
2	Anime de Japón para el mundo	36
2.1	Manga como antecedente del anime	38
2.1.1	Surgimiento de la historieta	38
2.1.1.1	El caso japonés	40
2.1.2	Osamu Tezuka "El dios del Manga"	45
2.1.2.1	Características del manga y anime contemporáneo	47
2.1.2.2	Géneros del manga y anime	51
2.1.2.2.1	Géneros demográficos	51
2.1.2.2.2	Géneros temáticos	52
2.2	Salto a la pantalla, el dibujo cobra vida	53
2.2.1	La televisión como transporte de la cultura japonesa	54
2.2.2	El anime en México	56
2.3	Estudio de caso: <i>Death Note</i>	58
2.3.1	Creación del manga	58
2.3.2	Versión animada	59

3	Globalización del Lenguaje audiovisual	64
3.1	La serie	66
3.1.1	La serie como construcción dramática	76
3.1.1.1	Premisa y Argumento General de la serie	77
3.1.1.2	Los Personajes	78
3.1.1.3	Conflicto	89
3.2	Composición audiovisual	91
3.2.1	Tipo de Dibujo, Colorimetría, Ritmo y Encuadres	91
3.2.2	Banda Sonora	93
3.2.3	Montaje	94
3.3	Globalización animada	95
4	Latinización del anime japonés. Adaptación, apropiación y adopción.	96
4.1	La técnica. Grupo de discusión	98
4.2	Grupo de Discusión 1. Consumidores frecuentes del anime japonés	99
4.2.1	Nuevas formas de difusión	100
4.2.2	Latinización	102
4.2.3	Globalización argumental. Familiaridad mundial	107
4.2.4	Globalización. Sí, pero no	110
4.3	Grupo 2. Personas que no consumen anime japonés	114
4.3.1	Latinización	116
4.3.2	Globalización Argumental	120
4.3.3	Construcción audiovisual	124
4.3.4	Los peros	125
4.4	Comentarios Finales	126
4.5	Técnica Proyectiva. ASBI-Rorschach	129
4.6	Construcción y aplicación de la Técnica Proyectiva	131
4.6.1	Asimilación de los personajes. Grupo 1	131
4.6.1.1	Conclusión de la técnica. Grupo 1	148
4.6.2	Asimilación de los personajes. Grupo 2	149
4.6.2.1	Concepción gráfica de los personajes	150
4.6.2.2	Concepción auditiva de los personajes	155
4.6.2.3	Conclusión de la técnica. Grupo 2	161
	Conclusiones	163
	Glosario	170
	Anexo 1. Guía de Preguntas Grupo de Discusión	171
	Anexo 2. Imágenes para técnica proyectiva	172
	Anexo 3. Cuestionario ASBI-Rorschach. Grupo 2	174
	Fuentes de Consulta	176

## Introducción

La globalización hoy en día, es un fenómeno que no se puede negar y mucho menos mantenerse fuera de él, el desarrollo tecnológico en los medios de transporte, así como en las tecnologías de la comunicación e información no sólo la potenciaron, sino que también vino a cambiar nuestros hábitos como individuos, hábitos y modos de producción, hábitos en el desarrollo de nuestras relaciones, hábitos de consumo, por mencionar algunos.

En cuanto a los hábitos de consumo y enlazándolo con la necesidad de esparcimiento que se tiene como individuos, la globalización y el desarrollo tecnológico favorecieron la diversidad y accesibilidad a bienes culturales masificados, por ejemplo el cine, la música, entre otros.

El presente trabajo se enfoca a estos bienes culturales, que han sido industrializados, para ser más específicos las animaciones japonesas, y su éxito permanente, pues desde su *boom* en la década de los años 60 siguen presentes hasta nuestros días y se han convertido en un referente estético y cultural con presencia mundial. Y es aquí donde surge la pregunta: ¿Cómo es que un bien cultural que en sus albores fue local, logró masificarse hasta llegar al posicionamiento global que tiene hoy en día?

Como parte de una generación nacida en 1990, fui testigo de cómo gran parte de la franja horaria de la programación infantil eran animaciones japonesas, y siendo niña vi de cerca las protestas de los padres de familia, quienes se escandalizaban por series animadas como *Dragon Ball* o *Ranma 1/2*, y la consecuente y paulatina salida del anime japonés de la televisión abierta, la cual se conformó con la repetición de series animadas cuyo éxito estaba probado.

De igual forma esta generación a la que pertenezco fue testigo y beneficiaria del desarrollo tecnológico. Las computadoras y el servicio de Internet se volvió común en los hogares de las zonas urbanas, el desarrollo de sitios y plataformas con alojamiento multimedia, en conjunto con otros medios

masivos de comunicación empezaron a borrar las fronteras existentes entre las naciones, pues facilitaban la distribución y consumo de contenidos de origen extranjero en México.

Las Industrias Culturales, es un concepto pertinente para abordar este fenómeno de la globalización del que somos testigos y partícipes, ya que , tienen como premisa la entrada de los bienes y productos culturales en la dinámica del mercado, es decir, convertir a la cultura en mercancía. En el caso del anime japonés, es importante destacar el papel de las Industrias Culturales, pues dicha forma simbólica encontró una forma de éxito en la combinación de explotación económica de la producción creativa.

Esta dinámica ciertamente establece condiciones de producción de los bienes culturales en cuestión, en este caso el del anime japonés, que han sido vistos por su Estado (nación) como una fuente económica vasta, se ven medianamente soslayados; porque si bien tienen libertad para la creación de historias contenidos y estilos, también se rigen bajo ciertos lineamientos para garantizar su éxito en el extranjero.

Ante un contexto donde en apariencia la globalización, a través de sus herramientas (ya sean de naturaleza tecnológica, política o cultural) nos lleva a una consecuente homogeneización de gustos y hábitos, encaminándose hacia la construcción de una identidad global, el panorama para las culturas locales se podría considerar amenazado.

Sin embargo, el proceso de la globalización si bien ha facilitado la distribución de bienes de distintas naturalezas, en este caso culturales, a la par que el acceso a la tecnología han cambiado nuestros hábitos de consumo, en este punto vale destacar la necesidad de regionalizar estos bienes foráneos, es decir, la globalización no se logra de forma absoluta, sino que se vale de herramientas cayendo así en una paradójica contrariedad que a su vez es extraña y enriquecedora.

El anime japonés como Forma simbólica tiene la característica de ser producida y recibida en contextos socio-históricos específicos, la globalización como fenómeno ha sabido explotar esta condición de la cultura, pero no por ello ha logrado derribar las fuertes barreras de las culturas regionales, pues aunque el bombardeo informativo y la accesibilidad tecnológica la favorecen, las costumbres e ideas se imponen y antes de aceptar o rechazar una forma simbólica o bien cultural foráneo tratan de adaptarla a su contexto antes de emitir un juicio, que derive en la adopción o el rechazo.

Si se habla de anime japonés y de América Latina, la distancia espacial es bastante amplia y la distancia temporal entre la producción y arribo de sus bienes culturales varía, además que tanto su condición geográfica, su historia y sus costumbres son completamente diferentes, y éstos son aspectos que constantemente se plasman en sus producciones audiovisuales, en la mayoría de los casos son recibidos de manera satisfactoria.

Vale destacar cómo es que la oferta de contenidos nipones encuentra una acogida enorme en la región latina, e inclusive cómo es que la distribución y consumo de éstos es capaz de generar cambios en el contexto sociocultural latino, como es el caso de grupos clasificados como culturas suburbanas, por ejemplo los *otakus*, que en su goce y disfrute de la cultura japonesa a través del consumo de sus bienes culturales, empiezan a modificar su entorno, adoptando, en algunas ocasiones, formas de comportamientos, vestimenta, hábitos de consumo y socialización, por mencionar algunos aspectos.

Aquí la latinización como herramienta básica de la globalización y como proceso indispensable para la adopción de una forma simbólica, se puede apreciar cómo juega ese doble papel, de expansión de la cultura de las potencias mundiales y ratificación de la cultura local, pues en un proceso de adaptación, la forma simbólica destinada a distribuirse en América Latina, pasa por procesos de calificación, donde se asimilan contenidos para que el choque o enfrentamiento cultural sea armonioso y favorezca posteriormente



una adopción de la forma simbólica, y un incentivo para el hábito de consumo del bien cultural en cuestión.

Además, se plantea la existencia de un lenguaje audiovisual universal, pues este permite, en cierta medida la globalización cultural, es de este modo que las formas simbólicas aunque surgen como locales y reflejan aspectos propios de su contexto y de su cultura, son entendidas, interpretadas y asimiladas por personas ajenas, por no decir lejanas de su contexto espacial y temporal, debido a que los sentimientos no cambian (mientras hablemos de argumentos), así como las asociaciones auditivas y visuales (respecto a las imágenes).

Tras considerar todo este contexto de cambios vertiginosos, el objetivo de este estudio es en esencia detallar este proceso de adaptación y adopción, pues en un mundo donde la facilidad de acceso y consumo de productos internacionales crea un desarraigo y desdén por lo local, es interesante observar la ratificación de la cultura local, en cuanto a formas simbólicas se refiere.

En el caso del anime japonés, que presenta la aceptación y rechazo en una comunidad latina, para ser más específicos México, donde la audiencia, que tiene acceso a este bien cultural, y que generalmente presenta similitudes respecto a la condición socioeconómica, nivel académico y accesibilidad a la información y la cultura (como fue el caso de los sujetos que formaron parte de los grupos de discusión), la interpretación y asimilación de dicha Forma Simbólica es variada. Encontrar los porqués de esta aceptación o este rechazo también es menester de este estudio.

Con el propósito de detallar el fenómeno de la globalización y la latinización cultural, ejemplificada en la animación japonesa, este trabajo se compone de cuatro capítulos. El primero tiene como objetivo introducir los conceptos básicos para entender la globalización y la cultura en la era moderna, a través de este capítulo se abordarán conceptos como: el concepto de cultura, las industrias culturales y las industrias creativas,

globalización y los procesos de los que se vale (desterritorialización y reterritorialización), así como la latinización, junto con los procesos de los que se compone (subtitulado y doblaje, censura y alteración del video, y criterio de la audiencia).

Por lo tanto, para abordar el anime japonés como producto cultural y mercancía cultural masificada, fue necesario recurrir a teóricos como Jhon B. Thompson, Gilberto Giménez, Ernst Cassirer, en primera instancia para comprender el concepto de cultura como tal; posteriormente las aportaciones de Max Horkheimer, Theodor Adorno, Néstor García Canclini, Guillermo Orozco sobre las industrias culturales y los hábitos de Consumo complementaron el entendimiento sobre la masificación y consumo del anime japonés como bien cultural. Finalmente para entender la creación y consumo del anime japonés dentro de un mundo globalizado fue necesario citar a autores como Zygmunt Bauman, Anthony Giddens, Juan Manuel Vázquez Varela, por mencionar algunos.

En el segundo capítulo se aborda la historia de la animación japonesa, hasta llegar a lo que es hoy en día, se abordan además las diferencias que han venido presentando estos contenidos así como aquellos aspectos que ha perdurado. Además se pone especial énfasis en el anime *Death Note* que sirvió como estudio de caso, para apoyar la realización de este trabajo.

El capítulo tres se enfoca en analizar la serie *Death Note*, en cuanto a su construcción audiovisual y dramática, esto con el objeto de demostrar la existencia y correcto manejo, por parte de los japoneses, de un lenguaje audiovisual universal, que favorece en gran medida la aceptación que tienen el anime y el manga japonés en el mundo, enfocándose así al hecho de cómo la globalización influye en el proceso de producción de estos bienes culturales, para que en momento de que sean llevados a otros contextos sean aceptados.

Finalmente en el capítulo cuatro se aplican dos técnicas de investigación cualitativa, a dos grupos diferentes (consumidores y no consumidores del

anime japonés), estas técnicas fueron ASBI y Grupo de discusión. Dadas las diferencias existentes entre los participantes de ambos grupos, por su familiaridad con el producto (anime japonés) las preguntas, así como los objetivos perseguidos variaron.

Con las aportaciones de cada uno de los grupos de discusión, se logran observar cuales son los factores que influyen para la aceptación o rechazo del anime japonés, siendo la latinización uno de esos factores, de la misma forma se expone cómo este proceso indispensable se enfrenta a un público que cada vez es más exigente y que tristemente se ve entorpecido por el mal manejo de estos procesos de latinización, por la imitación torpe de un *StarSystem*, que son consecuencia de una mal entendida cultura local.

# CAPÍTULO 1

## **La animación japonesa como reflejo de una cultura globalizada**

"Es innegable que el pensamiento simbólico y la conducta simbólica se halla entre los rasgos más característicos de la vida humana y que todo el progreso de la cultura se basa en estas condiciones"

Ernst Cassire

Todos los días, desde que nacemos, los seres humanos nos vemos constantemente constreñidos a situarnos frente a un gran número de diferentes interacciones discursivas y situaciones sociales que tocan lo que nosotros consideramos *necesario* para vivir bien, el significado de "quiénes somos", y los valores comunes que *todos* compartimos y buscamos.<sup>1</sup> La cultura se convierte entonces en el motor de ese devenir, donde ella misma constituye y es constituida por los individuos que construyen y consumen los discursos que nos rodean.

Hablar de cultura es adentrarse en identidades, personalidades, formas de pensamiento, de vida, así como modificaciones a las costumbres de la región natal, entre otros fenómenos que se ven afectados por la globalización<sup>2</sup> misma que se ha visto potenciada en los últimos años, gracias al desarrollo de las tecnologías de la información.

El concepto de cultura es vasto y puede llevarnos a su definición a partir del lenguaje, el mito, la religión, el arte, la literatura, la nacionalidad, las costumbres y tradiciones, etcétera; sin embargo, cada una de estas vertientes que nos acercan o nos aproximan al concepto se caracterizan por resaltar a la cultura misma con base en su carácter simbólico, que bien podría resumirse en la célebre frase de Epicteto: "Lo que perturba y alarma al hombre no son las cosas, sino las opiniones y figuraciones sobre las cosas",<sup>3</sup> es decir, más que los crudos hechos, lo que vale para el hombre son las construcciones significativas que hacen en torno a éstos.

Como dice Mauro Wolf, en su obra *La investigación en la comunicación de masas*: "En el concepto de cultura caben tanto los significados y valores que surgen y se difunden entre las clases y los grupos sociales, como las prácticas efectivamente realizadas a través de las que se expresan valores y significados y en las que están contenidos. Los medios de comunicación de masas desarrollan una función primordial al actuar como elementos de esas

---

<sup>1</sup> González, Jorge (1987). "Frentes Culturales, Culturas, mapas, poderes y luchas por las definiciones legítimas de las definiciones Sociales." Estudios sobre las Culturas contemporáneas año/ Vol I. No. 003 Universidad de Colima. pág. 9.

<sup>2</sup> Jiménez, García, César Adrián (2011). *Otakus: jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación.* (Proyecto de Tesis para Licenciatura) Universidad Nacional Autónoma México (FCPyS), México pág. 17.

<sup>3</sup> Cassirer, Ernst (1968). *Antropología Filosófica*; Fondo de Cultura Económica, 5ª edición en español, pág. 48.

relaciones".<sup>4</sup>

## 1.1 Concepto de Cultura

Con frecuencia el concepto de cultura se asocia con obras o actividades eruditas y/o artísticas, que tienen como objetivo "cultivar a los individuos en mente y espíritu".<sup>5</sup> Sin embargo, con el paso del tiempo las ciencias sociales dimensionaron a la cultura en función de los grupos sociales; definiendo a la cultura como el conjunto de creencias, costumbres, ideas y valores, así como los artefactos, objetos e instrumentos materiales que adquieren los individuos como miembros de ese grupo en sociedad.<sup>6</sup>

Debido a que el concepto de cultura está arraigado al individuo, y que estos últimos se caracterizan por su capacidad de dotar de significado a todo aquello que los rodea con base en la gama de recursos de los que dispone (económicos o culturales), concebir a la cultura desde su naturaleza simbólica; además, considerando el hecho de que tanto los individuos como los recursos mencionados están ligados directamente al contexto vale resaltar el carácter nacional en la construcción y valoración de las formas simbólicas producidas en Japón y percibidas por un público mexicano, donde la importancia de los medios de comunicación, no radica sólo en el aspecto de ser el enlace entre estas culturas, sino también porque en función de ellos, las mediaciones existentes entre la cultura productora y receptora, influirán de manera directa en los procesos de construcción, interpretación, valoración y apropiación.

Para ello hay que considerar también que la cultura misma, adecuándose al momento histórico en el que se encuentra inmersa ha adoptado características específicas, que en palabras de Jhon B. Thompson la terminarían definiendo como cultura moderna, debido a que desde el siglo XV, la producción y circulación de las formas simbólicas ha estado creciente e irreversiblemente atrapadas en procesos de mercantilización y transmisión que ahora poseen un proceso global".<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Quirós, Fernando. (2004, Octubre 1) "Los Estudios culturales. De críticos a vecinos del Funcionalismo" Recuperado de [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/quiros01.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/quiros01.pdf)

<sup>5</sup> Thompson, Op. cit., pág.189.

<sup>6</sup> Íbidem, pág 194.

<sup>7</sup> Thompson, Jhon B. (2002) *Ideología y cultura moderna*, UAM, México; pág. 185.

Sin embargo, como se ha mencionado con anterioridad, el desarrollo de las tecnologías de la información, así como la globalización convierten a nuestra sociedad, y por ende a nuestra cultura, posmoderna.

"La cultura posmoderna es, entonces, la cultura propia de una sociedad saturada por los *mass media* e identificables por su carácter fragmentario, híbrido, iconoclasta y hedonista, por su aspecto de *collage* y por el juego ecléctico de estilos, simulaciones y superficies vacías".<sup>8</sup>

Para ello, cabe considerar que aunque los medios por los cuales la cultura se transmite cambian, así como la dinámica y el contexto en el que se sitúan, existen constantes en las concepciones que se tienen de ésta (clásica, moderna o post-moderna), como lo es el carácter simbólico que se le otorgan a los ritos, costumbres, acciones, objetos, etcétera, y que han sido definidos como Formas Simbólicas.

### **1.1.1 Carácter Simbólico de la Cultura**

"La cultura se entiende básicamente como pautas de significados históricamente transmitidos y encarnados en formas simbólicas, en virtud de las cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias".<sup>9</sup>

Para ello cabe destacar a las formas simbólicas, tal cual las concibe Thompson; es decir, como acciones, objetos y expresiones del más variado tipo, en relación con contextos y procesos históricamente específicos y socialmente estructurados, en virtud de los cuales dichas formas simbólicas son producidas, transmitidas y recibidas. Al analizar la cultura, desde su carácter simbólico, nos abocamos a la tarea de describir acciones y expresiones que son ya *significativas para los individuos* mismos que las producen, perciben e interpretan en el curso de sus vidas diarias.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Giménez, Gilberto. (1999) "La importancia estratégica de los estudios culturales en el campo de las ciencias sociales" en *Pear las ciencias sociales hoy. Reflexiones desde la cultura*. ITESO;Guadalajara, México;pág. 74

<sup>9</sup> Giménez, Op. cit.,pág. 76

<sup>10</sup> *Íbidem* pág. 96.

Las animaciones al ser un objeto, perteneciente a una industria del entretenimiento, y el cual posee acciones y expresiones significativas que plasman la visión, las costumbres y las creencias (la cultura), de los productores de éstas, y que también serán transmitidas y sometidas a procesos de valoración por parte de sus receptores en contextos espaciotemporales específicos distintos al contexto en que fueron creadas, consecuentemente, estas animaciones se pueden entender como Formas Simbólicas.

Así pues, las animaciones se convierten en un medio de transmisión cultural, por llevar a otros individuos estas acciones y expresiones significativas, pero a su vez se convierten en un producto cultural mismo que se convierte en referente para los interlocutores, es decir, la ratificación de una imagen creada del emisor del mensaje con base en el producto consumido.

### **1.1.2 Las animaciones como construcción cultural y simbólica**

Las animaciones en general evidencian su condición simbólica al ser un constructo significativo con un lenguaje audiovisual estructurado que representa acciones y utiliza expresiones específicas en aras de transmitir una idea o argumento a través del esbozo de rasgos seleccionados de la cultura y del contexto en el cual se desenvuelve su productor, sin embargo al ser un objeto que se convierte en mercancía y que por ende es llevado a otros contextos (espaciales y temporales) donde serán reconstruidos, podemos concluir que las formas simbólicas surgen y son recibidas en contextos socio-históricos específicos.

El desarrollo de la animación se encuentra íntimamente ligada al contexto, y los cambios por los que ha pasado no se cierran solamente a los avances tecnológicos, mismos que le han permitido mejorar su estética, sino que también en el contenido.

En sentido estricto se entiende a la animación como el proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos y otros tipos de objetos inanimados. Sin embargo, hoy en día la animación es tan cotidiana, pues estamos rodeados de mensajes audiovisuales cada vez más elaborados y por ende llamativos.



Existen diversos tipos de animación, éstos varían de acuerdo a la técnica y al estilo o arte que se sigue; entre los tipos de animación más relevante se encuentran: los dibujos animados, el stop motion, la animación digital (por computadora), los cuales van mejorando a través de técnicas más sofisticadas, en conjunto con el avance tecnológico. Para objetos de este estudio sólo abordaremos uno, el dibujo animado.

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventado por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo. Más tarde, la técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computadora, pues existen programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios.<sup>11</sup>

En el caso de Japón, el desarrollo del anime en sí, está mucho más rezagado que la producción norteamericana, factores como la Segunda Guerra Mundial, fueron sustanciales en el desarrollo del anime tal y como hoy se conoce. El anime, a diferencia de las producciones occidentales, tiene sus orígenes en el manga, de hecho anime y manga están íntimamente ligados entre sí, primeramente porque la mayoría de los animes encuentran su origen en éste, así como el hecho de que un manga exitoso prácticamente garantiza su salto a la pantalla. Si bien existen diferencias entre ambos productos, éstos coincidirán en el estilo, la temática, el público meta, etcétera.

Las temáticas abordadas en los inicios de la animación en su mayoría representaban fantasías inverosímiles, en cambio hoy en día gran parte de las obras que componen esta industria, a pesar de usar elementos fantásticos muchos de sus elementos referencian ambientes, personajes y situaciones verídicas, o basadas en hechos reales.

De esta manera las series animadas presentan rasgos de su cultura, y observándolas con detalle podremos ver en su estructura elementos como

---

<sup>11</sup> "Diversos tipos de animación" (2015) Recuperado de [http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Diversos\\_tipos\\_de\\_animación\\_](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Diversos_tipos_de_animación_)

empleo de ideología y manejo de estereotipos, que buscan implantarse en los receptores de las mismas, a través de recursos visuales y narrativos, que generen empatía, identificación y/o anhelo en sus consumidores, motivo por el cual es pertinente considerar a las animaciones, como formas simbólicas (materia prima de la cultura).

En el entendido de que las animaciones japonesas son Formas Simbólicas y que estas se caracterizan por poseer cinco aspectos que son "intencional", "convencional", "estructural", "referencial" y "contextual", que juegan un papel determinante en la constitución de las mismas; siendo los primeros cuatro, aquellos que tienen una relación directa con los términos "significado", "sentido" y "significación". Mientras que el aspecto contextual, pese a que hay pertinencia en considerar cuestiones del significado y la interpretación, enfatiza las características de las formas simbólicas respecto a cómo éstas son estructuradas socialmente.

Si profundizamos en el aspecto de cómo se construyen y articulan estos mensajes podemos considerar el aspecto convencional y el aspecto estructural de las formas simbólicas, los cuales nos dicen que las formas simbólicas emplean códigos y reglas para la construcción de las mismas y que presentan una estructura articulada, respectivamente.

El argumento de estas formas simbólicas se rige por reglas y códigos que se aplican a la forma simbólica desde las convenciones gramaticales a las convenciones estilísticas y expresivas de los códigos que vinculan las señales particulares con letras, palabras o estadios de cosas particulares.

En el caso del anime japonés, el distanciamiento cultural dificulta la decodificación de los mensajes, por ejemplo por las costumbres, la caligrafía, entre otros aspectos; sin embargo, considerando los medios y recursos que posea el receptor de dicha forma simbólica podrá valerse de otros elementos que le ayudarán complementar su lectura e interpretar a la misma.

La manera en que se articulan y codifican los elementos que componen las animaciones japonesas como formas simbólicas, resultan atractivas para sus consumidores, recordando que la articulación del mensaje desde el aspecto estructural de las animaciones tienen un lenguaje audiovisual, muchas veces

similar al cinematográfico (por el tipo de encuadres y secuencia), atractivo y muchas veces dinámico, dependiendo de cada serie, no es el mismo ritmo el que sigue Death Note que Singeky No Kojin ("El ataque de los titanes", por su traducción al español). Además, el argumento narrativo del anime japonés posee una contextualización, un inicio de la historia, un nudo y un final, cumpliendo así con los elementos básicos del relato.

Cabe mencionar que las animaciones japonesas con frecuencia presentan argumentos que bien se pueden basar en las aventuras, la violencia, el cuidado del medio ambiente, la exaltación de la tecnología, relatos históricos o mitológicos, entre muchas otras, además, en esta diversidad temática podemos encontrar de manera explícita la dimensión referencial de las formas simbólicas.

Figuras y expresiones empleadas en el anime, tendrán una aplicación específica que ayudará a plasmar emociones como la alegría, el enojo o la tristeza, entre otras, un ejemplo aplicable, es la banda sonora como una parte de la dimensión referencial, tal vez la más notoria, la ambientación musical en las animaciones ayuda a los receptores de dicha forma simbólica a ubicar los sentimientos o situaciones en la animación.

En la medida en que las animaciones se guíen por un argumento temático hacen referencia a algo, que no sólo caerá en éste mismo, sino que también encontraremos, de manera frecuente, referencias contextuales del país productor; sin remitir el contexto sólo al espacio geográfico o histórico meramente, sino también a su forma de actuar y de pensar.

Las figuras y expresiones empleadas en el anime japonés tendrán sentimientos y valores que bien se pueden calificar de universales, ya que se resaltan las virtudes a través de sus personajes emblemáticos y señalar los vicios por medio de los personajes antagónicos, haciendo que las formas simbólicas no sólo reflejen referencias de sí mismas, sino que también podrán convertirse en referentes en el contexto en el que son recibidas.

Las animaciones dan a conocer aspectos de su cultura como sus costumbres, sus creencias, sus visiones del mundo, etcétera; el contexto en el

que sean producidas determinarán rasgos sustanciales de las formas simbólicas, desde la temática manejada hasta el tratamiento que le den a la misma, contemplando también elementos estilísticos.

Además, es importante considerar que la construcción de estos mensajes como formas simbólicas está situada dentro de un contexto sociohistórico específico, que no sólo condiciona la estructura de la misma, sino que también el cómo será recibida, apreciada y valorada en los contextos que será inserta.

Es aquí donde el papel del medio por el cual se transmiten y reciben las formas simbólicas también jugará un papel importante en la recepción y asimilación de las formas simbólicas, ya que, ayuda a las animaciones a convertirse en mercancía y por tanto difundirse alrededor del globo; además condicionará la experiencia de contacto con el producto animado, debido a que ésta variará según el medio por el cual sea visto (proyección cinematográfica, programa televisivo, vídeo en casa o a través de internet).

### **1.1.3 Difusión de las Formas Simbólicas**

Medios de difusión como la prensa, el cine, la televisión o la internet, son algunos ejemplos de plataformas alimentadas de contenidos con carácter simbólico, y ejemplos también de la evolución de los medios de difusión de la cultura y de cómo éstos han evolucionado, aprovechando los avances tecnológicos que el contexto les brinda.

Además, por primera vez en la historia, "la mayor parte de los bienes y mensajes que se reciben en cada nación no se ha producido en su propio territorio, no surgen de relaciones peculiares de producción, ni llevan en ellos signos exclusivos que los vinculen a la comunidad nacional, sino a otras marcas que más bien indican su pertenencia a un sistema desterritorializado".<sup>12</sup>

Es importante considerar también que la distribución de los bienes simbólicos, están íntimamente ligados con la comercialización de los mimos, y es muy evidente en el caso del anime japonés, pues este se puede considerar como una industria creativa y cultural ya que combina la creación, la producción y la

---

<sup>12</sup> Rosas Manntecón, Op.cit., pág. 81

comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Cabe mencionar que estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio.

Si bien el eje de las Industrias creativas y/o culturales es su reproductibilidad, la inserción de un trabajo simbólico en un proceso mecanizado que permite su conversión en mercancía, porque sólo la copia realizada a escala relativamente amplia materializa establemente la secuencia de comunicación en un objeto adquirible, genera también un público de potenciales adquirientes, y forma una demanda y un precio difuso; los bienes, productos de dichas industrias van a diferenciarse del resto de las mercancías industrializadas por algunas notas típicas de extrema trascendencia económica y cultural.<sup>13</sup>

Una de estas características es la sobreexplotación de las Industrias Creativas primordialmente, al ver que en una obra de autor como lo es el manga, en el que su éxito editorial (y en ocasiones de manera simultánea), precede a la producción del anime japonés como tal, y como en algunos casos del anime salta a las películas live action o a los videojuegos, por mencionar algunos de los medios por los que la forma simbólica se ve explotada, sin contar los artículos correspondientes al *merchandaising* de esta.

Cabe destacar que no todos los animes encuentran su origen en el manga, algunos son lanzados directamente a la televisión o al cine, en otros casos la idea original surge de algún videojuego, como es el caso de *Pokemón*, y es su éxito el que favorece que esta IC se expanda.

De la misma manera, algunos *mangakas*, encuentran su fuente de inspiración en Novelas como es el caso de *Candy Candy* y *Remi* (por mencionar dos clásicos que encuentran su origen fuera del país donde fueron producidos), o *El Perro Guardián de las estrellas*, de Kyo Shigematsu, que tras ser elegido el libro Platina No. 1 por los lectores en Japón en 2009, fue adaptado a su versión gráfica, en el manga, por Hoshi Mamoru Inu; convirtiéndose en el mejor manga de 2010.

---

<sup>13</sup> Bustamante, Op. cit. pág. 24

Sin embargo, el recurso de la repetición se convierte en fenómeno, dado que una de las características más importantes de las IC, es "su imperiosa necesidad de renovación constante", como se ha venido mencionando, las Formas Simbólicas (en este caso las obras), se construyen dentro de un contexto social e históricamente específico. Tomando en cuenta la influencia que este contexto tiene en la producción de las animaciones, podemos ver cómo las situaciones que vemos en pantalla nos resultan familiares, siendo ésta una de las claves de su éxito. "Todo lo que se dice y la forma en que es dicho debe poder ser controlado en relación con el lenguaje cotidiano, como ocurre en el positivismo lógico".<sup>14</sup>

De esta manera, la cultura se ha diversificado, y esta diversidad en gran medida se debe a los nuevos medios, a través de los cuales se crea, produce y distribuye; permitiendo así la concentración e internacionalización de las obras que componen a las Industrias Culturales, por ejemplo el disco o el cine, cuyos alcances de distribución son globales, pero su origen está concentrado en determinadas naciones productoras.

Naturalmente, el desarrollo y cambios que presentan las IC se ven reflejadas en la sociedad consumista, ya que el carácter simbólico de la producción o reproducción en masa de obras culturales así como su alcance y accesibilidad permitieron la modificación de la presencia y posición de la cultura en la vida cotidiana de los individuos, y en consecuencia, los hábitos de éstos últimos también cambiaron, adecuando sus estilos de vida en torno a las ofertas de la cultura industrializada, Tal y como lo dijo García Canclini:

"El predominio de la industrialización de la cultura se aprecia también en la vida de las ciudades. Los comportamientos urbanos se vuelven en torno de salas de cine y tiendas de discos y video, conciertos masivos de rock, tecno o salsa, y por supuesto muchas horas diarias dedicadas a la televisión. Los estudios sobre consumo cultural muestran que los gastos domésticos suben en la adquisición de "máquinas culturales" -televisión, computadoras, equipos de sonido y video- en detrimento del gasto en libros y espectáculos teatrales. esa "cultura a domicilio"(...)".<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Íbid pág. 6.

<sup>15</sup> García Canclini y Piedras Fera, Op.cit., pág. 23.

En esta "Cultura a domicilio", es donde la evolución de las IC encuentra un punto medular de cambio continuo, viéndose acompañada de técnicas de producción y distribución, y por qué no decirlo, de máquinas y dispositivos. tal como lo dijo Jorge González: "Cada vez más nuestra vida cotidiana se ve rodeada, y a veces saturada por dos dispositivos que han marcado el siglo pasado y marcan el ritmo del nuevo mundo: los botones y las inefables pantallas".<sup>16</sup>

Y es que el anime japonés, en su condición de audiovisual exige contar con el dispositivo tecnológico que permita su consumo, es decir, una pantalla (sea esta de televisión, computadora, celular y en algunos casos la pantalla del cine). El medio por el que se consume esta forma simbólica, no determina la forma en que se interpreta, pero sí es un reflejo de la forma en la que el consumidor del anime japonés lo adopta, dependiendo de sus hábitos de consumo (por ejemplo la variedad de animes que consume y a frecuencia con que lo hace).

Sin embargo, no sólo es el qué y cuánto consume, sino que el anime japonés, al igual que el resto de la oferta de esta "cultura a domicilio", adquieren cierta relevancia en el sentido de que de alguna manera, forman parte de la vida de los espectadores, yendo más allá del tiempo que éstos le dedican a su consumo. Adaptar y adoptar expresiones, hábitos e inclusive estilos de vestimenta es un ejemplo de ello.

Como lo diría Guillermo Orozco, respecto a la Televisión como institución social:

"(...)lo importante no es cuando inicia o termina el proceso, ni tampoco cuánto tiempo dura, sino la importancia de cómo ésta práctica transcurre y se articula en la vida cotidiana a través de la mediación situacional (situada en un lugar o grupo primario) o la mediación de encuadre (que es el grupo con que se ve la tele, es decir con quien interactúa de manera simultánea".<sup>17</sup>

No hay que perder de vista que el desarrollo tecnológico no sólo trajo cambios en los consumidores del anime japonés, sino que también cambió a la

---

<sup>16</sup> González, Jorge. (2008); "Pantallas vemos, sociedades no sabemos", Revista Comunicar, no. 30 año XV, pág. 44

<sup>17</sup> Ibidem, pp. 266-271

misma forma simbólica, sin remitirse exclusivamente al aspecto de producción y difusión, sino también a la forma en que se empezaron a construir y estructurar.

La transnacionalización de la comunicación aliada a las tecnologías de última generación, volvieron porosas las fronteras y las aduanas. Las culturas nacionales dejaron de operar como contenedoras predominantes de la información y los entretenimientos cotidianos.<sup>18</sup> Las potencias productoras lograron ampliar sus mercados, y por lo mismo se encontraron en la necesidad de modificar su oferta, para que esta fuera mejor aceptada a nivel global.

Si bien el anime japonés lo podemos ubicar dentro de estos gustos internacionales masivos, es necesario reconocer que parte de su gran éxito a nivel global, no sólo se debió a su organización industrial (ya que, en un principio minimizaron los costos de su producción al reducir el número de fotogramas por segundo, ejemplo de ello fue la serie *Doremon* (que de los 30 fps que requiere la televisión, sólo empleaba 8), sino también hay que contemplar que su producción desde un principio no apostó a éxitos locales (nacionales), desde *Astroboy* donde el protagonista (un robot infantil) creó una afinidad con sus consumidores, principalmente niños, hasta animes como *Dragon Ball* ambientado en un contexto híbrido entre las costumbres orientales y occidentales, y series como *Los Súper Campeones* y *Slam Dunk* que abordaron dos de los deportes más populares a nivel mundial, siendo que en Japón el deporte más visto, y quizá el más gustado es el béisbol.

La afinidad creada por el anime japonés para con sus consumidores internacionales, como consecuencia de sus ambientaciones deslocalizadas y la apelación a condiciones universales, como el plasmar situaciones cotidianas o tener como protagonistas a niños y adolescentes (lo que facilitó la identificación de los consumidores con el bien cultural);<sup>19</sup> encontró una forma amable de subordinar a sus consumidores a este gusto masivo, mas no por ello hay que encajonar al anime japonés como un producto que se comercializa sólo con fines meramente lucrativos.

---

<sup>18</sup> García Canclini, Op. cit.,pág. 13

<sup>19</sup> Un acierto del anime *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z* fue plasmar el desarrollo y crecimiento de su protagonista Goku



Si bien Canclini propone que estas industrias no se queden al nivel lucrativo, sino que funjan como un servicio para la sociedad receptora, es papel de la localización y territorialización (en el caso de América Latina, latinización, que veremos más adelante) hacer esto posible, ya que la concepción descentralizada, culturalmente hablando, de la oferta japonesa permite que sus obras sean bien aceptadas alrededor del globo.

El siglo XX se distingue por el acelerado surgimiento y desarrollo de la comunicación industrial y tecnológicamente mediada, que genera una realidad cada vez más compleja en la que "pequeños mundos aislados" se unen con vínculos económicos, políticos y simbólicos.<sup>20</sup> El desarrollo de estos mismos (medios de comunicación y nuevas tecnologías), potencian el alcance de distribución de las animaciones, mismas que llegan e influyen a estos "pequeños mundos aislados", los cuales al recibir estos flujos de información, pueden responder desde el rechazo hasta la aceptación y adaptación de los mismos, construyendo así *identidades transnacionales o culturas terceras*.<sup>21</sup>

Hoy en día, la era digital potenciada principalmente por el internet, no sólo permite que los usuarios se queden como meros espectadores, también podemos observar participación de manera directa o indirecta con el bien simbólico que consumen, los foros y sitios de intercambio de opiniones y propuestas si bien no es un intercambio con los creadores propios de aquello que desencadena dichas acciones, si da pie a la generación de nuevas formas simbólicas a partir de argumentos de éxito probado (finales alternativos, secuelas y precuelas de muchas obras de autor).

---

<sup>20</sup> Mass, Margarita y Gonzalez, Jorge. "De Memorias y tecnología Radio, Televisión e Internet en México" 2005, Estudios sobre las culturas contemporáneas, no. 22 año XI, Universidad de Colima , México, pág. 124

<sup>21</sup> Rosas Mantecón, Op. cit., pág. 83

## 1.2 La globalización

"La inmovilidad no es una opción realista  
en un mundo de cambio permanente"  
Zygmunt Bauman

"La globalización no tiene que ver sólo con el que hay "ahí afuera", remoto y alejado del individuo. Es también un fenómeno de "aquí adentro", que influye en los aspectos íntimos y personales de nuestras vidas, transformando no sólo a nosotros como individuos, sino también la manera en que nos relacionamos, nuestras creencias e incluso altera nuestros significados."<sup>22</sup>

"La globalización tiene varios significados que, en común, contienen la idea de la generalización de todo el planeta de una serie de pautas de comportamiento que tenderían a establecer una serie de prácticas culturales universales provocando la alteración, o en caso extremo, la eliminación de las culturas propias de cada país".<sup>23</sup>

Dado a que la globalización siempre connota una especial relación con el occidente, debido a que la naturaleza del concepto mismo expresa un flujo de capital, ya sea ideológico, económico o cultural, y es Estados Unidos, hoy en día, la primera potencia mundial, se considera en muchas ocasiones a la globalización realmente como la occidentalización del mundo.

En ocasiones, una comunidad o un país emite muchas pautas culturales sobre otros y no recibe prácticamente una influencia cultural de ellos, pero lo más frecuente es que de un modo directo o indirecto, o de ambos a la vez, se produzca un verdadero flujo de elementos culturales de unas áreas a otras y que en territorios muy amplios y distantes se encuentre elementos culturales comunes,<sup>24</sup> y esto lo podemos ver no sólo en los productos de consumo mundial, sino también en formas de comportamiento ante circunstancias cotidianas, un ejemplo de ello podrían ser los estereotipos y arquetipos universales de belleza así como de vida ideal, traducidos como las modas.

---

<sup>22</sup> Giddens, Op. cit., pág 24

<sup>23</sup> Íbidem, pág. 7

<sup>24</sup> Íbidem, pág. 16

Sin embargo se observa que el empuje de las sociedades orientales en los últimos años comienzan a dar un sentido más leal a este término "globalización", ya que el flujo de creaciones simbólicas reflejadas en imágenes, estilos, creación de estereotipos y arquetipos, etc.; ya no es unidireccional, sino que podemos observar la existencia de elementos compartidos, tanto estilísticos como argumentativos, en el caso concreto de las animaciones; que a la postre se reflejan en la asimilación por parte de sus consumidores. Ejemplos concretos de esto son, la animación norteamericana "Avatar", que dada su estética y estilo se confunde constantemente con un anime japonés, y por parte de Japón un ejemplo sería "Hellsing"; cuyo argumento, ambientación y personajes son completamente occidentales.

Debido a que la globalización es un término ligado con la economía es pertinente considerar la participación directa de las industrias culturales, así como su relación con el concepto de mercado, el cual en un cultura que se ve afectada grandemente por la globalización, Zygmunt Bauman reconoce al mercado no como la negociación interactiva de fuerzas en competencia, sino más bien como el tira y afloja de las exigencias manipuladas, necesidades artificiales y la avidez por las ganancias rápidas.<sup>25</sup>

Por los objetivos de este estudio vale la pena mencionar lo que hoy en día se vive con las animaciones japonesas, que como creaciones simbólicas han sido explotadas; en el aspecto de que son multiplicadas en numerosas copias y van a al encuentro de sus receptores, entrando así en una dinámica de mercado donde al aumentar la oferta, también aumenta la demanda. Sin embargo la Industria Cultural no sólo se remite a la inserción en el mercado de las Formas Simbólicas, sino también a la manera en que estas se adaptan a sí mismas y a los individuos del contexto al que llegan, por razones como estas, es por lo que vale la pena abordar a profundidad la globalización cultural.

---

<sup>25</sup> Bauman, Zygmunt. (2001) *La Globalización. Consecuencias humanas*. FCE, México, pág. 78

### 1.2.1 Globalización cultural

El desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información, principalmente la electrónica instantánea, no sólo han influido, y lo siguen haciendo, en la velocidad con que recibimos noticias o imágenes. Su existencia altera la textura misma de nuestras vidas, seamos ricos o pobres, y esto se refleja con la existencia de las celebridades (mismas que se deben, en gran medida, a las nuevas tecnologías de comunicación). Algo ha cambiado en nuestra vida cotidiana cuando se nos es más familiar el rostro y circunstancias de carácter privado de una celebridad cualquiera, que la de un vecino o compañero de clase, con quien convivimos de manera cotidiana.<sup>26</sup>

La globalización en sí, implica movimiento, y es que en la actualidad todos estamos en movimiento, no necesariamente físico, es decir, el avance tecnológico del que hoy no sólo somos testigos, sino que también beneficiarios, suple parcialmente la acción de desplazamiento de un lugar a otro; hoy en día podríamos decir que conocemos Estados Unidos, Francia o Japón, gracias los flujos de información que a través de noticias, películas, programas o series; consumimos sobre éstos, sin la necesidad tácita de viajar a dichos lugares. Es más, la situación que brinda la sociedad contemporánea a sus miembros está dotada, ante todo, por el deber de cumplir la función de consumidor.<sup>27</sup>

El flujo de los bienes culturales alrededor del globo, dentro de un mercado mundial, así como los mensajes, personas, bienes materiales, dinero, etcétera acentúan la interculturalidad, por medio de procesos globalizadores, los cuales a su vez suavizan las fronteras y aduanas. Este fenómeno, en conjunto con el comportamiento adoptado por los consumidores, en muchas ocasiones lleva a que el concepto de "Globalización Cultural" se incline hacia la "homogeneización", ya que se da por sentado el hecho de que los bienes culturales que llegan de los productores globales influyen no sólo en los gustos y preferencias de los consumidores, sino también en sus pautas de comportamiento, así como en sus modelos aspiracionales, formando así lo que

---

<sup>26</sup> *Íbidem*. pp. 24-25.

<sup>27</sup> Bauman, *Op. cit.*, pág. 109.

se conoce como "identidad global.

Si bien es cierto que la globalización es parte de nuestra vida cotidiana, es importante rescatar que la información no se recibe, asimila y apropia, de forma indiscriminada por los consumidores, puesto que de lo contrario las tradiciones y costumbres locales ya habrían desaparecido desde hace tiempo. como dijo Zygmunt Bauman:

"La globalización divide en la misma medida que une: las causas de la división son las mismas que promueven la uniformidad del globo. Juntamente con las dimensiones planetarias emergentes de los negocios, las finanzas, el comercio y el flujo de información, se pone en marcha un proceso "localizador", de fijación del espacio".<sup>28</sup>

La globalización es la razón del surgimiento de identidades culturales locales en diferentes partes del mundo.<sup>29</sup> Sin embargo, éstas son más bien el producto de una hibridación constante, que un sentido de perpetuidad a través del tiempo.

De esta manera la cultura se ve transformada por el fenómeno de la globalización, que ha menguado la existencia de tradiciones y costumbres locales (que forman parte de la materia prima de la cultura), y sustituido por hábitos globales. Para ello la globalización se vale de diversos procesos, de los cuales surge y se renueva constantemente, gracias a que la cultura de la sociedad de consumo no es de aprendizaje sino principalmente de olvido.<sup>30</sup>

### **1.2.1.1 Procesos de la Globalización Cultural**

"Entre las transformaciones culturales impulsadas por los procesos de globalización que han sido destacadas por los investigadores encontramos las cinco siguientes: el distanciamiento entre tiempo y espacio, la desterritorialización de la producción cultural, el reforzamiento de las identidades locales, el surgimiento de culturas globales y la hibridación".<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> Íbidem. pág. 8

<sup>29</sup> Giddens, Op.cit., pág. 25

<sup>30</sup> Bauman, Op. cit., pág. 109

<sup>31</sup> Rosas Mantecon, Op. cit., pág. 80

Estos procesos describen ampliamente las condiciones por las que pasan los bienes culturales al ser industrializados. el anime japonés como parte de esta industria, no los exenta, sin embargo la dinámica impuesta por la globalización, y la vertiginosidad con la que se amplían y modernizan las nuevas tecnologías de la comunicación e información, hace estos bienes culturales alteren, en mayor o menor medida, dichos procesos.

Una de las grandes ventajas de la globalización, es que ella extiende de manera radical las posibilidades de que cada ciudadano de este planeta interconectado -la patria de todos- construya su propia identidad cultural, de acuerdo a sus preferencias, motivaciones íntimas y mediante acciones voluntariamente decididas.

#### **1.2.1.1.1 Distanciamiento entre el tiempo y el espacio**

Una de las características principales de las formas simbólicas, es su capacidad de reinsertión en contextos espaciotemporales específicos diversos, no necesariamente correspondientes a aquellos en los que fueron creados. Es justamente la separación entre tiempo y espacio "la condición que permite ser simultáneamente locales y globales"<sup>32</sup>. A pesar, de que la conformación de una red global de información -en cierta medida- hace difusas las fronteras.

Las animaciones japonesas, bajo su condición de globales se apegan a este proceso. Su dinámica como industria, y como pilar de su propia economía lleva a esta nación a exportar en masa producciones tanto de manga como de anime, entre otros productos de *merchandising*. Sin embargo, para que exista dicha exportación, entendida en este contexto como desterritorialización, el éxito primero debe ser probado de manera local y es por este motivo que las series son distribuidas alrededor del globo desfasadas del tiempo en que fueron producidas y probadas originalmente; no es raro encontrar en puestos de periódicos, editoriales o tiendas de autoservicio mangas y animes etiquetados como estrenos y fechados 2, 3 o 5 años atrás; como ejemplos de esto vemos *Death Note*, de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata, cuya primera publicación en Japón fue en el año 2003, por Shueisha, mientras que en México fue hasta el

---

<sup>32</sup> Rosas Mantecón, Op.cit., pág. 81

2007 que la Editorial Vid realizó su primera publicación, otro ejemplo y quizá más reciente es el manga *King's Game*, de Nobukai Kanazawa y Hitori Renda, impreso en español por la editorial Kamite en el año 2015, mientras que en Japón fue impresa durante el año 2011 por Futabasha Publishers LTD.

#### **1.2.1.1.2 Desterritorialización y reterritorialización de la producción cultural**

García Canclini entiende por desterritorialización a dos procesos, donde el primero se refiere a la pérdida de la relación "natural" de la cultura con los territorios geográficos y sociales, y el segundo, que sucede de manera simultánea, a ciertas relocalizaciones territoriales relativas, parciales, de las viejas y nuevas producciones simbólicas.<sup>33</sup>

En la actualidad, los centros de producción de significados y valores son extraterritoriales, están emancipados de las restricciones locales; no obstante esto no se aplica a la condición humana que esos valores y significados deben ilustrar y desentrañar.<sup>34</sup> Por lo que, hablar de territorios y "distancias espacio-temporales" puede resultar, en cierta medida difuso, debido a la creación y conformación de la red global de información. Sin embargo, pese a que mercancías culturales pueden encontrarse disponibles en diversos lugares de manera simultánea, la forma en que sean recibidas y asimiladas no será uniforme, sino que dependerá del contexto y de los recursos con los que se cuentan para que dichas mercancías sean recibidas, asimiladas o rechazadas.

Cabe destacar que la producción de anime japonés esta desterritorializada desde su origen, debido a que los animes no están llenos, ni se caracterizan por tener signos exclusivos vinculados a su identidad nacional, en suma con el empleo de elementos que encajan más con una comunidad global que local.

Es más, en el manga y el anime japonés se encuentra una infinidad de ejemplos donde las historias se desarrollan fuera del contexto japonés, como es el caso de *Saint Seiya* de Masasmi Kurumada, donde la historia, si bien tiene su

---

<sup>33</sup> García Canclini. *Culturas Híbridas*, Op.cit., pág. 288

<sup>34</sup> Bauman, Op. cit., pág. 9

comienzo en Japón el resto de la trama se desarrolla en otros países, principalmente Grecia, o *Hellsing* de Kota Hirano, que se desarrolla en Inglaterra. Si bien los consumidores pertenecen precisamente a los lugares antes mencionados, vale considerar que la mayoría del mercado internacional le es más fácil situarse en un contexto occidentalizado, pues en cierto grado le es más familiar.

Tal y como se ha mencionado, el situar la historia o la trama del anime en cuestión, no es el único recurso del que se valen los japoneses; la explotación de situaciones cotidianas globales (problemas escolares, laborales, conflictos familiares) y emociones humanas a las cuales todos estamos expuestos, es quizá la llave de su éxito.

Aunado a este fenómeno de desterritorialización, vivimos un movimiento complejo que llamaríamos reterritorialización,<sup>35</sup> donde la información, imágenes, mercancías materiales y culturales son importadas y apropiadas por el lugar al que llegan, en la actualidad es bastante cotidiano encontrar publicidad y señalamientos en inglés, así como tiendas, plazas, restaurantes y modas respecto a vestimentas e inclusive hábitos que no son propios de la región local, pero que tampoco son copias fieles de su lugar de origen; más bien son adaptaciones resultado de la adecuación que hacen sus receptores.

En el caso de las animaciones japonesas, este proceso de reterritorialización lo encontramos propiamente en el fenómeno de latinización,<sup>36</sup> del cual hablaremos más adelante, que pasan desde la censura, cambios y alteraciones al video, así como del casting de voz, que no siempre son imitaciones fieles de las voces originales, donde tal vez el caso más conocido podría ser el del personaje de Goku, donde Mario Castañeda (el actor de doblaje) tiene una tonalidad completamente distinta al de la Seiyu Masato Nozawa, la voz original.

---

<sup>35</sup> García Canclini, *Culturas Híbridas*, Op. cit., pág. 304

<sup>36</sup> Aplicado por la región geográfica en la que nos encontramos, y que por ende nos resulta mucho más familiar.



### 1.2.1.1.3 Reforzamiento de las identidades locales

"Las transformaciones que afectan a la esfera personal y emocional van mucho más allá de las fronteras de cualquier país. Encontramos pautas similares casi en cualquier lugar: varía solo el grado y el contexto cultural en el que se desarrollan."

Anthony Giddens

La palabra local y global, surge de la oposición existente entre el "aquí" y el "allá", ya que la oposición entre "cerca" y "lejos", se ha visto parcialmente eliminada por el desarrollo tecnológico, en cuanto a desplazamiento físico se refiere, quedando estos conceptos relacionados con la cuestión de familiaridad.

Como lo dijo García Canclini en su obra *Culturas Híbridas*: "La fluidez de las comunicaciones nos facilitan apropiarnos elementos de muchas culturas, pero esto no implica que las aceptemos indiscriminadamente", y es que en la mayoría de los casos, el flujo abundante de elementos de otras culturas lejos de ser desnacionalizador, se convierte en un impulso para reforzar la identidad local, a través del realce del repertorio de símbolos que caracterizan a la nación.<sup>37</sup>

Es cierto que la formación de la red global de comunicación, y a su vez lo que Paul Virilio definió como el espacio cibernético<sup>38</sup> tiene una influencia decisiva e irrevocable sobre los cuerpos, aunque éstos no tengan ninguna influencia sobre él.<sup>39</sup> "Las tecnologías comunicativas y la reorganización industrial de la cultura no sustituyen las tradiciones, ni masifican homogéneamente, sino que cambian las condiciones de obtención y renovación del saber y la sensibilidad".<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> García Canclini. *Culturas Híbridas*, Op. cit., pp. XV y 78

<sup>38</sup> Éste no está previsto de dimensiones espaciales sino inscritos en la temporalidad singular de una difusión instantánea.

<sup>39</sup> Bauman, Op. cit. pág. 30

<sup>40</sup> García Canclini. *Culturas Híbridas*, Op.cit., pág. 243

#### 1.2.1.1.4 El surgimiento de culturas globales

"La percepción del yo se sustenta sobre todo en la estabilidad de las posiciones sociales de los individuos en la comunidad. Cuando la tradición se deteriora, y prevalece la elección de estilo de vida, el yo no es inmune. La identidad personal tiene que ser creada y recreada más activamente que antes".  
Anthony Giddens

La globalización encuentra su sustento también en diversos procesos de homogeneización cultural. La sociedad de consumo es una de sus expresiones. Pero la cuestión va más allá del consumo de productos similares por todo el globo: podemos encontrar grupos de personas que, habitando lugares diferentes, comparten ciertas visiones del mundo, necesidades de consumo, disponibilidades cotidianas y estéticas, y esto lo podemos apreciar desde los estereotipos de belleza, así como las aspiraciones y definiciones conceptuales que se tienen respecto al éxito, la felicidad, o el amor, por mencionar algunos.<sup>41</sup>

La cohesión social depende de una función de consenso, los conocimientos comunes, y sin la actualización e interacción constantes esa cohesión depende crucialmente de la enseñanza temprana y estricta - así como de la memoria- de la cultura, para el logro de una exitosa identidad cultural en un determinado grupo. La flexibilidad social depende del olvido y las comunicaciones baratas, entendiéndolas por el veloz desborde, asfixia o desplazamiento de la información adquirida, como el arribo veloz de las noticias,<sup>42</sup> esta asfixia, dota a sus consumidores, de elementos transnacionales que se presentan como verosímiles, y se vuelven parte del dominio común .

Los grupos de consumidores, principalmente los niños y jóvenes hoy en día crecen bajo la influencia de las industrias culturales (el cine, la televisión, los libros, los cómics, la publicidad, etcétera), la intensificación del flujo de bienes culturales, ha impulsado el surgimiento de identidades transnacionales que pueden ser entendidas como genuinas *terceras culturas* que están orientadas más allá de las fronteras nacionales.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Rosas Mantecón, Op. cit., pág. 83

<sup>42</sup> Bauman, Op. cit., pág. 25

<sup>43</sup> Rosas Mantecón, Op. cit., pág. 83

La cultura urbana *Otaku* pone de manifiesto algunas características de lo que son estas culturas globales, su consumo inclinado hacia productos internacionales (principalmente de Japón) y la influencia de éstos sobre su comportamiento, o al menos lo que proyectan a la sociedad. Aunque el fenómeno de este grupo compete más a la hibridación que a una cultura global propiamente.

#### 1.2.1.1.5 Hibridación Cultural

"Las culturas necesitan vivir en libertad, expuestas al cotejo continuo con culturas diferentes, gracias a lo cual se renuevan y enriquecen, y evolucionan y adaptan a la fluencia continua de la vida".

Mario Vargas Llosa

Hoy en día lo local está constituido por lo transnacional; los elementos que componen a una cultura están globalizados en mayor o menor medida. Brunner afirma que la heterogeneidad cultural procede en primer lugar de nuestra particular inserción en el mercado mundial de mensajes y símbolos organizados por la hegemonía norteamericana y, en segundo lugar, de las diferentes condiciones locales, regionales, de edad, religión, origen étnico, etcétera, las cuales proveen códigos específicos de recepción de los distintos procesos comunicativos.<sup>44</sup>

De acuerdo con García Canclini debemos entender a la hibridación como "*procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas*".<sup>45</sup> Sin embargo, es importante dimensionar la complejidad de este proceso, ya que no se reduce solamente a la combinación armoniosa e inclusive equivalente del *rose* cultural existente entre las producciones tanto locales como transnacionales. Durante el proceso de hibridación existen

---

<sup>44</sup> *Íbidem*, pp. 85- 88

<sup>45</sup> García Canclini. *Culturas Híbridas*, Op.cit., pág. III (introducción)

conflictos constantes como resultado de la mezcla cultural, misma que se realiza en medio de un proceso de diferenciación y segmentación.<sup>46</sup>

Tanto la diferenciación, como la segmentación, se ven alimentados por la disponibilidad de los recursos, no sólo en el aspecto de conocimiento y cultura, sino también en los recursos económicos.

El manga y el anime japonés, de por sí, ya no son genuinamente locales, éstos, también se han visto sometidos a procesos de hibridación, que se manifiestan tanto en las temáticas abordadas como en su estética característica, pero también el anime y manga japoneses han dejado una marcada influencia en otras producciones audiovisuales transnacionales, ya que suelen convertirse en referencia, el ejemplo quizá más evidente es el de la serie animada *Avatar el último maestro del aire* (creada por Michael Dante DiMartino y Brian Konietzko y producida por Nickelodeon), ya que su ambientación, temática y estilo artístico asemejan más una producción japonesa que una estadounidense. De manera local podemos observar un gran número de historietas tipo manga pero que son creaciones nacionales.

El proceso de hibridación de la cultura depende directamente del lugar en que se inserta el bien cultural con el fin de ser consumido. En el caso concreto de este estudio podríamos entender al fenómeno de la Hibridación desde la Latinización.

### **1.3 Latinización**

El propio término de latinización hace referencia a un espacio geográfico definido, por esta razón podemos entenderla como el proceso a través de cual lo internacional se funde con lo local. La globalización cultural se mueve en un terreno contradictorio: para mantener su posición global, el capital tiene que negociar, incorporar y en parte reflejar las diferencias que trata de abatir.<sup>47</sup>

Como consecuencia de la relación directa que tienen la latinización con el espacio geográfico y con la fundición de lo internacional con lo local, es posible enmarcar a dicho proceso dentro de la reterritorialización de los bienes

---

<sup>46</sup> Rosas Mantecón, Op. cit. pág. 84

<sup>47</sup> Íbidem, pp. 83-84

culturales, es decir, el aterrizaje de los productos culturales desterritorializados en un contexto espacio temporal específico, o bien como lo llamo Jhon B. Thompson la re inserción de las formas simbólicas.

Para comprender la re inserción de las formas simbólicas, o bienes culturales (que para propósitos de este estudio se entienden como sinónimos), es importante señalar que su estudio va más allá de su estructura misma, el descuido de los procesos y los agentes que intervienen en su creación, así como los usos que las modifican, derivan en una valoración de las formas simbólicas más en su repetición que en su cambio.<sup>48</sup>

La inserción de bienes culturales en espacios definidos tienen como consecuencia que con frecuencia son objetos de complejos procesos de valoración, evaluación y conflicto, es decir, procesos en virtud de los cuales y por medio de los cuales se les asignan ciertos tipos de "valor", y es que a través del valor asignado los bienes culturales pueden ser aprobados o rechazados.<sup>49</sup>

Para comprender tanto los procesos de desterritorialización y reterritorialización, y así lograr la definición de latinización, debemos dejar en claro que las características sociales de los contextos en los que los bienes son importados (en este caso el anime japonés por Latinoamérica) moldean las maneras en que son recibidas comprendidas y valoradas por sus "consumidores finales". El proceso de recepción no es un proceso pasivo de asimilación; es más bien un proceso creativo de interpretación y valoración, en el cual el significado de una forma simbólica se constituye y reconstituye activamente.<sup>50</sup>

Es en la reconstitución de las formas simbólicas donde la latinización ejerce un papel sumamente importante, para que éstas como bienes culturales sean recibidas de la mejor manera por su público local. El proceso de "latinizar" es el de adaptar, pero para poder llegar a este punto, los bienes culturales son sometidos a complejos procedimientos que pasan por la censura o adición de elementos, ligeras alteraciones, traducciones, entre otros; que en un principio buscan no intervenir en el significado del objeto latinizado, y que sin embargo terminan teniendo una importante injerencia en la resignificación y valoración

---

<sup>48</sup> García Canclini, *Culturas Híbridas*, Op.cit., pág. 197

<sup>49</sup> Thompson, Op. cit., pág. 217

<sup>50</sup> *Íbidem*, pág. 227

del mismo.

La latinización a su vez, también se convierte en una de las causas de la hibridación cultural, el simple hecho de "latinizar" objetos culturales de carácter foráneo, no sólo tienen consecuencias en ellos, sino también en el público local, es decir, tras un buen trabajo de latinización las personas que hayan tenido contacto con el objeto latinizado pueden llegar a apropiarse de él y, en mayor o menor medida, integrarlo a su vida cotidiana. Grupos como los Otaku, los punks o emos, por mencionar algunos, son de los ejemplos más evidentes de ello.

Para entender estos procesos de reterritorialización, en este caso el de latinización es importante tomar en cuenta que en lugar de considerar lo local, lo nacional y lo internacional como ámbitos impermeables el uno al otro, es necesario conformar un modelo de interacción entre estos tres niveles.<sup>51</sup>

Finalmente, para comprender mejor este fenómeno de la Latinización, que mejor que aterrizar el concepto en un ejemplo concreto, como lo es el objeto de este estudio, el anime japonés.

### **1.3.1 Adaptación y adopción del anime japonés**

"La globalización puede definir la distribución  
más no el consumo de los productos culturales;  
en efecto no existe una pauta uniforme  
de interpretación cultural."  
Dominique Menekes Bancet

La llegada del *anime* a América Latina se ubica en la década de los 70 con la transmisión en televisión de las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina.<sup>52</sup> Sin embargo, pese a que las animaciones japonesas tenían características tanto estilísticas como narrativas que las diferenciaban completamente de las series animadas de origen estadounidense o europeo, las franjas horarias que contemplaban los espacios para este tipo de entretenimiento las mezclaban indiscriminadamente, por esta razón como espectadores, quizá no estábamos completamente conscientes del tipo de producto que estábamos consumiendo.

---

<sup>51</sup> Rosas Mantecón, Op. cit., pág. 86

El éxito del anime y manga se aborda desde tres perspectivas: el diseño de animación, la forma narrativa y las historias, y sus personajes. Los manga siempre han tenido contacto con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden ser no felices.

Para mediados de la década de los 80 el anime japonés ya gozaba de una buena aceptación en América Latina, entre los niños y jóvenes de ambos sexos, pero podríamos considerar:

“Los 90 pueden considerarse como el boom en Latinoamérica con la emisión de series como *Los caballeros del zodiaco*, *Ranma 1/2*, *Dragon Ball*, *Supercampeones* y *Sailor Moon* y *las Guerreras Mágicas*. El éxito de estas series hizo comercializar por primera vez *merchandising* oficial. Por otro lado se empezaron a subtítular comercialmente los primeros manga.”<sup>52</sup>

Pero es hasta el año 2010 que el anime es una palabra que se volvió de uso común en el mundo del entretenimiento en América Latina. Existen canales de televisión dedicados por completo a transmitir este tipo de series animadas de Japón y los eventos dedicados principalmente a los animes y sus seguidores congregan a miles de personas, no solo en las grandes metrópolis como Ciudad de México, sino también incluso en países de América Central como Costa Rica o Panamá.<sup>53</sup>

La adopción y adaptación de las animaciones japonesas en Latinoamérica tienen una influencia directa en sus consumidores, los cuales a su vez permean otras estructuras sociales y culturales del contexto en el que se desenvuelven. El primer impacto que estas formas simbólicas pueden generar en el lugar donde se insertan no siempre son aceptadas de forma pacífica, ya que las diferencias entre el creador de la Forma Simbólica y el receptor no son

---

<sup>52</sup> Cobos, Lucía. “Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina”(2007), Razón y Palabra, No. 72. pág. 13-14

<sup>53</sup> Angulo, M. (2010). *La conquista de América Latina por el Anime (1era parte)*, [en línea]. Panamá. Recuperado de <http://jspotpanama.com/articulo.php?id=470>

iguales y sus referencias y asociaciones varían, traduciéndose en un choque cultural.

Vale destacar que este choque cultural (ya sea armónico o violento), es mediado desde el proceso de latinización; la forma en que se traduzcan los diálogos o se censuren determinadas escenas puede hacer más digerible el contenido. Sin embargo, es importante rescatar que el desarrollo tecnológico y la forma en la que operan los medios de comunicación también juegan un papel relevante en la experiencia del contacto con el anime japonés.

Esto se puede apreciar claramente en los jóvenes *otaku*, quienes son "la primera generación multimedia y viven en un mundo cada vez más global y sobre-mediado, (...) tratando de afirmar su identidad en relación a un territorio al que sienten pertenecer y de que a la vez dependen."

Las culturas particulares tienden a desaparecer pero, como bien lo señaló Giménez, esto es debido a un etnocentrismo urbano mediático por el que se supone que todos los escenarios de la cultura moderna está ocupado por los llamados medios electrónicos de comunicación, o sea las industrias culturales.<sup>54</sup>

### **1.3.2 Elementos de latinización**

El proceso de desterritorialización o deslocalización en el marco de la globalización puede observarse desde la perspectiva de movimiento físico de las masas humanas y desde importación y exportación de industrias culturales. Es de tener en cuenta que este proceso no va en una sola vía surge otro en reacción llamado reterritorialización o relocalización, que reconfigura la nueva identidad.<sup>55</sup>

Para latinizar estos productos japoneses podemos encontrar tres elementos circunstanciales que son el Doblaje, la alteración del video y el criterio de la audiencia, que encontrarán sus respectivas variantes dependiendo del lugar en el cual se lleven a cabo dichos procesos, los mismos que detallaremos a continuación.

---

<sup>54</sup> Meneses Bancet, Dominique. "Cultura Otaku y Globalización" (2012), Cultura y Representaciones sociales, no. 12 año 6. pág. 105

<sup>55</sup> Cobos, Op. cit., pp. 13-15



### 1.3.2.1 Traducción, Subtitulado y Doblaje

El primer elemento de latinización del anime es el doblaje, entendiendo a éste como la técnica que consiste en reemplazar el diálogo original generado en una producción audiovisual, por otro nuevo adaptado al contexto semántico y cultural del idioma al que se va a doblar; como consecuencia de esta adaptación surgirá un nuevo producto, pese a que el nuevo diálogo debe imitar lo más fielmente posible la entonación, matices, nivel sociocultural, la significación de los diálogos y todo lo que implica en sí la interpretación de la voz original.<sup>56</sup>

Además de la entonación, se debe tener especial cuidado en el texto original, y cómo este será adaptado al contexto receptor por medio del trabajo de traducción.

Las nociones de equivalencia y fidelidad, ocupan el centro del proceso de traducción, para algunos, traducir significa encontrar el equivalente más próximo; mientras que para otros, traducir es reemplazar material textual de una lengua por material equivalente de otra. Sin embargo, no se puede dejar de lado que uno de los mayores problemas de la práctica traductora es, justamente, definir la naturaleza y las condiciones de la equivalencia de la traducción.<sup>57</sup>

Para Roman Jakobson, un estudioso de la traducción, el concepto de equivalencia resulta esencial para dicha labor, no obstante, en ninguna traducción puede haber esa equivalencia absoluta (que para la teoría de la traducción sería el ideal) sino que hay una "transposición creativa". Esta consiste en buscar la "equivalencia en la diferencia", es decir, llevar el contenido del texto original a la lengua meta, sin alteraciones.

Nida E. encuentra en el concepto de equivalencia dos vertientes: La equivalencia o correspondencia formal, y la equivalencia funcional o dinámica. La primera se centra en la forma y en el contenido del mensaje, además de que procura la equivalencia de frase con frase y de concepto con concepto, e intenta que el lector comprenda lo más posible del contexto de la lengua

---

<sup>56</sup> Íbidem., pág. 15

<sup>57</sup> Primer Congreso Internacional de Traducción e Interpretación. (Marzo 2010), Universidad Autónoma de Baja California, Facultad de Idiomas, México. pp. 1-2

original. Mientras que la equivalencia funcional o dinámica tiene por objetivo que el texto traducido produzca el mismo efecto en sus receptores como lo hizo el texto original en los lectores originales.

Si se considera todo lo que se ha abordado sobre la traducción es posible considerar que la traducción es la búsqueda de la equivalencia más natural que permita reproducir el mensaje de la lengua original en la lengua meta, primero en cuanto al sentido, y luego en cuanto al estilo, lo que implica cambiar la forma para reproducir el mensaje. Sin embargo, en el trabajo de traducción el receptor es tan importante que el traductor deberá producir un texto diferente dependiendo de éste.<sup>58</sup>

En el caso de la traducción del anime y manga japonés, aunque no es lo ideal por las diferencias culturales existentes no sólo en cada país sino en cada región, la labor de traducción y doblaje se realiza por habla, en el caso de América Latina esta labor se ha hecho y se sigue haciendo en varios países como Argentina, Chile, Colombia y Venezuela e incluso en Los Ángeles (Estados Unidos), sin embargo, un enorme porcentaje de los programas y películas que se ven en latinoamérica son doblados en México.

Como el doblaje de estos productos audiovisuales está destinado para ser consumido por varias naciones se recurre a lo que se conoce como "doblaje neutral", que es aquel que elimina el acento, evita el uso de modismos y busca palabras "estándares" del idioma, con la intención de que los diálogos puedan ser comprendidos en cada país.<sup>59</sup>

En el caso del doblaje para Latinoamérica, existe una serie de circunstancias que no demeritan esta labor, pero que sí rompen con la ilusión de una equivalencia formal; puesto que en la mayoría de los casos los diálogos son traducidos y adaptados del inglés, no del japonés, además el casting de voces no siempre son similares a las voces originales, de la misma manera (no siempre se da el caso, pero muchas veces sí es una constante), los actores de voz no cuentan con la información suficiente o necesaria sobre la trama y la forma de ser su personaje al momento de iniciar su trabajo.<sup>60</sup> Además, los

---

<sup>58</sup> *Íbidem*, pp. 2-3

<sup>59</sup> Cobos, *Op. cit.*, pp. 15 -16.

<sup>60</sup> *Íbidem*, pág 16.

actores de doblaje" tienden a recrear a los personajes a los que les otorgan voz en español, muchas empleando tonos y expresiones locales. Asimismo, los nombres de los personajes pueden ser cambiados o pronunciados de otra manera, incluyendo el título de la serie, las palabras altisonantes e insultos pueden ser atenuadas por el traductor.<sup>61</sup>

Aunado a esto somos testigos de cómo la figura del actor de doblaje empieza a menguar en México, pues últimamente se copia el modelo del *Star System*, donde los actores de doblaje son actores consumados de Televisión, sin tomar en cuenta la enorme responsabilidad que tienen los actores de voz para crear y darle "sabor" aun personaje y la esencia de ser latino.

### **1.3.2.2 Edición del video**

El segundo elemento de latinización es la alteración del video, entendiendo por ésta los cambios que se realizan sobre el producto importado, en este caso el anime japonés, los cambios sugeridos pueden ir desde la variación de color, un cambio sobre el fotograma original, e inclusive la censura absoluta de determinadas escenas, que para el público local podrían resultar, en cierta medida, transgresoras.

Las animaciones japonesas, como sabemos, la mayoría de ellas están basadas en mangas, sin embargo, éstos últimos no se convierten necesariamente en el guión o el storyboard<sup>62</sup> que guíe la producción animada del mismo, por lo que podríamos asumir que la creación original de cierta forma también está alterada, y esto se debe la distinta naturaleza de las industrias culturales, tanto la literaria como la audiovisual.

Generalmente, encontramos que el manga, que originalmente está impreso en blanco y negro contiene secuencias de imágenes más violentas y sangrientas así como situaciones más densas (violaciones, pederastia, parafilias, etcétera), que para la industria mundial del anime japonés resulta imposible de plasmar en pantalla, pues pone en riesgo su aceptación a nivel internacional.

---

<sup>61</sup> Menekes, Op. cit., pp. 110-111.

<sup>62</sup> Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, es decir, es el guión gráfico.

Asimismo, los animes japoneses en su mayoría, meten capítulos o escenas de relleno que no fueron concebidas en la obra original, con el propósito de extender el tiempo de vida de dicha animación.

Podemos encontrar también, de manera constante que el color de la sangre es cambiado a negro en su mayoría, o inclusive verde. Además, debido a que en la mayoría de los países de América Latina, consideran que los dibujos animados (tanto nipones como norteamericanos), son producciones audiovisuales dirigidas a niños, en muchas ocasiones, cuando existen personajes con algún tipo de vicio, ya sea el alcohol, el cigarro o drogas explícitas, se cambia el fotograma y en vez de poner una copa o un cigarro aparece un vaso de leche, una paleta, o cualquier otro producto que no pueda relacionarse con el vicio, por la influencia que las animaciones pueden tener sobre su audiencia.

También encontramos este elemento de latinización aplicado a los videos que aparecen al principio y al final, conocidos como *opening* y *ending*, y que generalmente indican la transición de temporada a otra del anime japonés, éstos pueden ser reducidos (respecto a su duración), o bien pueden ser cambiados por unos totalmente nuevos.<sup>63</sup>

### **1.3.2.3 Criterio de la Audiencia**

El criterio de la audiencia, es el cómo son recibidas las producciones japonesas, en este caso el anime, y es con base en este criterio que las mismas animaciones pueden ser aceptadas o rechazadas. Este se verá permeado por la cultura local, así como instituciones sociales encargadas de determinar a groso modo lo que es permisible y lo que no, entendiendo a estas instituciones sociales, como la escuela, la religión, en ocasiones la familia, y en la mayoría de los casos a los medios de comunicación.

Los medios de comunicación juegan un papel relevante en el proceso de la recepción de los productos culturales japoneses, refiriéndonos principalmente a los periódicos y la televisión, que son los medios a través de los cuales se han canalizado las diversas reacciones sociales desde que el manga y el anime se posicionaron en el mercado.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Cobos, Op. cit., pp.18.

Series como *Pokemón*, *Dragon Ball*, *Ranma 1/2* y *Evangelion*, por mencionar algunas, han causado una gran controversia. *Pokemón*, por ser considerada por la iglesia como una invitación a invocar al diablo, mientras que de *Dragon Ball* se criticó de sobremanera su "excesiva violencia", *Ranma 1/2* fue aún menos comprendida pues se consideró que podía originar problemas de identidad sexual en los niños que la vieran, sin darse cuenta que era un crítica a los roles de sexualidad acuñados por la sociedad. En el caso de *Evangelion* por tratar una temática que mezclaba la filosofía humana y sus creencias religiosas las llevaron al punto de ser censuradas en varios países debido a que podía atentar contra la religión Católica.<sup>64</sup>

Básicamente la realidad es que el anime japonés, en su mayoría, ya es un producto globalizado, es decir no plasma tantos elementos de su cultura local como se cree, aunque tanto el anime como el manga estén creados bajo su visión del mundo (costumbres, creencias, historia e idioma); sin embargo, muchos consumidores de anime y manga, han desarrollado una representación social sobre Japón a través del anime, aunque no se debería categorizar a Japón por lo que se muestra en estos bienes culturales.<sup>65</sup>

#### **1.4 Aceptación y adopción. La nueva identidad glocalizada**

Las culturas particulares tienden a desaparecer pero, como bien lo señaló Giménez (en *Globalización y cultura*), esto es debido a un etnocentrismo urbano mediático por el que se supone que todos los escenarios de la cultura moderna está ocupado por los llamados medios electrónicos de comunicación, o sea las industrias culturales. La desterritorialización, con su virtud de apartar el espacio del medio físico que lo aprisiona, y la reterritorialización (en este caso latinización) que lo actualiza como dimensión social.<sup>66</sup>

Básicamente a través del doblaje de las series, la alteración del video, el criterio de la audiencia y de las opiniones transmitidas a través de los medios de comunicación, los códigos culturales locales determinaron la forma de la recepción de dichas series,<sup>67</sup> y a partir de esta recepción, surgió una identidad global y local simultánea, en la que productos de origen internacional fueron

---

<sup>64</sup> Menekes, Op. cit., pág. 111.

<sup>65</sup> Íbidem, pág. 113.

<sup>66</sup> Íbidem, pág. 123.

<sup>67</sup> Íbidem, pág. 105-106.

adaptados y adoptados.

El ejemplo más notorio aplicado a este caso, sería el Otaku, quien es también un público activo comparte con otros aficionados en grupos físicos y virtuales, debate en foros sobre sus series favoritas y sobre el estado del arte y la censura en su país. Maneja Blogs, construye sitios y portales web (de diferente naturaleza), participa en proyectos de *fanzine* y *e-zine* (revistas aficionadas impresas o digitales) y en proyectos de radio en línea (tanto el montaje de la emisora como programas radiales).<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Cobos, Op. cit., pág.24

# CAPÍTULO 2

## Anime, de Japón para el mundo

“La animación, con su gran atractivo se ha convertido realmente en el supremo embajador de la buena voluntad de Japón [...]. La puerta de entrada es casi siempre la televisión”.

Osamu Tezuka

La animación japonesa derribó barreras culturales, que en el manga impreso eran ineludibles, tan sólo por la escritura y el sentido de lectura de los *kanjis* japoneses. Los trabajos de animación y doblaje, como bien lo dijo Osamu Tezuka en el prefacio del libro *Manga! Manga! The world of japanese comics* (de Frederick L. Schodt), abrieron las puertas a la historieta japonesa en el extranjero, donde dichos materiales impresos habían fracasado, y fue gracias a las animaciones de larga duración lo que llevó a los fanáticos, principalmente, a buscar el material original de donde había surgido tal producción animada, involucrándolo a su vez con otras publicaciones.<sup>69</sup>

Hoy en día es una práctica común, entre ciertos sectores o grupos culturales, la lectura de manga, sin embargo ésta, en la mayoría de los casos, se encuentra motivada en un primer momento por el contacto directo con el producto animado, como es el caso de Lorena Villanueva, una joven de 25 años, que motivada en una primera instancia por la animación japonesa, específicamente *Ruroni Kenshin* (Samurái X), su consumo ya no se limitó sólo al anime o lectura de manga, sino que se ha extendido a la música (ya no sólo de anime), la literatura, la historia de Japón, y actualmente aprende el idioma.<sup>70</sup>

Si se considera el hecho de que el primer contacto con la cultura japonesa es a través de medios audiovisuales, es importante tomar en cuenta que en el occidente, por lo general y al menos en la mayoría de los casos, realizamos el proceso de consumo de estos bienes culturales de manera inversa, ya que en Japón, el manga está antes de la animación y de su éxito dependerá su salto a la pantalla, mientras que en México, por ejemplo, el éxito de la versión animada garantiza la importación del material impreso que le dio origen. Cabe señalar que gracias a la potencialización del flujo de la información editoriales como Panini, Vid o Kamite, se empiezan a arriesgar trayendo los mangas y animes más exitosos de Japón, sin que éstos hayan sido transmitidos oficialmente en México, como es el caso de *Shingeky no kojín* (*El ataque de los titanes*), una de las animaciones más exitosas de Japón, en la que inclusive el autor aún no concluye la obra escrita.

---

<sup>69</sup> Anaya Martínez, Jorge Salvador (2010). *Mensajes políticos, sociales y culturales de los dibujos animados japoneses (animé)*. (Tesis de Maestría) Universidad Nacional Autónoma México (FCPyS), México pág. 11.

<sup>70</sup> Entrevista a Lorena Villanueva Capetillo, realizada el 21 de Octubre de 2015.



Tras considerar la importancia del manga tanto en su industrialización global, así como el importante papel que juega aún dentro de las producciones audiovisuales japonesas, vale mencionar como dicho medio ha evolucionado a lo largo del tiempo, hasta constituirse como actualmente lo conocemos, ya sea a través del material impreso o animado.

## **2.1 Manga como antecedente del anime**

La historieta, ya sea occidental u oriental, cuenta con dos elementos básicos, que son el dibujo y el texto, estos elementos pueden encontrar sus variantes en cuanto al estilo, sin embargo, son indispensables para la construcción de una historia. Ésta (sin importar que su género sea estrictamente fantástico), involucra aspectos sociales, estéticos, económicos y políticos, del lugar donde es producida.

Si se parte del hecho de que la historieta es un relato que se cuenta a partir de un lenguaje icónico y literario (dibujo y texto), podemos encontrar sus variantes, que van desde las tiras cómicas hasta las publicaciones formales de cómics y mangas, observando en ellas una diversidad de géneros dispuestos a satisfacer las necesidades de entretenimiento de niños y adultos.

### **2.1.1 Surgimiento de la historieta**

La primera combinación que encontramos entre lenguaje icónico literario la podemos ubicar en los siglos XVII y XVIII, donde en ferias y mercados de países como Inglaterra, Francia, España o México se vendían volantes que narraban historias pícaras, milagros, crímenes de la época, sucesos políticos o nuevas oraciones religiosas. Pero es hasta el siglo XIX (gracias al desarrollo de la industria editorial, y con ello las posibilidades de venta de la mercancía cultural), que se da una búsqueda y creación constante de nuevas formas de comunicación a través de la imagen.<sup>71</sup>

Como medio impreso que es, la historieta encuentra una pertinente cabida en la naciente prensa, de esta manera aligera con dibujos e ilustraciones la lectura, y suple parcialmente a la fotografía, la cual para ese entonces aún no había surgido. Sin embargo, los lectores de este medio

---

<sup>71</sup> Hernández, César Gabriel (2001). *Manga una historieta diferente, su valor histórico como documento comunicativo.* (Tesis de Licenciatura) Universidad Nacional Autónoma México (ENEP Aragón), México pp. 2-3.

mostraron su preferencia hacia los dibujos cómicos, los cartones y las historietas; por lo que la prensa europea de mediados del siglo XIX cede sus páginas a los humoristas que crean los primeros "personajes",<sup>72</sup> otro de los elementos vitales para la concepción de este bien cultural.

El alemán Wilhelm Busch crea en 1865 a los primeros protagonistas de historieta *Max y Moritz*, dos hermanos de excesiva ferocidad infantil. Busch dibujaba sus travesuras en tiras con versos pareados al pie; y aunque las aportaciones de los dibujante europeos fueron valiosas; el desarrollo y auge de la historieta, que a la postre se convertiría en una industria independiente, la del cómic, es en Estados Unidos donde esta forma de comunicación se desarrolla a pasos agigantados hasta consolidarse, con personajes característicos como el *Yellow Kid*, *Buster Brown* y los *Katzenjammers Kids*, este último fue un *remake*<sup>73</sup> de *Max y Moritz*, sólo que implementó el uso de los globos de diálogo, y fue la primera historieta con un diseño moderno, debido a que utilizaba todos los elementos (básicos) de la tira cómica, que son: una historia contada en secuencia de imágenes, personajes fijos y con los globos de posterior aparición.<sup>74</sup>

El cómic con el paso del tiempo fue adquiriendo cada vez más seguidores y cada vez más importancia, como era de esperarse las historias relatadas a través de las imágenes se fueron adquiriendo nuevos elementos y recursos que buscaban imitar el lenguaje cinematográfico, como el empleo de encuadres diversos, así como la variación de las dimensiones de las viñetas, en pos de una mejor estética, aunado a dichos elementos visuales, la mayoría de las historietas eran cómicas y críticas a su vez, pues de manera recurrente retrataban situaciones cotidianas, como la familia, el trabajo y la escuela.

La importancia adquirida por este medio de comunicación vio consumado su éxito en 1934, año en el que se daría la primera publicación de la *Famous Funnies*, que contenía 68 páginas de 20x27, dando origen a lo que hoy se conoce como *comic book*, e independizándose, en cierta medida, de la gran

---

<sup>72</sup> Del Río, Eduardo (1984) *La vida de cuadritos. Guía completa de la historieta*; Ed. Grijalbo pág. 17.

<sup>73</sup> Para fines de este estudio y como se concibe generalmente, el *remake* es una adaptación basada en una obra previa, e la cual se toma a los personajes principales y algunas de las situaciones características, o inclusive todo el argumento y se contextualiza espacial y temporalmente.

<sup>74</sup> Hernández, Op. cit. pp. 4-6.

prensa.<sup>75</sup>

El mundo se fue haciendo más hostil, las atrocidades de la Primera Guerra Mundial, el crack del '29 así como la tensión vivida en lo que era la víspera de la Segunda Guerra Mundial; influyeron en los lectores, y las historias cómicas ya no los satisfacían, pues en ese entorno lo que buscaban era evadirse de la realidad, y es así como surge el género de Aventura, que sería el predecesor de la figura del superhéroe, con esta última la industria del cómic alcanzaría la cúspide de su desarrollo, pues aún hoy en día héroes como *Superman*, *Batman*, el *Capitán América*, *Spiderman*, *X-men*, por mencionar algunos, siguen siendo bastante rentables.

El caso de la historieta japonesa, si bien dista por la diferencia radical en su cultura, usos y costumbres, así como el contexto socio histórico en el que vivían los japoneses, comparte algunas circunstancias y elementos que marcaron su camino en aras de convertirse en la industria de anime y manga que hoy conocemos.

#### **2.1.1.1 El caso Japonés. Antecedentes**

Japón, por su ubicación geográfica, aislada y a la vez fragmentada<sup>76</sup> presenta dificultades para relacionarse con el mundo exterior sin embargo, eso no la excluyó del fenómeno de la globalización pues China, India, e inclusive Portugal tuvieron una gran influencia en su cultura, en un período caracterizado por la reticencia japonesa de tener contacto con otros países durante los siglos XVI, XVII y la primera mitad del XIX.

La historia de esta nación se divide en varias etapas, la cuales las podemos agrupar en cuatro acontecimientos relevantes: Génesis y consolidación; aislamiento voluntario; apertura, inserción e influencia del mundo occidental; Reconstrucción y conversión a potencia mundial.

---

<sup>75</sup> Íbidem, pág. 15.

<sup>76</sup> Basta con observar en un mapa como está conformado su territorio, aislado del resto de las grandes placas continentales y fragmentado al ser un archipiélago.

Génesis y consolidación, históricamente la podemos ubicar desde el año 12 000 a.C. hasta 1603 d.C, durante esta etapa Japón sigue el modelo económico feudal, que se basa principalmente en la pesca y la agricultura, surge la religión del sintoísmo, se inventa su modelo de escritura (basado principalmente en la cultura china), se adopta la religión del Taoísmo y Budismo, surge también la figura del *samurái* y del *Shogun* (generalmente eran samuráis o generales de guerra elegidos por los señores feudales, quienes tenían influencia directa sobre estos últimos para la toma de decisiones).<sup>77</sup> Durante el período Nara (710-784 d.C), específicamente, fue el de mayor producción artística e intelectual, dentro de la literatura, pintura, alfarería, teatro kabuki, etcétera.

En el siglo XII, el monje budista Toba dibujó cuatro rollos humorísticos trazados con pincel, los cuales recibieron el nombre de "Chojugiga", en ellos se mostraba a animales antropomorfos que representaban a los monjes en diversiones terrenales, su sarcasmo así como su estilo de dibujo, con las facciones exageradamente marcadas, precedieron a la caricatura.

Durante el período Muromachi (1338-1573), Portugal realizó una expedición al archipiélago oriental con el objetivo de adoctrinarlos en el cristianismo, que fue rápidamente adoptado por los japoneses, ya que, según cronistas de la época, los misioneros caminaban descalzos sobre la nieve, y para una cultura donde el sacrificio y el sentido del dolor es sublimado, encajó de manera perfecta, sin embargo la premisa del cristianismo es la existencia de un solo Dios, por lo que culturalmente chocaron con la ideología local, pues para ellos adorar al emperador y al orden imperial era un deber prioritario, las profesas de los misioneros no fueron bien vistas por el *Shogunato*, lo que llevó en primera instancia una persecución de cristianos, y posteriormente a un aislamiento voluntario, con el fin de proteger sus creencias y costumbres.

En la etapa de aislamiento voluntario (1603-1868), o período Edo, las diferencias y estratos sociales quedaron aún más marcados, la evasión de la realidad se convierte en una necesidad básica, ya que la mayoría de la población japonesa no estaba de acuerdo con la decisión del *Shogunato* y de

---

<sup>77</sup> Anaya Martínez, Op. cit. pág. 35-37.

cierta forma se encontraba tiranizada, las formas más comunes de entretenimiento son el teatro Kabuki, las casa de té y de citas, sin embargo el acceso a estos placeres estaba restringido para aquellos que contaban con los recursos suficientes para cubrir dichos gastos.

De esta manera surgen las *ukiyo -e*, que no son más que estampas artísticas dirigidas principalmente a los campesinos, y distribuidas por los comerciantes, dichas estampas originalmente se plasmaban en paneles y biombos, y retrataban escenas del mundo cotidiano dramatizándolas a manera del teatro kabuki. Los comerciantes tenían acceso a estas obras, a través de rollos y libros ilustrados conocidos como *nara-e*.<sup>78</sup>

Cabe señalar, que el trazo para dibujar personas era sumamente importante puesto que la gente buscaba reconocer a la geisha o personaje que fungía como modelo en la estampa adquirida. (Podemos ver la adquisición y auge de las *ukiyo* en el anime *Samurai X* en el episodio 23 "Sanosuke y los retratos a color").

Similar a las *ukiyo-e* surgieron también obras impresas denominadas *surimono*, que consistían en un libro que contenía las obras de un solo artista, y a partir de esta obras surge la palabra que habría de bautizar a la gran industria de la historieta japonesa, es decir, Manga. En 1814 el artista Katsushita Hokusai, un artista de *ukiyo-e* cuya obra se caracterizaba por realizar una extraña mezcla de imágenes con texto, editó el primer tomo de una obra de 15 (y que finalizaría en 1878) titulado "Hokusai Manga", que quiere decir las imágenes irrespetuosas de Hokusai.

Es así como surge la palabra Manga, que etimológicamente significa "dibujo informal" (por sus ideogramas chinos *Man*, que quiere decir involuntario o informal; y *Ga*, que quiere decir dibujo)<sup>79</sup>, Hokusai definió el término como dibujo rápido o dibujo que transmite una idea y también para denominar a los libros de caricaturas japonesas que se hacen también para todo tipo de

---

<sup>78</sup> Hernández, Op. cit. pág. 29.

<sup>79</sup> Origen de la palabra Manga según Fedrich Shodt, en Jiménez García, César Adrián (2011). *Otakus: jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación.* (Proyecto de Tesis para Licenciatura) Universidad Nacional Autónoma México (Facultad de Ciencias Políticas y Sociales), México pág. 51.

públicos y es también por este motivo que durante sus inicios fue visto como un entretenimiento para los estratos sociales bajos.<sup>80</sup>

De esta manera, la obra de Hokusai se convirtió en la primera y en un ejemplo a seguir por otros artistas de *ukiyo-e*, pues se hacía mofa de las tradiciones, los dogmas y costumbres de su país, y para una población que se sentía oprimida y la cual no tenía los recursos suficientes o inclusive se les negaba el acceso a los placeres propuestos (teatro, cortesanas, casa de té y de citas), la accesibilidad para la adquisición de estas obras impresas significaba una evasión de la realidad y un goce momentáneo invaluable.

En 1853 Estados Unidos fuerza a Japón a abrir sus puertas para el comercio con el exterior,<sup>81</sup> unas de las tantas consecuencias de este evento es la influencia de las costumbres americanas en la cultura japonesa. Ippei Okamoto, un caricaturista discípulo del maestro Kuniyoshi Utagawa<sup>82</sup> (quien a su vez fuera parte del legado del maestro Hokusai), se encargó de difundir las historietas americanas en Japón. Aunado a este hecho el Inglés Charles Wirgman introdujo el estilo de la historieta americana y europea a través de la publicación de la revista mensual "Japan Punch" en 1832, cabe destacar que esta publicación impresa no tuvo el éxito esperado. Esto contribuyó para que en el año de 1905 Rokuten Kitzawa fundara la publicación de "Tokyo Puck", la primera revista de corte netamente cómico y cuyos textos de las viñetas estarían escritos en japonés, inglés y chino.

Las características de la historieta americana, dotaron de modernidad al Manga, y fue así como surgió en 1930 la serie *Speed Taro*, de Sako Shishido, siendo éste el primer manga en hacer usos de todos los recursos propuestos por la historieta americana: el juego de encuadres, viñetas no uniformes (en cuanto a las proporciones), cinética y el primer manga que hizo uso de los globos para el diálogo. A esta serie le sucederían otras tantas con una diversidad temática que plasmaría a lo largo de sus viñetas superhéroes dotados o personas

---

<sup>80</sup> Herrera Monteros, Fabián Orlando(2012). *Análisis simbólico de la serie de animación japonesa "Dragon ball Z" para entender el control de la cultura oriental en el mundo.* (Tesis de Licenciatura) Universidad Central del Ecuador (Facultad de Comunicación Social), Ecuador pág. 26.

<sup>81</sup> Japón abre sus puertas en consecuencia a un sitio naval comandado por el oficial naval Perry.

<sup>82</sup> Kuniyoshi Utawaga, es reconocido por publicar una serie titulada *Suikoden Nishikie*, una trabajo de *monogatari*- e inspirado en leyendas sobre guerreros y héroes nacionales.

comunes las cuales tendrían el objetivo de entretener o de educar dependiendo el contexto. *Norakuro* fue el primer manga propagandístico, pues pese a que surgió con fines cómicos en 1931, conforme el estallido de la Segunda Guerra Mundial se aproximaba, el tono de dicha serie se encaminó hacia la propaganda bélica.

La Segunda Guerra Mundial estalló, y tanto el cómic como el manga tuvieron que ajustarse al contexto que vivían en ese entonces, por lo que la propaganda militar y nacionalista se hizo presente en ambos medios de comunicación. Tras seis años de conflicto la guerra llegó a su fin, y como es sabido Japón se llevó la peor parte, dos bombas atómicas y en consecuencia la rendición incondicional, así como la desaparición absoluta de su fuerza militar; el manga adquiriría un nuevo tinte, en este caso formativo por ejemplo *Boken Dankichi* ("Las aventuras de Dankichi") pese a que surgió en 1934, y estaba dirigida a los niños con el fin de entretenerlos, después de la Segunda Guerra Mundial este manga resurgió con un fin instructivo, pues a través de sus viñetas y diálogos tenía por objetivo hacer entender a los lectores cómo iba a trabajar el recién implantado gobierno norteamericano y explicar el nuevo rumbo que tomaría Japón.<sup>83</sup>

El 2 de septiembre de 1945, Douglas Mc Arthur recibió la capitulación del imperio japonés y con ello vino una censura política severa para la distribución de manga, permitiendo prácticamente la venta pública de contenidos infantiles que tuvieran el visto bueno de Mc Arthur, tanto el hedonismo que constantemente se vio plasmado en la iconografía japonesa, como la violencia y el sexo no tenían cabida dentro del marco de lo permitido.

Los estragos de la guerra hacían nuevamente que los japoneses quisieran evadirse de la realidad, y por este motivo recurrieron a dos formas de entretenimiento que determinarían hábitos que hasta hoy se preservan como lo es el de leer manga. El *Kamibishibai* (teatro de papel, que se narraba a través de 10 estampas dibujadas al estilo del manga y que eran narradas para simular el teatro kabuki), y el *Dujinshi* que era un tipo de manga económico y de baja calidad que se adquiría de manera clandestina, ya que tanto el *Dujinshi* como

---

<sup>83</sup> Hernández, Op. cit. págs. 39-41.

*Kamishibai* abordaban temas aptos para adultos, con contenidos violentos y situaciones sentimentales complejas.

La industria editorial regular encontró en ambos medios (*kamishibai* y *dujinshi*) el talento para plasmar obras de ciencia ficción, y situaciones cotidianas en historietas que serían consumidas por los niños, mismo que aun siendo jóvenes y adultos continuarían consumiendo a lo largo de su vida, y que aún más importante transmitirían ese hábito a sus hijos, el de leer manga durante toda su vida.<sup>84</sup>

Para el año de 1947 un médico publica *Shin Takarajima* ("La nueva isla del tesoro"), de manera inédita pero funcional publica esta historia como un libro tipo manga, y aunque dicha obra comprendía de más de 200 páginas su lectura era sencilla y rápida, su cinética así como el diseño de sus personajes, con los característicos ojos grandes, lanzaría a Osamu Tezuka al apogeo de su carrera para convertirlo posteriormente en el "Dios del manga" y en el ejemplo a seguir de muchos artistas de su época y de años posteriores.

### **2.1.2 Osamu Tezuka "El Dios del Manga"**

Imitar, Igualar, Superar.  
Ancestral lógica japonesa<sup>85</sup>

Apenas habían pasado dos años desde que Japón se encontrara devastado por la guerra (con sus principales ciudades destrozadas, desmilitarizado y desarmado por completo y cargando con al menos tres millones de muertos), cuando la industria editorial despegó de tal manera que el manga ya no sólo sería consumido por los japoneses sino que ahora tenía miras de mundializarse, y así lo hizo posteriormente.

Este empuje cultural se desarrolló a la par del tecnológico, que desembocó en un crecimiento sin precedentes de la producción manufacturera de Japón.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> *Íbidem*, pág. 43.

<sup>85</sup> Herrera Monteros. *Op. cit.* pág. 30.

<sup>86</sup> Herrera Monteros. *Op. cit.* pág. 20.



El éxito cosechado por Tezuka con su ópera prima (*La nueva isla del tesoro*) le abrió un espacio en el diario *Mainichi* donde logra consumir el desarrollo de los elementos que caracterizarían su estilo: los ojos grandes y muy expresivos, la cinemática de sus series gráficas, los acercamientos gráficos, la diversidad de temas, así como finales no siempre felices, estas tendencias no sólo influirían en las producciones de otros mangakas, sino también en el anime japonés, y son características que siguen vigentes hoy en día.<sup>87</sup>

Además de las aportaciones estéticas al manga, también se le atribuye a Osamu Tezuka la creación de diversos géneros, cabe señalar que se le atribuyen las creaciones de los primeros mangas femenino y erótico, con títulos como *El caballero del lazo de 1954*, *Cleopatra* y *Las mil y una noches*, respectivamente. La razón de esto se debió al hábito de los japoneses por la lectura y el goce del manga se había visto mermado por la represión editorial de Mc Arthur, sin embargo con Tezuka la variedad temática del manga se diversificó, y surgieron géneros para todo tipo gustos y sectores poblacionales; el argumento principal y más citado es que el Dios del manga pensó en que los niños que leían *Astroboy* y *Kimba el león blanco* crecerían y serían adultos, es así como decidió crear otras temáticas para mantener a su público cautivo, y en efecto así sucedió, ya que como se mencionó el capítulo anterior, el manga representa al menos un 25% del consumo literario de los japoneses.

Naturalmente, Osamu Tezuka, alias el "Dios del Manga", es un parteaguas en la historia de este producto cultural (tanto del manga como de la animación), pero es importante señalar que su estilo no fue completamente de su autoría, como es sabido el estilo que él imprimió en sus dibujos provienen en gran parte de la animación estadounidense principalmente de las películas de Walt Disney, los hermanos Fleischer y el arte *Kamishibai*.

Tezuka no era el primer mangaka influenciado por la corriente norteamericana, ya que dibujantes ilustres como Ippei Okamoto, quien difundió en Japón historietas americanas, además otros mangakas de su generación, quienes habían cursado estudios de arte en Estados Unidos marcaron una diferencia en la producción de manga, en cuanto el estilo de las viñetas y

---

<sup>87</sup> Jiménez García, Op. cit. pág. 53.

encuadres; sin embargo, Osamu Tezuka plasmaba en su páginas no sólo personajes atractivos de cuerpos esbeltos y de ojos enormes, sino que también parte de su sello era su lectura rápida, promovida por la ausencia de texto en muchas viñetas, pues los rostros de sus personajes, principalmente sus ojos, expresaban los sentimientos y emociones que cada personaje pretendía proyectar.

Para 1961 Tezuka incursiona en el mundo de la animación, con la fundación de "Mushi productios", empresa encargada de crear series animadas, basadas principalmente en las Obras impresas del Dios del Manga, como era de esperarse las versiones animadas respetarían los elementos estéticos planteados en la versión impresa, pero, ¿Cuáles son esos elementos estéticos?, fuera de los ojos grandes y los cuerpos esbeltos, la estética japonesa cuenta con una gama estilística en forma de catálogo de emociones, el cual veremos a detalle en siguiente apartado.

### **2.1.2.1 Características del manga y anime contemporáneo**

La historieta en general, tanto la occidental (cómic) como la oriental (manga), cuentan con elementos en común que ayudan a narrar una historia de forma clara; los estilos de dibujo, la composición de las viñetas, el uso de globos de diálogo y cartuchos (texto que funciona a manera de narración), entre otros recursos como las onomatopeyas, la cinética y la perspectiva, por mencionar algunos, son elementos básicos en la construcción de este bien cultural.

Si bien la mayoría de estos recursos encontraron su origen en el cómic, hay que destacar que el manga imitó en un principio estos elementos y recursos de los que se valía, pero tras encontrar un estilo propio se podría decir que logró superarlos en cuanto a su alcance y difusión. Además, factores como la serialización y diversidad temática en la narrativa, así como lo económico que resultaba su adquisición,<sup>88</sup> hicieron que el manga se posicionara no sólo en Japón sino a nivel internacional.

---

<sup>88</sup> Ya que el costo de una revista de 20 páginas de un cómic occidental era prácticamente el mismo que el de una revista japonesa de 300.

Artísticamente, tanto la animación como la industria editorial occidental son superiores a la producción japonesa, esto debido a los recursos empleados en la elaboración de los mismos, más allá de que las animaciones occidentales en su mayoría ya son digitales (algunas tridimensionales), la colorimetría así como los materiales en que se soportan son más costosos y sofisticados en algunos aspectos, tan sólo el papel en el que se elabora un cómic es muy diferente al que se emplea para la impresión de un manga, y este mismo material permite que el cómic se produzca con técnicas sofisticadas para la aplicación de color, iluminación y sombreado de cada página.

Dada la complejidad con la que se elaboran tanto los materiales impresos como digitales hacen que su tiempo de producción sea más tardada, y en consecuencia la frecuencia con la que salen sea menor en comparación con la salida de los productos japoneses, en los materiales impresos podemos evaluar esto con la diferencia en el número de páginas publicadas mensualmente, mientras que el cómic publica entre 40 y 50 páginas mensuales, los mangas japoneses cumplen con al menos 300 páginas. Lo mismo lo vemos en el número de animaciones y explotación comercial, aunque las películas y series animadas son vastas en el occidente el número de animes, películas y OVA's (Original Video Animation) es desmesuradamente desproporcional.

El método de producción de anime japonés, se ha conservado hasta la actualidad, con pequeñas variaciones. En cuanto a la producción editorial podemos destacar, a grandes rasgos, el papel en el que se imprime el manga, además del hecho de que está a blanco y negro, salvo las portadillas y algunas páginas especiales, mientras que en la animación los datos más sobresalientes en cuanto a la "economía de su producción", son la repetición de escenas, que pueden ser paisajes y ambientes así como las expresiones de sus personajes, además del hecho de que en la mayoría de sus animaciones están hechas a 24, 15 e inclusive algunas pioneras a 8 cuadros por segundo en vez de los treinta reglamentarios para la animación en televisión.

Hoy en día las diferencias entre el manga y el cómic son evidentes no sólo por sus métodos de producción; la narrativa, el estilo y técnica de dibujo, son un sello característico del manga, y de una forma u otra llama la atención, esto le ha permitido conservar ese lugar en la preferencia de millones de lectores

en todo el mundo, así como de espectadores para sus productos audiovisuales.

El *Kawaii*, que es el estilo de dibujo japonés empleado en el manga y anime, y el que se ha convertido en uno de los elementos más importantes, distintivos e inclusive objetos de imitación a nivel internacional, son también clave del éxito del manga y anime japonés:

"*Kawaii* significa lindo, y es utilizado para celebrar todo lo dulce adorable inocente, puro, simple, genuino, amable, vulnerable, débil y experimentado"<sup>89</sup>

Mucho se ha mencionado de los ojos grandes que captan toda la expresividad de los personajes y a través de los cuales transmiten sentimientos, pero hay que destacar que la mayoría de los personajes la producción editorial y audiovisual japonesa son adolescentes de rostros infantiles, e inclusive los adultos tienen características que denotan esta dulzura, vulnerabilidad o experiencia, los cuerpos, esbeltos en su mayoría, marcan la debilidad; ésta no necesariamente se remite a la debilidad física, sino también a los momentos de duda o de flaqueza por los que pasan los personajes a lo largo de las historias, además ni los villanos más malos alcanzan a verse tan terribles, ya que cuentan con elementos estéticos que suavizan visualmente su condición de Villano

De esta manera es como el *kawaii* funciona como un binomio, es bello porque es tierno y no al revés. Sin embargo, y antes de entrar en detalle en los elementos estéticos de los que se vale el *Kawaii*, es importante mencionar que no sólo se cierra a este aspecto visual, sino que también influye en la construcción interna de los personajes, es decir:

"La clave del *kawaii* como animalizador de cosas y humanos consiste en la condición del animal de ser susceptible de una sobredeterminación de caracteres particulares, que no tienen un vínculo directo con la animalidad, el intrincamiento de las motivaciones que vuelven a las distintas especies receptáculos de significados transformables y conduce a la animación".<sup>90</sup>

Otra particularidad del manga y anime japonés es la narrativa, en la cual podemos observar esa clave del *Kawaii* como animalizador, que se acaba de

---

<sup>89</sup> Bogarín, Mario (2011). "Kawaii apropiación de objetos en el fanático del manga y anime", *Culturales*, Vol. VII No. 13 Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, México, pág. 66.

<sup>90</sup> Krappe, Alexander (1952). *La genese des mythes*. Payot, París pág. 36, en *Íbidem* pág. 67.

citar. Para empezar es notable que la mayoría de los mangas y animes son serializados, es decir el desarrollo del argumento planteado se lleva a cabo a lo largo de varios tomos o capítulos respectivamente; salvo algunas escasas excepciones con capítulos únicos, como es el caso de las OVAs para la producción audiovisual y los tomos únicos en la industria editorial (ejemplo de obras de corta duración está la obra "*El perro guardián de las estrellas*" de Takashi Murakami, con dos tomos donde cada uno funciona como tomo independiente y "*All you need is kill*" de Hiroshi Sakurazaka, con dos tomos).

La evidente ventaja de la serialización se encuentra en la oportunidad que tienen los autores de exponer su obra, al poder desarrollar su historia a lo largo de varios capítulos, éstos cuentan con el tiempo suficiente para poder desarrollar el perfil psicológico de sus personajes, tanto de los protagónicos como de los antagónicos, dejando a luz emociones y motivaciones humanas que justifican los actos cometidos por cada uno de ellos. Es por este motivo, que sin importar los hechos fantásticos y los contextos lejanos de los consumidores de anime y manga, estos últimos se familiarizan con los personajes y con las historias.

En cuanto a las historias, pese a que la mayoría de los mangas y animes, si no es que en su totalidad, tienen como eje central sucesos increíbles, llenos de fantasía e imposibles de reproducir en nuestro contexto, las situaciones que viven los personajes de dichas historias hacen referencia a hechos cotidianos, relaciones amorosas, familiares y de amistades se desenvuelven constantemente, situaciones de retos y desafíos que hay que superar, sueños y ambiciones, así como momentos de debilidad y flaqueza se plasman por igual a lo largo de las páginas o capítulos animados. Como consecuencia la mayoría de los espectadores encuentran puntos de identificación con los personajes, debido a que estos últimos se enfrentan a situaciones cotidianas muy similares a las que viven los espectadores.

En una entrevista realizada a Luis Alejandro García, en octubre de 2010, quien se considera a sí mismo como *otaku*, él afirma que el mundo real es mucho mejor que el anime, porque hay más cosas que encontrar para aprender, mientras que el anime es un complemento de esas experiencias donde se logra la reflexión y un entendimiento de la vida y de situaciones reales.<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup> Jiménez García. Op. cit. pág. 125, entrevista realizada el 15 de octubre de 2010.

Contrastando un poco con el testimonio de Luis Alejandro, Lorena Villanueva, quien se rechaza como otaku, pero sí se considera una aficionada de dicha cultura, ve específicamente en las series Yaoi, dilemas por los que atraviesan los personajes, no similares sino idénticos a los que suceden en la vida cotidiana, como la prioridad que se le da a la vida laboral sobre la personal; además considera que los puntos de identificación que podemos encontrar en los personajes es gracias a la escala de matices manejados donde se tienen momentos de bondad, ambición y egoísmo por mencionar algunos aspectos.<sup>92</sup>

Además, vale la pena señalar que la mayoría de los personajes protagónicos en el anime y manga son adolescentes, y esto se atribuye a dos cuestiones, la primera es porque esta etapa del ser humano como estadio intermedio entre la infancia y la edad adulta justifica la combinación de conductas y sueños de niños con actitudes y actos de adultos, mientras que la segunda se remite al aspecto estético, donde la juventud resulta inherente a la belleza.

### **2.1.2.2 Géneros del manga y anime**

Contrario a la creencia nacional de que los dibujos animados son dirigidos únicamente a los niños, el anime japonés demuestra que no es así, con una vasta y variada producción dirigida a todo tipo de público.

#### **2.1.2.2.1 Géneros demográficos**

Shônen: principalmente dirigido a adolescentes, protagonizado por un chico.

Shôjo: dirigido a un público adolescente, protagonizado por una chica.

Seinen: Principalmente dirigidos a una población masculina de edad madura, con tramas más sofisticados.

Komodo: dirigido al público infantil.

Josei: Anime dirigido a mujeres jóvenes y adultas.

---

<sup>92</sup> Entrevista con Lorena Villanueva, realizada el 21 de Octubre de 2015.

#### **2.1.2.2.2 Géneros Temáticos**

Anime progresivo: animación hecha con propósito de emular la originalidad japonesa.

Comedia con parodia: animación con un gran sentido de la comedia, en la que se representan escenas o situaciones similares a las de otras animaciones

Cyberpunk: La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia.

Ecchi: presenta situaciones eróticas o subidas de tono llevadas a la comedia.

Gekiga: término usado para los anime dirigidos a un público adulto, el término literalmente, significa "imágenes dramáticas".

Gore: anime literalmente sangriento.

Harem: muchas mujeres son atraídas por un mismo hombre.

Harem Reverso: muchos hombres son atraídos por una misma mujer.

Hentai: es el anime pornográfico.

Kemono: humanos con rasgos de animales o viceversa.

Loli: romance homosexual o heterosexual entre niñas menores, este también se puede dar entre una niña menor y un adulto.

Mahô Shôjo: *magical girl*, chica-bruja o con poderes mágicos.

Mecha: robots gigantes.

Meitantei: es una historia policíaca.

Nekketsu: abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal.

Post-apocalíptico: la historia sucede en un mundo devastado.

Romakome: es una comedia romántica.

Sentai: se refiere a un grupo de superhéroes.

Shôjo-ai o Yuri: romance homosexual entre chicas o mujeres

Shônen-ai o Yaoi: romance homosexual entre chicos u hombres.

Shota: romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto.

Spokon: historias deportivas.<sup>93</sup>

## **2.2 Salto a la pantalla, el dibujo cobra vida (anime es alma)**

Captar un cuerpo, es captar un alma.  
Leonardo Da Vinci

Una vez que el manga se encontró consolidado, el siguiente paso fue llevarlo a la pantalla, y es cuando adquiriría la denominación de anime, aunque hay que mencionar que no tiene una definición en cuanto a literatura, ya que combina el drama, el terror, la comedia, ciencia ficción, crítica social, temas para niños y adultos, a pesar de que es una adaptación del papel a la imagen en movimiento, muchas veces suelen cambiarse aspectos de la trama original, estos cambios pueden ir desde la cesura hasta los conocidos "capítulos de relleno", que no son más que extras propuestos por la misma casa productora encargada de la animación, con el objeto de alargar la vida de dicho anime, el ejemplo más conocido de este último es *Dragon Ball GT*, serie que fue ideada por TOEI Animation basada en la obra original de Akira Toriyama, quien para ese entonces ya estaba cansado de su propia obra.

La animación japonesa comenzó durante la primera década del siglo XX motivada por la exhibición de películas de procedencia occidental (norteamericanas y francesas), *Mukuso Imakawa, the concierge*, fue la primera película animada a cargo de Oten Shimokawa, ésta fue producida en 1916 con una técnica poco habitual, ya que el autor tras fracasar en el intento de animar dibujos en un pizarrón, optó por dibujar con tinta directamente sobre la cinta, y fue por esta razón que su película no fue exhibida sino hasta Enero de 1917,<sup>94</sup> mientras que fue hasta 1958 la producción del primer largometraje de

---

<sup>93</sup> Brenen, R. *Understanding Manga And Anime*, Libraris Unlimited. Estados Unidos, 2007, pp. 13-20.

<sup>94</sup> Anaya Martínez Op. cit., pág. 10.



animación japonesa *Hakujaden* (la leyenda de la serpiente blanca), a cargo de Toei Animation dirigida por Taji Yabushita.<sup>95</sup>

En 1961 Osamu Tezuka funda la compañía Mushi Procutions, empresa encargada de producir series animadas, basadas sus propios mangas, la repetición de escenas, fuera de paisajes o de expresiones faciales ayudaron a superar la barrera económica. La primera animación totalmente japonesa fue *Astroboy*, elaborada en blanco y negro dirigida por su creador Ozamu Tezuka, comprendía de 193 capítulos que fueron transmitidos de 1963 a 1969. Fue tal su éxito que fue llevado al extranjero sin embargo fue censurado por tener elementos impropios para la cultura occidental, ya que la NBC<sup>96</sup> consideró de mal gusto los láseres instalados en el trasero de astroboy, además de inhumano y degradante con los animales el hecho de que un científico secuestrara perros para convertirlos en cyborgs, y finalmente el cuestionamiento de la existencia de Dios.

Fue con la animación de *Astroboy* y *Kimba*; el león blanco, además de las animaciones basadas en novelas occidentales (tal es el caso de *Heidi*, *Candy Candy*, *Remi* y *Marco*) los que dieron paso a la expansión del anime japonés<sup>97</sup>.

Pero es hasta los años 80 y 90 que la presencia del anime japonés se da a gran escala en el occidente, aunado a esto durante la década de los 80 surge el formato OVA producciones de mayor calidad lanzadas directamente al ámbito doméstico sin haber sido emitidas en televisión.

### **2.2.1 La televisión como transporte de la cultura japonesa**

Como se abordó en el capítulo I, el desarrollo de la tecnología aplicado a los medios de comunicación es capaz de eliminar las distancias y la fronteras físicas quedando como única barrera la diferencias culturales entre los partícipes de las transacciones e intercambios de bienes y productos.

---

<sup>95</sup> Jiménez García Op. cit., pág. 50.

<sup>96</sup> National Broadasting Company.

<sup>97</sup> Jiménez García Op. cit., pág. 50.

Durante la década de los 60, Japón se había repuesto de la crisis que pasó después de haber perdido la Segunda Guerra Mundial, incluso logro convertirse en potencia; la exportación de productos industriales y bienes culturales que fueron el inicio de la invasión amarilla, la cual se vio parcialmente frenada tras el colapso de la economía oriental en el año en 1998.

Japón hoy en día es una de las potencias mundiales más importantes, y esto se debe en gran medida a su desarrollo industrial, pero este desarrollo económico se ve complementado por la producción cultural y los beneficios económicos que obtienen de ella. En el caso particular del manga y anime su alcance y distribución es amplia, ya que ambos bienes culturales pueden ser traducidos a diversos idiomas, que van desde el inglés, chino, español, alemán, italiano, portugués, francés y coreano, por mencionar algunos.

Como es de esperarse, las producciones editoriales y el anime no llegan de forma simultánea a todos los países donde se reproducen dichos bienes, sino que depende de aquellos que paguen primero los derechos sobre la reproducción y distribución de la obra original, tomando en cuenta el sistema capitalista en el que estamos inmersos es natural que las potencias occidentales (Estados Unidos y Potencias Europeas) sean las primeras en adquirir, doblar y transmitir estos contenidos, de ahí se deriva que en muchas ocasiones funcionen como parciales filtros para la distribución del anime.

En México, la mayoría de las animaciones japonesas pasan por el filtro norteamericano, donde no sólo se traducen sino que también alteran imágenes y censuran escenas, por considerarlas agresivas para el contexto donde serán transmitidas (considerando por agresivo no sólo los contenidos altamente violentos, sino también sexuales). Además, muchas de las series japonesas que se doblan en español latino, se basan en la traducción inglesa que se hizo, de igual forma no todas las animaciones japonesas llegan completas o inclusive nunca llegan a México, por considerarlas con contenidos no aptos para nuestra forma tradicional de pensar, o que van en contra de los valores que rigen a nuestra sociedad, tal como es el caso de las series Yaoi, Yuri o Shota, con contenidos homosexuales en los dos primeros casos o entre menores y adultos en el tercero.

La televisión como albergue de diversas producciones culturales mundiales, y como medio de transmisión de las mismas juega un papel sumamente importante en la expansión del anime japonés, ya que es el principal medio por el cual se dan a conocer estas producciones; según la investigación realizada por César Adrián Jiménez García, la difusión del anime se daba a través del medio televisivo y la propagación "boca a boca", es decir, a través de las personas que consumen anime y lo recomiendan, inclusive más que las publicaciones editoriales (revistas dedicadas al anime como *Conexión Manga*) e internet.

Pero las producciones japonesas no sólo se difunden alrededor del globo, sino que también marcan una tendencia artística que es copiada total o parcialmente por otros países. Ojos grandes, rostros infantilizados y cuerpos delgados y estilizados son elementos que se hacen presentes en las producciones culturales occidentales, como claro ejemplo de estos cambios podemos tomar a *Spiderman*, un superhéroe de la franquicia Marvel, éste desde su surgimiento en 1962 y su respectiva animación en 1967 ha dado grandes cambios, primero hacia un dibujo más realista que se consumó con la serie animada de 1994 y las siguientes versiones apostarían más por ir infantilizando el diseño e inclusive al personaje mismo, para convertirlo de un estudiante universitario, a un adolescente estudiante de secundaria y/o preparatoria.

### **2.2.2 El anime en México**

El primer anime presentado en México fue *Astroboy* en la década de los 60 transmitido de lunes a viernes por canal 5.

Para los años 70 se dio el bombardeo de la animación con la llegada de varias animaciones japonesas en la televisión mexicana se transmitieron, por ejemplo: *La princesa caballero*, *La señorita cometa*, a finales de los 70 las historias presentadas se basaron en su mayoría en cuentos occidentales como *Heidi*, *Candy Candy*, *Marco y Remi* con un doblaje argentino.<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> Reyes Yee, Alma Cecilia (2008) *Las satisfacciones emocionales y sociales que los jóvenes mexicanos pueden encontrar en la animación japonesa*. (Tesis de Licenciatura en Comunicación) Universidad Nacional Autónoma de México (FES Aragón), México, pág. 41.

En la década de los 90 se consolida el *boom* del anime japonés en México con la transmisión en canales abiertos de Televisa y TV Azteca (canal 5 y 7 respectivamente) como: *Sailor moon*, *Saint Seiya (los Caballeros del Zodiaco)*, *Dragon ball*, *Dagron Ball Z*, *Dragon Ball GT*, *Candy Candy*, *Mazinger Z*, *Meteoro*, *El jardín secreto*, *Las guerreras mágicas*, *Mikami las cazafantasmas*, *Ranma 1/2*, *Naruto*.<sup>99</sup>

A partir del año 2000 la animación comenzó a desaparecer de la televisión mexicana, la censura y los conflictos por los roces culturales fueron un factor que influyó en la decaída del anime, principalmente presentadas por la iglesia los medios de comunicación y la lectura que les dieron los padres de familia a estas animaciones.

Aunado a esto, las televisoras no consideran redituable comprar la licencia de un anime. Anteriormente las series tenían más de 100 episodios, ahora el 90% del anime, aproximadamente, tiene de 26, 13, 10 y hasta 3 capítulos por lo que las ganancias resultan mínimas en comparación con los animes de larga duración, cabe mencionar que éste es uno de los motivos por los cuales las televisoras prefieren la repetición que las nuevas adquisiciones, además del hábito de la transmisión diaria, que contrasta con las emisiones semanales tal y como se maneja en el país de origen.

Para el año 2008 ha empezado a regresar un poco el anime japonés en la televisión abierta con la retransmisión de *Dragon ball Z*, *Los Caballeros del Zodiaco* las primeras temporadas, y los primeros trece capítulos de la saga de Hades, el canal 22 se arriesgó con *Neon Genesis Evangelion* y *Hellsing*, y cadena 3 (canal 28) tiene en su programación algunas series de anime entre ellas *Astroboy*.<sup>100</sup> Actualmente, con la digitalización de la señal grupo imagen a través del canal 3.1 alimenta su programación con animes y dibujos animados de las décadas de los 70 y los 80.

---

<sup>99</sup> Jiménez García, Op Cit., 55.

<sup>100</sup> Reyes Yee, Op. Cit., pág. 41.

## 2.3 Estudio de caso: *Death Note*

*Death Note* o *Desu Noto*, es la obra escrita por Tsugumi Ohba y dibujada por Takeshi Obhata, publicada entre diciembre de 2003 y mayo de 2006 con un total de 108 episodios repartidos en 12 volúmenes por la editorial Sueshia en la revista Shonen Jump. *Death Note* tiene la publicación editorial en Manga, art boocks, la versión animada, capítulos especiales, tres películas *live action* de origen japonés, y en el año 2015 se llevó a cabo el proyecto de una película occidentalizada; y un Dorama, cada una de estas versiones cuenta con variantes respecto a la obra original (manga), sin embargo se guían por el argumento original de la historia.

La historia se centra en un estudiante de preparatoria, Light Yagami, que encuentra un cuaderno el cual le otorga la capacidad de asesinar con tan sólo escribir el nombre y visualizar el rostro de la persona. En un intento de limpiar el mundo e implantar un nuevo orden Light Yagami comienza a asesinar criminales convirtiéndose así en *Kira* (asesino), el "hacer justicia por su propia mano", convierte a Kira en objetivo de la policía.

Su género demográfico es el Shonen (historias dirigidas a un público adolescente y protagonizada por un chico), mientras que su género temático pertenece al *Meitantei* (historia policiaca), en términos occidentalizados podríamos clasificar esta historia como un Thriller psicológico, por la forma en que se desarrolla la historia siendo el suspenso un elemento constante en la misma, y con un clasificación B, que es para adolescentes y adultos.

### 2.3.1 Creación del Manga

La obra de Tsugumi Ohba es un caso particular en el manga y anime, debido a que la acción de los personajes principales brilla por su ausencia, a diferencia de otras series de gran éxito como lo son *Bleach*, *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball*, *Neon Genesis Evangelion*, *Shingeky no Kojin*, por mencionar algunas y que fueron de las más populares en Japón en su momento; el interés que éste manga logra despertar radica en el dilema entre la moral y la ética así como el duelo de inteligencia y estrategias empleadas por los personajes principales.

Compuesta por 108 episodios que inicialmente se publicaron de manera semanal en la revista *Jump* y recopilados en doce volúmenes, *Death Note* logró

posicionarse como uno de las historias más interesantes. Aunque el manga finalizó su publicación en mayo de 2006, para el año 2008 éste alcanzó la venta de 26 millones de copias (tomando en cuenta todos los volúmenes) a nivel local. Según el ranking de [comipress.com](http://comipress.com)<sup>101</sup> *Death Note* ocupa el lugar 22 en la lista de los mangas más vendidos de todos los tiempos, estando en primer lugar *Dragon Ball* con 150 millones de copias.

En México el manga fue traído por Editorial Vid, con una traducción directa del idioma japonés (según lo mencionan los créditos del manga,), el primer tomo fue impreso y distribuido a partir del mes de julio de 2007 finalizando su impresión en el mes de agosto de 2008, y para Febrero de 2016 la Editorial Panini adquirió la licencia de reproducción de dicho manga.

### **2.3.2 Versión animada**

Tras el éxito conseguido por el manga, el estudio de animación Madhouse llevó a *Death Note* a su versión animada, bajo la dirección de Tetsuya Araki. Su transmisión en Japón dio inició el 3 de octubre de 2006 y terminó el 26 de junio de 2007, mientras que en Latinoamérica fue transmitida a través del canal Animax Latinoamérica en el año 2009.

Compuesta por 37 capítulos, la serie animada cambió el orden de algunos de los sucesos, ya que la versión impresa recurre mucho a *flash backs*,<sup>102</sup> mientras que en el anime la narrativa se llevó a cabo de manera lineal y empleó dicho recurso sólo ocasionalmente, entre otras variantes la serie animada también contó con capítulos que narran anécdotas que no se mencionan en el manga, así como detallar y extender algunos sucesos. Además es importante mencionar que a lo largo de la serie podemos ubicar seis episodios clave para el desarrollo de la trama los cuales son: 1, 2, 9, 26, 35 y 37.

La musicalización de la serie estuvo a cargo de Hideki Taniuchi y Yoshihisa Hirano, principalmente, ya que la música que fondea puede dividirse de manera general en dos estilos, uno que apela a la música instrumental clásica, y que algunas veces se ve complementada por coros, y un género más contemporáneo de desarrollo progresivo y con empleo de instrumentos

---

<sup>101</sup> <http://comipress.com/article/2008/12/31/3733> consultado el 9 de septiembre de 2015.

<sup>102</sup> Narración de sucesos del pasado que no fueron detallados en la historia de manera lineal.

electrónicos en su mayoría. La música también la podemos agrupar más allá de su estilo, por su función, ya que cuenta con temas que se utilizan para ambientar situaciones, y otra para identificar o mejor dicho para caracterizar personajes.

Para la presentación de este anime se contó con dos secuencias de *opening* y *ending*, que volvieron tanto en la animación como en el tema que lo fondeaba, el primer grupo de secuencias de *opening* y *ending* estuvo a cargo de la agrupación Nightmare, con el tema *The World* como entrada, y el de *Alumina* de salida, ambas secuencias están completamente en japonés, y están presentes del capítulo 1 al 19 de la serie. A partir del capítulo 20 se cambian las primeras secuencias, los temas tanto *del opening* como *del ending* son obra del grupo Maximun the Hormone, con los temas *Whats'up people* como entrada y *Zetsubou Billy (Hopeless Billy)* de salida, ambos temas aunque son cantados en japonés incluyen coros y algunas frases en inglés.

*Death Note* fue traducido a por lo menos nueve idiomas entre los que se encuentra el inglés, alemán, italiano, francés, ruso, coreano, portugués y español latino y castellano. La versión en Castellano fue producida y distribuida por VIZ Media LLC. Para la transmisión en Latinoamérica el doblaje estuvo a cargo del estudio AF The Dubbing House con el trabajo de traducción de Gabriela Gómez y Adrián Forgety, el *casting* de Marina Huerta y la Dirección de Rolando Castro (Actor y Director de doblaje). Según el testimonio de Hugo Núñez (actor de doblaje), el doblaje de *Death Note* estuvo constantemente supervisado por los productores de la serie, daban opiniones al director y dirigían medianamente algunos de los diálogos que hacían los personajes; inclusive Hugo Núñez, quien diera voz a L, recibió una felicitación del *seiyu* Kappei Yamaguchi quien brindó la voz originalmente a dicho personaje.<sup>103</sup>

A continuación se presenta un cuadro con la lista de algunos de los personajes así como los *seiyus* y los actores de doblaje que se encargaron de dar vida al trama de *Death Note* tanto en su país de origen como en Latinoamérica.<sup>104</sup>

---

<sup>103</sup> Conferencia de doblaje en la TNT (Convención dedicada al anime y manga en México) 27, llevada a cabo el 3 de Mayo de 2014 en el Centro de Convenciones Tlatelolco, Ciudad de México.

<sup>104</sup> Este cuadro fue elaborado con información de [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Death\\_Note](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Death_Note) consultada el 3 de Septiembre de 2015.

Personaje	Seyu	Actor de doblaje
<b>Protagonistas</b>		
Ligth Yagami (Kira)	Momoru Miyano	Manuel Campuzano
L Lawliet (L)	Kappei Yamaguchi	Hugo Núñez
<b>Shinigamis</b>		
Ryuk	Shidō Nakamura	Rolando de Castro
Rem	Kimiko Saito	Erika Edwards
Gelus	Kenichi Matsuyama	Dafnis Fernández
Sido	Kazuki Yao	Eduardo Ramírez
<b>Fuerza Especial</b>		
Watari	Kiyoshi Kobayashi	Carlos del Campo
Souchiro Yagami	Naoya Uchida	José Lavat
Tota Matsuda	Ryo Naitō	Alfredo Leal
Hirokazu Ukita	Hidenobu Kiuchi	Miguel Ángel Leal
Suichi Aizawa	Keiji Fujiwara	Carlos Vásquez
Kanzo Mogi	Kazuya Nakai	Alejandro Mayén
Hideki Ide	Hideo Ishikawa	Jorge Ornelas
Aiber	Takuya Kirimoto	Daniel del Roble
Weedy	Miki Nagasawa	Nellely Sólis
<b>Yotsuba</b>		
Takeshi Ooi	Kiyoyuki Yanada	Guillermo Coria
Masashiko Kida	Masaki Aizawa	Mario Castañeda
Eiichi Takahashi	Eintarō Nishi	Ricardo Méndez
Reiji Namikawa	Hirofumi Nojima	Luis Alfonso Mendoza
Shingo Mido	Eiji Hanawa	Ernesto Lezama
Suguru Shimura	Hiroyuki Yokoo	Ricardo Bautista
Hatori Arayoshi	Yukitoshi Tokumoto	Salvador Reyes
<b>Suplentes de Kira</b>		
Misa Amane (Segundo Kira)	Aya Hirano	Rebeca Gómez
Kyosuke Higuchi (Tercer Kira)	Issei Futamata	Óscar Gómez
Teru Mikami (Cuarto Kira)	Masaya Matsukase	Arturo Mercado Jr.
<b>Portavoces de Kira</b>		
Kiyomi Takada	Maya Sakamoto	Toni Rodríguez
Hitoshi Demegawa	Chafurin	Leonardo García
<b>SPK</b>		
Nate River (Near)	Noriko Hidaka	Bruno Coronel
Halle Bullock (Halle Linder)	Akeno Watanabe	Queta Calderón
Anthony Carter (Anthony Rester)	Masaki Aisawa	Luis Alfonso Padilla
Stephen Gevanni (Stephen Loud)	Hiroki Takahashi	N/E



<b>Familia Yagami</b>		
Sachiko Yagami	Ai Satô	Erika Rendón
Sayu Yagami	Haruka Kuo	Mireya Mendoza
Policía		
Koreyoshi Kitamura	Masaru Ikeda	Jorge Santos
<b>FBI</b>		
Ray Penber	Hideki Ishikawa	Gerardo Vásquez
Naomi Misora	Naoko Matsui	Claudia Contreras
<b>Mafia (Mello)</b>		
Mihael Keehl	Nozomu Sasaki	Javier Olguín
Matt	Tomohiro Nishimura	Miguel Ángel Ruíz
Rod Ross	Masai Aisawa	Víctor Delgado
Pedro Kollet	N/E	Eduardo Fonseca
Jack Neylon (Kal Snyder)	Takahashi Matsuyama	Igor Cruz

*Death Note* fue bien recibida en Latinoamérica pues además de México, donde fue doblada, se transmitió en Chile, Venezuela, Argentina y Colombia, el doblaje fue reconocido por los productores japoneses.<sup>105</sup>

El anime sigue estando presente en Latinoamérica, pese a que los espacios en televisión abierta cada vez son más reducidos o están reservados para series cuyo éxito ya ha sido probado y se condena a la repetición de las mismas. El acceso a nuevas ofertas se diversifica gracias al desarrollo de las tecnologías de la información, aparte de la televisión satelital o por cable, Internet representa una oportunidad para el consumo de este bien cultural, páginas como youtube, mcanime.net, worldanime.tv, latinoanimérica.tv, así como foros y blogs especializados en algún anime en particular se convierten en los mediadores entre una cultura y otra.

Finalmente los productos japoneses tienen que pasar por un proceso de latinización para entrar en el gusto de sus consumidores latinos, válgase la redundancia, sin embargo este proceso se ve menguado por la constitución de la identidad global, ya que muchos *otakus*, ponen continuamente en manifiesto su preferencia por las series animadas habladas en su idioma original que doblada. También se podría mencionar que el proceso de latinización se ve

<sup>105</sup> Según el testimonio de Rolando Castro y Hugo Núñez en la conferencia de doblaje de la TNT 27, llevada a cabo el 3 de mayo de 2014 en el Centro de Convenciones Tlatelolco, Ciudad de México.

disminuido puesto que tanto los mangas como las animaciones son concebidas con conceptos globalizados y no se cierran sólo a la cultura japonesa.

A estas alturas vale la pena recordar que los procesos de latinización por los que pasan obras audiovisuales son tres: criterio de la audiencia, subtítulo y doblaje y alteración del video, en el siguiente capítulo se pretende demostrar la importancia que se les da a estos procesos de latinización y si es que todavía se pueden considerar los tres frente a una generación cuyos valores e ideología local se ve debilitada por el flujo de la información y la identidad global a través de los medios de comunicación, pero que aún dependen de la mediación de este proceso (latinización) para ser consumidores.

# Capítulo 3

## Globalización del lenguaje audiovisual

Nuestros gestos están ligados a nuestros sentidos,  
y estos son universales;  
una cara de terror es igual en todas partes.  
Paul Ekman

A lo largo de este trabajo, se ha hecho hincapié en la diversidad temática de la que goza la producción editorial y audiovisual japonesa, en este capítulo nos enfocaremos a la producción audiovisual, que al menos en la mayoría de los casos suprime detalles argumentales o gráficos para suavizar la crudeza de algunas situaciones planteadas originalmente en el manga, pero también se llegan dar casos en los que se potencian situaciones a través de los llamados episodios de relleno, así como el uso de otros elementos gráficos ajenos al dibujo y los diálogos, tales como la banda sonora o el empleo del color para exacerbar alguna situación con alguna carga sentimental en particular.

Como se mencionó en el capítulo anterior, el argumento creado por Tsugumi Ôba, ha sido explotado de tantas maneras como ha sido posible, (ediciones impresas, películas *live action*, *Doramas*, por mencionar algunas), que si bien encuentran sus diferencias entre sí, el argumento y el hilo conductor es el mismo, así como los personajes principales y secundarios básicos para la historia.

Es pertinente considerar que los cambios o variantes presentados en las diferentes producciones se deben en principio al formato que siguen, ya que se deben ajustar a las posibilidades y limitaciones que la misma naturaleza, que la estructura del mensaje les impone: no es lo mismo la producción con personas reales que con animaciones, por ejemplo. En segundo plano (pero no por ello menos importante), los cambios aplicados al argumento original o las variantes en los personajes o las situaciones que se presentan se deben al contexto en el que los mensajes se estructuran, para que de esta forma los personajes, las situaciones y los ambientes en los que se desarrollan sean los adecuados o lo más contemporáneos posibles, de acuerdo con el contexto de sus consumidores.

Podemos resumir esta idea con lo que dice Alenkar Montúfar en su tesis de licenciatura:

"Diversas temáticas han sido utilizadas en una gran cantidad de producciones de anime y manga japonés. Las repercusiones de la influencia religiosa, el desarrollo científico, la riqueza ancestral de la mitología y los usos y costumbres integrados a las sociedades orientales y occidentales, entre otros

temas son los que le han dado vida, color y coherencia a este arte oriental."<sup>106</sup>

En el caso concreto de *Death Note*, si tomamos en cuenta la separación temporal entre la producción impresa y el producción del anime, es mínima (considerando que el manga terminó de publicarse en mayo de 2006 y la transmisión de la versión animada inició el 3 de octubre de ese mismo año), por lo que los ambientes en los que se desarrollan las situaciones no cambia, y no influye en la evolución de los personajes, ni la premisa básica de la historia.

### 3.1 La serie

La versión animada adaptó a 37 episodios animados los 108 que propuso el manga; sin embargo, la construcción de la versión animada suprimió el uso de algunos *flash backs*, extendió el desarrollo de algunas situaciones y cambió el desarrollo del final del manga (si bien Light muere, las circunstancias son distintas).

Cabe mencionar también que la serie fue dividida en dos temporadas, marcadas principalmente (en cuanto a la construcción audiovisual) por los temas de entrada y de salida. Del episodio 1 al 19 se concibe la primera temporada y en ésta se describe como Light Yagami aprende a usar la *Death Note*, y empieza a relatar sus tropiezos y enfrentamientos con el detective internacional L.

A continuación se presentará un listado con una pequeña sinopsis de los episodios que componen a este anime.

Episodio 1: "Renacimiento"

Debido a que es el primer episodio de la serie también se le conoce como piloto,<sup>107</sup> En este episodio se presentan a dos de los personajes principales Ryuk y Light Yagami.

---

<sup>106</sup> Escudero Montúfar, Alenkar "Cómics y mangas, análisis de los metarrelatos del siglo XXI". Tesis de licenciatura (en ciencias de la Comunicación), UNAM Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. año 2010, México. pág. 105

<sup>107</sup> Como episodio piloto se entiende que es aquel que presenta lo que podría llegar a ser la serie en su totalidad. Además, éste sirve a los productores para valorar el posible éxito de la serie y de esta manera darle continuidad o descartar su producción.

Una Libreta con el título de "Death Note" cae al mundo de los humanos y Light Yagami la recoge, tras comprobar su autenticidad decide emplearla para hacer una limpieza de todos los criminales y las personas inmorales para hacer un mundo mejor, y así convertirse en el Dios del nuevo mundo. El shinigami (dios de la muerte) Ryuk se le presenta, para informarle que él estará como un espectador del uso, manejo y consecuencias que se desprendan de ello, sin tomar partido alguno.

#### Episodio 2: "Duelo"

Light Yagami, conocido como *Kira* a través de los sitios no oficiales de internet empieza a crear pánico entre los criminales, simpatía en gran parte de la población e intriga en la policía, ya que si bien *Kira* está castigando a los criminales, la justicia "por mano propia", no es del todo bien vista. Entonces, aparece el antagonista L, quien es considerado el mejor detective del mundo y quien declara abiertamente sus intenciones de descubrir a *Kira* y llevarlo ante la justicia (como institución).

#### Episodio 3: "Negociaciones"

En el desarrollo de este episodio L con la ayuda de la policía japonesa llega a la conclusión de que *Kira* puede ser un estudiante. Para suerte de Light Yagami, el comisionado para llevar cabo la investigación de este caso es su padre Souchiro Yagami. La policía japonesa no confía en L, y con el proceder de Light hace que L desconfíe del resguardo de información de la policía japonesa, obligándolo a recurrir al apoyo del FBI para que vigilen a la policía japonesa y a sus familiares, aparece Ray Penber, Ryuk ofrece los ojos de shinigami a Light para que este pueda descubrir la identidad de su perseguidor, a cambio de la mitad de años que le quedan.

#### Episodio 4: "Persecución"

Light rechaza tajantemente el trato, el intercambio de los ojos de un shinigami, pues para él no vale la pena acortar su vida si planea convertirse en el Dios del nuevo mundo. Con tal de deshacerse del agente que lo persigue, Light comienza a experimentar con la Death Note y los criminales; de esta forma idea un plan para revelar la identidad del agente que lo vigila.

## Episodio 5: "Estrategia"

Ray Penber, se vio forzado a revelar su identidad al verse en medio del secuestro del autobús donde vigilaba a Light, Ahora que éste está consciente de la presencia del FBI en Japón prepara un plan para no sólo eliminar a Ray Penber, quién ya lo había liberado de toda sospecha, sino que de todos los agentes del FBI que tiene presencia en Japón con el objetivo de atrapar a *Kira*.

Con la eliminación de los agentes del FBI, el miedo a *Kira* incrementa y el departamento de la policía japonesa disminuye dramáticamente pues muchos presentan su renuncia al caso.

## Episodio 6: "Costura Abierta"

Tras la disminución del departamento de la policía japonesa a sólo seis agentes (contando con el jefe), L revela su rostro por primera vez. De manera paralela, Naomi Misora (la prometida de Ray Penber) comienza a investigar por su cuenta para revelar la identidad de *Kira*, y así tener contacto con L, con información vital para resolver el caso.

## Episodio 7: "Tentación"

Naomi Misora desea acceder a L para brindarle la información que ha obtenido tras investigar la muerte de su prometido, esto pone en riesgo a Light Yagami, ya que esos datos acercarían irremediabilmente a L a la verdad. Mientras tanto, Ryuzaki, como se hace llamar L, y el departamento de investigación especial, confirma que *Kira* no se encuentra entre los miembros de la policía japonesa y les entrega placas con nombres falsos para proteger su identidad.

## Episodio 8: "Punto de Vista"

Tras la desaparición de Naomi Misora, L decide concentrarse en las familias que investigó Ray Penber, reduciendo la investigación a sólo dos familias, la familia Kitamura y la familia Yagami, por lo que manda poner micrófonos y cámaras para vigilarlos. Light asume que se ha convertido en el único sospechoso de L.

### Episodio 9: "Contacto"

Ryuzaki al no ver anomalías en las familias Kitamura y Yagami manda quitar la vigilancia, pese a ello no descarta la posibilidad de que Light Yagami sea *Kira*. Mientras tanto Light presenta el examen para ingresar a la Universidad, obteniendo un lugar con el 100% de aciertos al igual que un homónimo de la estrella pop Hideky Ryuga, éste último le confiesa su verdadera identidad a Light, él es L y le pide que coopere con él para atrapar a Kira, comienza una batalla de ingenio.

### Episodio 10: "Sospecha"

Ryuzaki y Light se enfrentan en un partido de Tennis el cual aprovechan para estudiarse uno al otro más a fondo. Después del partido de Tennis en el que Light obtiene la victoria, L le confiesa a Light que él es su principal sospechoso. El padre de Light, Souchiro Yagami sufre de un ataque al corazón y confirma la identidad de L frente a Light.

Mientras tanto en las oficinas centrales Sakura TV llegan unas cintas y una carta misteriosa firmadas con el nombre de "Kira".

### Episodio 11: "Confianza"

Los mensajes transmitidos a nombre de *Kira*, se presentan como un ultimátum en el que la policía debe decidir si ha de cooperar o se opondrá a él. La pronta respuesta de la policía es oponerse, por lo que son ejecutados tres policías sin necesidad de que se conozcan sus nombres, por lo que L llega a la conclusión de que existe un segundo *Kira*.

### Episodio 12: "Amor"

Las habilidades que mostró el emisor de los mensajes a nombre de *Kira*, revelan la existencia de un segundo Kira con habilidades y criterios que el primero no mostraba, por tal motivo L decide incluir a Light como parte del equipo de investigación. Misa Amane, es el segundo *Kira*, y desea conocer a toda costa al primero para convertirse en su aliada.



### Episodio 13: "Confesión"

Nuevamente, por medio de mensajes el segundo *Kira*, contacta al primero manifestando su deseo de conocerlo, para ello se vale de una agenda con un mensaje oculto, de esta manera Misa logra identificar a Light como el auténtico *Kira*. Ante la imposibilidad de Light de ubicar y contactarse con su impostor, Misa se presenta ante él, mostrando toda su disposición para ayudarlo inclusive el de arriesgar su propia vida.

### Episodio 14: "Amigos"

Bajo la condición de aparentar ser novio de Misa Amane, Light se queda con ambas libretas y le delega a Misa la función de *Kira*, castigar a los criminales y enviar un último mensaje a la televisión para la policía. Este último mensaje permite que L llegué a la conclusión de que ambos ya se pusieron en contacto elevando así las sospechas que tiene sobre Light, aunque L manifiesta abiertamente que lo considera como su primer amigo.

Misa cuenta con la protección de Rem, la shinigami que custodia la libreta otorgada a Misa, Rem responsabilizará a Light si algo le sucede a Misa. Aprovechando los sentimientos de Rem por Misa y los de Misa por Light, éste pide a Rem que mate a L.

### Episodio 15: "Apuesta"

Rem accede a matar a L con tal de que Misa sea feliz al lado de Light, sin embargo aunque Light desea la muerte de L tiene que planear una situación que lo libere de toda sospecha que pueda surgir posteriormente. L, arriesgando su vida vuelve a la Universidad, donde conoce a Misa, quien es arrestada bajo sospecha de ser el segundo *Kira*. Misa Renuncia a la libreta olvidando así todo, excepto el amor que siente por Light, esto ayuda a Light a hacer un plan para deshacerse de L.

### Episodio 16: "Decisión"

Light renuncia a la libreta otorgada por Rem, y se ofrece para ser encerrado hasta que se compruebe su inocencia. Su padre Souchiro Yagami al no poder con la situación de que Light será privado de la libertad también decide ser encerrado, tras una semana en la que Light ha sido encerrado, decide llevar a

cabo su plan, el cual consiste en renunciar también a su libreta, despidiéndose temporalmente de Ryuk.

#### Episodio 17: "Ejecución"

Después de un mes de encierro los asesinatos a los criminales ocurren nuevamente, lo que exonera parcialmente de la culpa a los sospechosos, L sigue sin creer en la inocencia de Light y Misa, sin embargo lleva a cabo un plan en que lleve al límite a sus sospechosos para forzarlos a mostrar su método para asesinar, sin saber que su memoria ha sido borrada debido a que renunciaron a la libreta.

Souchiro Yagami, es completamente liberado mientras que Light y Misa seguirán en observación. Además se fija un cuartel donde se llevará a cabo la investigación. Finalmente, aparece el tercer *Kira*, dentro de la organización Yotsuba.

#### Episodio 18: "Camaradas"

En este episodio, se presenta una pelea física entre Light y L, Aizawa renuncia al caso pues no le agrada la forma de trabajar de L. Además entran en escena Aiber y Weedy como dos aliados más. Finalmente, la alza de valor en las acciones del grupo Yotsuba levantan las sospechas de que ahí se encuentra el tercer *Kira*.

#### Episodio 19: "Matsuda"

Matsuda al sentirse relegado en la investigación, hace todo lo posible por aportar algo a la misma y se infiltra en el edificio de Yotsuba, donde escucha claramente cómo es que ellos deciden las muertes de sus competidores, para salvar su vida continúa con el papel de manager (asignado por L) y ofrece los servicios de Misa como *idol*,<sup>108</sup> para convertirse en la imagen del Grupo Yotsuba.

Aiber, se pone en contacto con el grupo Yotsuba fingiendo ser un detective talentoso que buscará la identidad de L, mientras que Weedy logra violar la seguridad del grupo y colocar micrófonos y cámaras en el edificio del grupo Yotsuba, lo que permite que el grupo de investigación monitoree su actividad

---

<sup>108</sup> Estrella juvenil del momento

A partir del Episodio 20 el tema, tanto de entrada como de salida cambian, y esto se relaciona al inicio de la segunda temporada, que describirá a lo largo de la misma la forma en que L es asesinado y comienzan a surgir sus sucesores, hasta el final de la serie. Para finalizar, se presentan la sinopsis de los episodios que componen esta segunda parte de la trama.

#### Episodio 20: "Improvisación"

El grupo de investigación monitorea la junta semanal del grupo Yotsuba, donde abiertamente discuten las muertes de los empresarios de la competencia, Light se comunica con Namikawa uno de los miembros más influyentes para retrasar las muertes planeadas y darles más tiempo de descubrir a Kira, Ryuzaki (L) considera a Light con más talento que él y lo asume como el posible sucesor de L en caso de que muera antes de descubrir a Kira. Las diferencia de ideas y proceder tanto de L, como del departamento de investigación japonesa hace que se separen y cada uno trabaje a su modo para atrapar a Kira.

#### Episodio 21: "Actividad"

Misa Amane acude a una entrevista con el Grupo Yotsuba, como parte del plan trazado por L, Rem al sentir que Misa corre peligro toca con el cuaderno a Misa para advertirle del peligro que corre y revelarles la identidad del actual Kira, Higuchi. Misa lleva a cabo un plan para revelar la identidad de Higuchi al departamento de policía japonesa, sin embargo, aumentan las sospechas de L sobre ella y Light.

#### Episodio 22: "Inducción"

Riuzaky, desea conocer el método empleado por Kira para matar a sus víctimas, por lo que utiliza a Matsuda como carnada para cumplir su cometido.

#### Episodio 23: "Frenesí"

Higuchi es monitoreado por el equipo de investigación su conversación con Rem revela a Riuzaky la existencia de un ente que le acompaña. La tensión aumenta y Higuchi se ve forzado a hacer el trato de los ojos con Rem como víctima de su desesperación por matar a Matsuda. Higuchi es capturado por la policía japonesa y el departamento de investigación comandado por L.

#### Episodio 24: "Resurrección"

Con la captura de Highuchi, la libreta vuelve a manos de Light quien recupera todos sus recuerdos.

Se hace uso de un flash back donde detallan como Light Yagami ejecutaría su plan para ser declarado inocente, tras pedirle a Ryuk que escriba dos reglas falsas, por lo que L se ve forzado a dejar de vigilar tanto a Light como a Misa Amane. Misa vuelve a hacer el trato de los ojos de shinigami

#### Episodio 25: "Silencio"

Riuzaky ve próxima su muerte, y sus sospechas sobre Light y Misa aumentan.

Tras un período corto de la captura de Higuchi y la liberación de Amane el asesinato de los criminales reincide lo que pone a Misa en la mira de L nuevamente, Rem al tener sentimientos por Misa decide matar a L aunque esto signifique su propia muerte.

Con L muerto, Light ya no tiene obstáculos para convertirse en el Dios del nuevo Mundo.

#### Episodio 26: "Reencarnación"

Ahora que Riuzaky (L) ha muerto, Light tomará su lugar como L para continuar con la investigación sobre *Kira*, con el apoyo de la policía a nivel internacional. Aprovechando su posición Light elimina a aquellos que considera un obstáculo en la construcción de un nuevo mundo, incluyendo a quienes fueran los aliados del departamento de investigación, el mundo se empieza a pronunciar abiertamente en favor de Kira.

Aparecen dos nuevos personajes Near y Mello.

#### Episodio 27: "Secuestro"

Near y Mello eran las personas más cercanas para sustituir a L como el mejor detective del mundo, ahora que L está muerto se les pide cooperar para que atrapen a Kira, sin embargo la extrema competencia que existe entre ellos hace que Mello decida trabajar por separado. Mello se integra a un grupo delictivo y con tal de obtener la *Death Note*, secuestra a la hija de Souchiro Yagami, Sayu Yagami, hermana de Light, Near, por su parte se presenta a Light como "N", y

como líder de la CIA y el FBI.

#### Episodio 28: "Impaciencia"

El jefe Souchiro Yagami, se dirige hacia Los Ángeles, para llevar a cabo el intercambio de la libreta por su hija, anticipándose a los planes de Light, Mello logra hacerse de libreta, representando así una derrota para Light, en consecuencia Near le propone que trabajen juntos. Aparece un nuevo personaje, el shinigami Shidoh a quien Ryuk robó su libreta.

#### Episodio 29: "Padre"

Shidou busca recuperar la *Death Note* que Ryuk le había hurtado, de esta manera llega con Mello y la Mafia que se han apoderado de la libreta y logra que puedan verle, por otro lado Light ejecuta otro plan, donde nuevamente renuncia a la posesión de la *Death Note*, sólo que esta vez conservará sus recuerdos.

Kira, envía su propia libreta al departamento de policía japonesa para que recuperen aquella que está en posesión de Mello, Souchiro Yagami con un profundo sentimiento del deber decide hacer el mismo el trato. Mello provoca una explosión que causa la muerte de Souchiro Yagami y su desaparición.

#### Episodio 30: "Justicia"

Kira continua ganando la simpatía y el terror a nivel mundial, tras la muerte del presidente de Estados Unidos , El vice presidente reconoce a Kira como la justicia, apoyándolo con la disolución de la SPK, el grupo dirigido por Near para su captura. Por otro lado Near le plantea a la policía japonesa sus sospechas sobre la presencia de Kira dentro de la policía japonesa, lo que hace que Aizawa comience a dudar de Light.

#### Episodio 31: "Traspaso"

En este episodio Aizawa se pone en contacto con Near, quien se ayuda de su testimonio para saber que el segundo L y principal sospechoso de ser Kira es Light Yagami. De manera Paralela Misa renuncia a la posesión de la *Death Note*, no sin antes seguir indicaciones de Light para traspasarla a Teru Mikami, un hombre que comparte los ideales de Kira y lo venera como si fuera un Dios.

### Episodio 32: "Selección"

Se hace una remembranza de la historia de Teru Mikami, justificando así el porqué de su veneración hacia Kira. Mientras Light es observado por Aizawa, Teru Mikami debe tomar la iniciativa y elegir un portavoz que transmita los mensajes de Kira. Kiyomi Takada, quien fuera novia de Light en la universidad, es la elegida. Light se pone en contacto con ella y le revela su identidad.

### Episodio 33: "Desprecio"

Near viaja a Japón y designa a sus agentes para seguir a Kiyomi Takada y a Teru Mikami, por su parte Light, le confiere a Takada la responsabilidad de llevar a cabo las ejecuciones, y a Mikami el hacer una libreta falsa a sabiendas de que este último es vigilado por la SPK.

### Episodio 34: "Vigilancia"

Aizawa le revela a Near que Light y Kiyomi Takada se comunican a través de mensajes escritos. Por otra parte la constante vigilancia de Teru Mikami les revela que Ryuk no le acompaña desde que le dejó el cuaderno. El plan de Near para revelar la identidad de Kira arranca con el parcial secuestro de Misa Amane y Mogi, además de planear el encuentro con Light.

### Episodio 35: "Malicia"

Near cita a Light el 28 de Enero en una bodega para conocerse y revelar la identidad de Kira. Por otra parte Mello secuestra a Kiyomi Takada, alterando la así tanto a Light como a Mikami, Mello muere a manos de Takada y esta es asesinada por Light, aparentando un incendio accidental.

### Episodio 36: "28 de Enero"

Por fin se lleva a cabo el encuentro entre Near y Light, donde el primero ha prometido revelar la identidad de Kira, Teru Mikami es la pieza clave en los planes tanto de Near como de Light, ya que este escribirá el nombre de todos excepto el de Kira, Light se confía de haberse anticipado a la jugada de Near habiendo asignado a Takada llevar a cabo las ejecuciones, el tiempo corre y los nombres ya han sido escritos.

## Episodio 37: "Nuevo Mundo"

Teru Mikami ha identificado por fin quien es Kira, su Dios, y ha escrito todos los nombres de la SPK y del departamento de policía japonesa que se ha encargado de la persecución de Kira hasta el momento, los 40 segundos han transcurrido, sin embargo nadie muere, La identidad de Light como Kira ha sido revelada y reconocida por el mismo, Near gana y explica cómo es que logró obtener la victoria. En un intento desesperado Light intenta matar a Near pero es atacado por Matsuda, en un momento de confusión escapa, herido y solo en una bodega Ryuk cumple su promesa de escribir su nombre en su libreta para dar fin al reino de Kira.

### 3.1.1 La Serie como construcción dramática

Toda producción audiovisual, se basa o encuentra sus orígenes en el relato, de hecho las animaciones así como muchas otras manifestaciones culturales son en sí mismas un relato, tomando en cuenta que:

"El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas esas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación".<sup>109</sup>

Lajos N. Egri (Hungría , 1888- 1967) autor de la Obra *The Art of Dramatic Writing*, planteó en ésta (su obra maestra), 3 ejes fundamentales para la construcción de una obra dramática exitosa,<sup>110</sup> y aunque sus postulados datan de la década de los 40 y sus aportaciones estaban principalmente dirigidas a la concepción de obras teatrales, en la creación de argumentos destinados a ser puestos en escena (inclusive la audiovisual) dichos ejes son imprescindibles; éstos son: La premisa, que consiste en presentar una tesis que será demostrada en términos de conducta humana a lo largo de la obra; Los personajes, planteado como el corazón o núcleo de cualquier drama, pues toda buena escritura

---

<sup>109</sup> Barthes, Roland; *Introducción al análisis estructural de los relatos*, Editorial Tiempo Contemporáneo Buenos Aires, Argentina, 1970 pág. 65.

<sup>110</sup> Este adjetivo se basa en la aceptación del público como consecuencia de una historia bien armada, con personajes bien contruidos.

dramática gira alrededor de la gente y sus relaciones, lo cual sirve para hacer avanzar la historia y darle vida, así como para comprender los motivos humanos; y el conflicto, que es la relación de la causa y el efecto, prácticamente marca el ritmo en el que se desarrolla una historia, éste se divide en cuatro grandes tipos: "conflicto estático", "conflicto repentino", "conflicto ascendente" y "anticipación del conflicto".<sup>111</sup>

Por su parte Tzvetn Todorov, en cuanto al relato se refiere, propone trabajar sobre dos grandes niveles, ellos mismos subdivididos: la historia (argumento) que comprende una lógica de acciones y una "sintaxis" de los personajes, y el discurso que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato.<sup>112</sup> De esta manera, cabe considerar que el relato, en este caso audiovisual, se divide en el qué y el cómo, es decir, "qué es lo que se va a contar", que abarca desde la situación o hecho a narrarse, hasta los personajes que intervienen, y el "cómo se va a contar", que indica los modos, el ritmo y la participación de los elementos de los que ha de valerse para reforzar la historia a narrarse.

### 3.1.1.1 Premisa y Argumento general de la serie

Lo que fue, eso será, y lo que se hizo, eso se hará;  
no hay nada nuevo bajo el sol.  
Eclesiastés 1:9  
(En la actualidad no hay nada original, todo se reinventa)

En cuanto a las industrias creativas, podríamos pensar que hay series innovadoras o frescas, sin embargo, lo que cambian son los elementos o los recursos de los que se valen para contar una historia; *Death Note* no es la excepción, si bien el elemento de la libreta que es capaz de matar es innovador y fresco, el drama es similar a la obra de *Macbeth*, de William Shakespeare, donde la ambición despiadada conduce a la destrucción propia.

Como se puede apreciar a largo plazo, Light Yagami disfraza su ambición de convertirse en el Dios de un mundo ideal, que él mismo construirá

---

<sup>111</sup> Egri, Lajos N. *El arte de la escritura dramática. fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*, Centro universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM pág. 362.

<sup>112</sup> Barthes, Op. cit. pág. 72.



deshaciéndose de los criminales y de las personas que se opongan a su cometido, además, con tal de lograr la construcción de su nuevo mundo, no sólo recurrirá a la manipulación y engaño, sino que inclusive al asesinato de personas moralmente correctas, contradiciendo la noble causa que él mismo había emprendido. Sin embargo, en un final digno de este drama el mismo método que él emplea para lograr su cometido es empleado contra él para marcar su deceso.

### 3.1.1.2 Los personajes

Una de las características principales de una nueva ola de mangas y animes es el reducido uso de arquetipos para la construcción de los personajes.<sup>113</sup> Podemos destacar que el argumento mismo de Death Note si bien contempla a Light Yagami como el protagonista, no necesariamente es el héroe que todo lo puede, "¿Luchar por la justicia?" es algo que a lo largo del argumento se cuestiona.

Sin embargo, no hay que descartar que si bien sus personajes principales no cumplen con los arquetipos y estereotipos a los que estamos acostumbrados en las producciones locales (latinas o americanas) o inclusive las que fueron empleadas en las animaciones japonesas en el inicio de su *boom* (aquellos animes de las décadas de los años setenta, ochenta y principios de los noventa, algunos personajes tienden a tener comportamientos cliché<sup>114</sup>).

Si se toma en cuenta la relevancia que todos los personajes tienen en una historia sin importar el formato en el cual se presenta la misma, Lajos Egri propone que los personajes en su totalidad, o al menos los principales deben tener una característica imprescindible, la tridimensionalidad:

"...todo objeto es tridimensional, tiene profundidad, altura y ancho. Los seres humanos tienen tres dimensiones más: fisiología, sociología y psicología..."<sup>115</sup>

---

<sup>113</sup> Esto lo menciono comparando las producciones animadas del *boom* del anime japonés en el mundo, el cual se regía por el uso de personajes arquetípicos, como el héroe que todo lo puede, las lolitas, los y las Tsundere (de carácter bipolar, se caracterizan por ser hoscos en su trato y bipolares, aunque en el fondo son nobles y cariñosos), por mencionar algunos.

<sup>114</sup> Cliché: es aquella frase, expresión, idea o acción que ha sido empleada con exceso, hasta punto tal de perder fuerza y originalidad, en especial, si en un comienzo apareció como algo novedoso e innovador en su categoría.

<sup>115</sup> Egri, Op. Cit. pág. 65

Y es que esta tridimensionalidad en un producto audiovisual es sumamente importante, porque es el reflejo de nuestras motivaciones humanas en nuestra cotidianeidad.

En cuanto al aspecto fisiológico, podemos rescatar la importancia que para cualquier humano tienen la forma en que nos percibimos físicamente, si bien la apariencia física no es lo más importante, sí determina la forma en que nos relacionamos con el exterior; un claro ejemplo, aunque extremista de ello lo encontramos en la obra de Víctor Hugo *Nuestra Señora de París*, donde la condición física de los personajes determina la confianza que tienen en sí mismos, e inclusive marcan sus anhelos o ambiciones.

En cuanto al aspecto sociológico, se refiere al entorno en el que se desarrolla y crece nuestro personaje así como las relaciones sociales de las que goza o padece según el contexto en el que lo pongamos. Por ejemplo el hombre de la máscara de Hierro

Finalmente, la dimensión psicológica es el resultado de la suma de las dos dimensiones anteriores y en gran medida se convierte en la justificación de las motivaciones y acciones del mismo, completando así la construcción del personaje,

A continuación, se presenta la guía, paso a paso, de la columna vertebral de un personaje tridimensional, de acuerdo con el manual del Autor Lajos Egri:

#### Fisiología

1. Sexo
2. Edad
3. Estatura y peso
4. Color de cabello, ojos y piel
5. Postura
6. Apariencia, bien parecido, con sobrepeso o flaco, limpio, impecable, agradable, desaliñado o sucio, Forma de la cabeza piernas y brazos
7. Defectos: Deformidades, anormalidades, marcas de nacimiento
8. Enfermedades
9. Herencia biológica

## Sociología

1. Clase: baja, media o alta
2. Ocupación: tipo de trabajo, horario, ingreso, condiciones laborales, es miembro del sindicato o no, cual es su actitud hacia la empresa, es un trabajo adecuado para él o no
3. Educación: Nivel, tipo de escuelas, calificaciones, materias favoritas, materias con promedio más bajo, aptitudes.
4. Hogar: padres que viven, poder adquisitivo, huérfano, padres separados o divorciados, hábitos de los padres, desarrollo mental de los padres, vicios de los padres, abandono.
5. Religión
6. Nacionalidad, raza
7. Lugar en la comunidad: líder entre lo amigos, participación en clubes, deportes
8. Filiación política
9. Diversión, pasatiempos: libros periódicos revistas que lee

## Psicología


1. Vida sexual
2. Normas morales
3. Premisa personal, ambición
4. Frustraciones, principales decepciones
5. Temperamento: colérico, tranquilo pesimista, optimista
6. Actitud hacia la vida: resignado, militante, desafiante
7. Complejos: obsesiones, inhibiciones, supersticiones, fobias
8. Extrovertido, introvertido, ambivalente
9. Habilidades: idiomas, talentos
10. Cualidades: imaginación, análisis, gusto y equilibrio
11. Coeficiente intelectual<sup>116</sup>


Ahora que se han enumerado los aspectos sugeridos por Lajos Egri, se procederá a desarrollar la tridimensionalidad de los personajes principales de la serie *Death Note*, la cual ha motivado este trabajo, presentándose en las siguientes fichas:

---

<sup>116</sup> *Íbidem* pp. 69-70.

Light Yagami		
Dimensión fisiológica	Dimensión psicológica	Dimensión social
 <p><b>Sexo:</b> Hombre</p> <p><b>Edad:</b> 18 a 23 años</p> <p><b>Sexo:</b> Hombre <b>Edad:</b> 18 a 23 años</p> <p><b>Ojos:</b> Cafés</p> <p><b>Piel:</b> Blanca</p> <p><b>Postura:</b> Erguida.</p> <p><b>Apariencia:</b> Es un joven guapo, formal (siempre viste de uniforme o traje) en su vestimenta predominan los colores claros.</p>	<p><b>Clase:</b> alta</p> <p><b>Ocupación:</b> Al principio es estudiante, luego se incorpora como detective.</p> <p><b>Educación:</b> Concluyó la preparatoria y se asume que la universidad también (aunque no es explícito) como el mejor alumno de Japón.</p> <p><b>Hogar:</b> Tiene una hermana y sus padres tiene un matrimonio estable, pese a la constante ausencia del padre por su trabajo.</p> <p><b>Religión:</b> con la <i>Death Note</i> en sus manos. Él mismo se asume como un Dios.</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Japonés.</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> es un líder entre sus allegados y tiene poder de convocatoria.</p> <p><b>Filiación política:</b> No tiene, antes de que se adueñara de la <i>Death Note</i> no tiene algún interés aparente a parte del estudio.</p>	<p><b>Vida sexual:</b> es un joven apuesto y sale con varias chicas.</p> <p><b>Normas Morales:</b> En apariencia no le parece correcto la manipulación y el engaño, pero con tal de lograr su cometido se convierten en sus herramientas para lograr su cometido.</p> <p><b>Premisa Personal:</b> El mundo está podrido y alguien tiene que sacrificarse para mejorarlo.</p> <p><b>Frustraciones:</b> que no comprendan la intención de Kira, de hacer un mundo nuevo y se use su nombre y sus acciones para obtener beneficios.</p> <p><b>Temperamento:</b> Analítico y metódico, pocas veces pierde el control de sí mismo.</p> <p><b>Complejos:</b> Es una persona perfeccionista, se altera cuando las cosas no salen como lo prevé.</p> <p><b>Personalidad:</b> Introversa</p> <p><b>Coefficiente intelectual:</b> alto</p> <p><b>Habilidades:</b> es sumamente inteligente, al menos es bilingüe (habla japonés e inglés) y es atlético.</p>
Perfil del personaje		
<p>Es una persona depresiva, aunque en apariencia lo tiene todo, es inteligente, su posición económica es alta, además de ser atractivo físicamente, No se siente satisfecho, ya que, la situación social en la que se encuentra inmerso, lo tiene aburrido y decepcionado.</p> <p>Cuando adquiere la <i>death note</i> y consciente de que es el mejor estudiante de Japón, se considera como un elegido para depurar el mundo, y convertirlo en un lugar mejor.</p> <p>Es una persona intransigente, pues aquel que se opone a su forma de pensar y proceder, lo asume como su enemigo y por ende determina castigarlo.</p> <p>Pese a su forma radical de pensar, destaca el apego a su familia, pues trata de protegerlos de la <i>Death Note</i> hasta donde le es posible</p>		


L (Ryuzaky)		
Dimensión fisiológica	Dimensión psicológica	Dimensión social
 <p><b>Sexo:</b> Hombre    <b>Edad:</b> 25 años</p> <p><b>Estatura y peso:</b> 1.80 y 54 kg (alto y delgado)</p> <p><b>Color de cabello:</b> Negro</p> <p><b>Ojos:</b> Negros</p> <p><b>Piel:</b> Blanca</p> <p><b>Postura:</b> Encorvado</p> <p><b>Apariencia:</b> Es extremadamente delgado, y muy desaliñado, gusta de sentarse en cuclillas y tomar objetos con las puntas de los dedos.</p>	<p><b>Clase:</b> alta</p> <p><b>Ocupación:</b> Detective Privado, tiene influencia sobre organizaciones mundiales de seguridad e investigación</p> <p><b>Educación:</b> Aunque es muy inteligente se desconoce su nivel educativo.</p> <p><b>Hogar:</b> Es hasta después de su muerte que se sabe que él fue huérfano y que Watari fungió como su tutor.</p> <p><b>Religión:</b> Desconocida</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Desconocida, aunque se entiende que su infancia y gran parte de su vida vivió en Inglaterra.</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> Es una persona solitaria, pero, dada su inteligencia ocupa el lugar de líder cuando suele trabajar en equipo.</p> <p><b>Filiación política:</b> No tiene</p> <p><b>Sus pasatiempos:</b> se desconocen. Una característica particular de este personaje es su gusto por el consumo de dulces y postres.</p>	<p><b>Vida sexual:</b> Desconocida</p> <p><b>Normas Morales:</b> Aunque es un fiel creyente de la justicia, para L el fin justifica los medios.</p> <p><b>Premisa personal:</b> él es la representación de la Justicia.</p> <p><b>Frustraciones:</b> que sus teorías y supuestos sean erróneos, no poder probar al cien por ciento sus sospechas.</p> <p><b>Temperamento:</b> es serio y medianamente taciturno, tiende a ser pesimista pero es una persona sumamente directa y honesta.</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> es desafiante al principio, pero al saber que su muerte está cerca da muestra de resignación.</p> <p><b>Personalidad:</b> Introverso.</p> <p><b>Habilidades:</b> se entiende que al menos habla a la perfección el inglés y el japonés, es una persona muy observadora y sumamente analítica.</p> <p><b>Cualidades:</b> tiene una gran imaginación y es una persona muy observadora lo que le permite sacar conjeturas a gran velocidad y muy acertadas.</p> <p><b>Coeficiente intelectual:</b> Es Muy inteligente, quizá es la mente más brillante en el mundo policial.</p>
<b>Perfil del personaje</b>		
<p>Por su forma desaliñada de vestir, así como algunos de sus hábitos (sentarse en cuclillas, no usar zapatos), se presenta como un inadaptado social, su forma de relacionarse con las personas es forzada, su extrema honestidad suele ofender a las personas que lo rodean, sin embargo, tiene cierta empatía con Light Yagami y Misa Amane.</p>		


<b>Near</b>		
<b>Dimensión fisiológica</b>	<b>Dimensión psicológica</b>	<b>Dimensión social</b>
 <p><b>Sexo:</b> Hombre</p> <p><b>Edad:</b> 17 o 18 años</p> <p><b>Estatura:</b> 1.55</p> <p><b>Peso:</b> 40kg (pequeño y muy delgado)</p> <p><b>Color de cabello:</b> Blanco</p> <p><b>Color de ojos:</b> Grises</p> <p><b>Piel:</b> Blanca</p> <p><b>Postura:</b> Casi siempre está sentado y levemente encorvado.</p> <p><b>Apariencia:</b> Es un niño pequeño, desalineado, siempre viste la misma ropa que asemeja una pijama.</p>	<p><b>Clase:</b> Alta, heredó la fortuna de L.</p> <p><b>Ocupación:</b> Detective privado, al principio cuenta con el apoyo de la policía internacional y el gobierno de Estados Unidos, quienes le retiran todo tipo de apoyo al sentirse intimidados por Kira.</p> <p><b>Nivel Educativo:</b> Desconocido</p> <p><b>Hogar:</b> es huérfano y fue criado en el mismo Orfanato que L.</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Inglesa.</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> Es Líder de la SPK el único grupo social en el que se desenvuelve.</p> <p><b>Filiación política:</b> Desconocida.</p> <p><b>Diversión y pasatiempos:</b> mientras razona le gusta usar juguetes, desde figuras de acción, dados, bloques lego, darlos, entre otros.</p>	<p><b>Vida sexual:</b> Desconocida</p> <p><b>Normas Morales:</b> Sólo le interesa ganar y vengar a L.</p> <p><b>Premisa personal:</b> Convertirse en el digno sucesor de L, derrotando a Kira para vengar su muerte.</p> <p><b>Frustraciones:</b> Desconocidas</p> <p><b>Temperamento:</b> Es una persona muy fría y calculadora, prefiere planear que actuar.</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> prefiere planear que actuar, es mucho más antisocial que L.</p> <p><b>Complejos:</b> Desconocido</p> <p><b>Personalidad:</b> Introverso</p> <p><b>Habilidades:</b> Es sumamente inteligente y muy perceptivo, hace deducciones rápidamente</p> <p><b>Coeficiente intelectual:</b> Alto.</p>
<b>Perfil del personaje</b>		
<p>Es un individuo muy inteligente pero su contacto con el mundo exterior es escaso, a pesar de ello comprende emociones sentimentales, lo que le permite llegar a deducciones acertadas. Es frío, y solitario; su mayor ambición es superar a L, por quién sentía un profundo respeto, es muy cuidadoso y detallista, es tan precavido que casi no actúa, su principal función es la observación. Tiene la manía de jugar con un mechón de su cabello cuando reflexiona. Se presenta como un joven con actitudes infantiles, por su apego a los juguetes así como las posturas que adopta.</p>		


<b>Mello</b>		
<b>Dimensión fisiológica</b>	<b>Dimensión psicológica</b>	<b>Dimensión social</b>
 <p><b>Sexo:</b> Hombre</p> <p><b>Edad:</b> 18 o 19 años</p> <p><b>Estatura:</b> 1.68</p> <p><b>Peso:</b> Desconocido</p> <p><b>Estatura:</b> media y delgado.</p> <p><b>Color de cabello:</b> Amarillo</p> <p><b>Ojos:</b> Azules</p> <p><b>Piel:</b> apiñoadada</p> <p><b>Apariencia:</b> Tiene el cabello largo y su fleco cubre parte de sus ojos, es atractivo y gusta vestir de colores oscuros y muy ajustado. Después de provocar una explosión para huir, le queda una cicatriz de quemadura, que abarca la mitad de su rostro del lado izquierdo.</p>	<p><b>Clase:</b> Desconocida, aunque por su relación con la mafia, no se muestra que tenga carencias económicas.</p> <p><b>Ocupación:</b> Inicialmente es aliado de la mafia, pero después de fracasar, sólo se dedica a perseguir a Kira.</p> <p><b>Nivel educativo:</b> Desconocido.</p> <p><b>Hogar:</b> huérfano, fue criado en el mismo orfanato que L.</p> <p><b>Religión:</b> Desconocida</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Esloveno</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> es un fugitivo, procura no relacionarse con las personas.</p> <p><b>Filiación</b> <b>ca:</b> desconocida.</p> <p><b>Diversión o pasatiempo:</b> Desconocido, tiene la manía de comer chocolate.</p>	<p><b>Vida Sexual:</b> Desconocida</p> <p><b>Normas Morales:</b> En apariencia no tiene, sine embargo no le gusta sentirse endeudado con nadie.</p> <p><b>Premisa Personal o ambiciones:</b> Superar a Near y convertirse en el sucesor de L.</p> <p><b>Frustraciones:</b> La superioridad intelectual de Near. La muerte de L.</p> <p><b>Temperamento:</b> Es impulsivo, y rencoroso, aunque planea y es prevenido en muchas situaciones, prefiere actuar a quedarse como un simple espectador.</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> Desafiante, impulsivo, aunque al final muestra resignación.</p> <p><b>Complejos:</b> detesta sentirse inferior a Near. Es de una personalidad Introvertida.</p> <p><b>Habilidades:</b> Es bueno con el manejo de armas, Idiomas y es rápido para hacer deducciones.</p> <p><b>Cualidades:</b> es atrevido y muy inteligente.</p> <p><b>Coefficiente intelectual:</b> Alto.</p>
<b>Perfil del personaje</b>		
<p>Es impulsivo. Su obsesión, más que superar a L, es superar a Near, ya que durante su estancia en la casa de Wammy Near siempre lo superó. Aunque planea con maestría sus estrategias, siempre las lleva a cabo con prontitud, es más dado a la actuación que a la observación en comparación con Near.</p> <p>Entre los perseguidores de Kira, quizá, es el más determinante ya que es el que pone en aprietos a Light Yagami antes de su captura.</p> <p>Aunque tiene pocos compañeros es más sociable, pero no deja de ser reservado.</p> <p>Es un apostador que va por todo o nada, y son los riesgos que toma lo que descontrola a Light.</p>		

<b>Misa Amane</b>		
<b>Dimensión fisiológica</b>	<b>Dimensión psicológica</b>	<b>Dimensión social</b>
 <p><b>Sexo:</b> Mujer</p> <p><b>Edad:</b> 15- 20 años</p> <p><b>Estatura:</b> 1.55</p> <p><b>Peso:</b> 40 kg (estatura promedio, delgada)</p> <p><b>Color de cabello:</b> Rubio</p> <p><b>Ojos:</b> azules</p> <p><b>Piel:</b> Blanca</p> <p><b>Postura:</b> Erguida</p> <p><b>Apariencia:</b> Es una chica atractiva, pero de actitud y ademanes infantiles.</p>	<p><b>Clase:</b> mediana, no se aprecia que tenga carencias económicas pero tampoco muchos lujos.</p> <p><b>Ocupación:</b> Modelo y cantante, es una estrella Pop.</p> <p><b>Nivel educativo:</b> Desconocido.</p> <p><b>Hogar:</b> Sus padres fueron asesinados, tiene una hermana que nunca aparece, pero sí se menciona su existencia.</p> <p><b>Religión:</b> Desconocida</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Japonesa.</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> Es una herramienta de Kira, pocas veces actúa por su propia cuenta, y casi siempre está ejecutando órdenes.</p> <p><b>Filiación política:</b> desconocida.</p> <p><b>Diversión o pasatiempo:</b> Desconocido.</p>	<p><b>Vida sexual:</b> Es pareja de Light Yagami. Lo ama incondicionalmente.</p> <p><b>Normas Morales:</b> En apariencia no tiene, deja que Light Yagami dicte su forma de actuar</p> <p><b>Premisa Personal o ambición:</b> Apoya la ideología de Kira, pero su mayor anhelo es que Light, llegue a amarla.</p> <p><b>Frustraciones:</b> no sentirse amada por Light.</p> <p><b>Temperamento:</b> Resignado,</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> está dispuesta a hacer todo lo que Light le indique.</p> <p><b>Complejos:</b> está obsesionada con Light Yagami</p> <p><b>Personalidad:</b> Extrovertida.</p> <p><b>Habilidades:</b> empieza como una chica inteligente pero el amor por Light la cega, es una estrella pop, sabe cantar y actuar.</p> <p><b>Cualidades:</b> es trabajadora y para beneficio de Light es obediente.</p> <p><b>Coficiente intelectual:</b> Intermedio.</p>
<b>Perfil del personaje</b>		
<p>En su primera aparición se muestra como una chica inteligente. Sin embargo su veneración por Kira y posterior amor hacia Light Yagami hace que pierda toda voluntad y autonomía, Su acciones son dirigidas por Light.</p> <p>Aunque se conforma con serle útil a Light, ambiciona ser amada por él.</p> <p>Mientras es custodiada por Mogi, muestra intereses propios de su edad, como salir de compras. Se entrega a su profesión como modelo, cuando Light se lo permite.</p>		



<b>Souchiro Yagami</b>		
<b>Dimensión fisiológica</b>	<b>Dimensión psicológica</b>	<b>Dimensión social</b>
 <p><b>Sexo:</b> Hombre</p> <p><b>Edad:</b> 49-54 años</p> <p><b>Estatura y peso:</b> Alto y complexión media, tiende a corpulento.</p> <p><b>Color de cabello:</b> Gris, medio canoso</p> <p><b>Ojos:</b> Cafés</p> <p><b>Piel:</b> apiñonada.</p> <p><b>Postura:</b> Erguida</p> <p><b>Apariencia:</b> Es un hombre mayor, pero conservado, usa bigote, siempre usa traje, salvo en misiones especiales donde usa uniforme militar.</p> <p><b>Enfermedades:</b> sólo una vez tiene un ataque cardíaco.</p>	<p><b>Clase:</b> Alta</p> <p><b>Ocupación:</b> Subdirector de la Policía Japonesa</p> <p><b>Nivel Académico:</b> No se especificada, pero se entiende que es alguien calificado académicamente para ejercer.</p> <p><b>Hogar:</b> Es padre de Familia, padre de Light. casi no ve a su familia por cuestiones laborales, sin embargo se puede considerar que son una familia unida.</p> <p><b>Religión:</b> desconocida</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Japonesa.</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> Líder del departamento de policía japonesa encargado de capturar a Kira.</p> <p><b>Filiación política:</b> Desconocida</p> <p><b>Diversiones y pasatiempos:</b> No especificados.</p>	<p><b>Vida Sexual:</b> Aunque es casado, ve pocas veces a su pareja.</p> <p><b>Normas Morales:</b> Es un fiel creyente de la justicia y todos sus actos se apegan a la ley.</p> <p><b>Premisa personal:</b> Es un creyente de las instituciones.</p> <p><b>Ambición:</b> Capturar a Kira y demostrar que Light es inocente de las sospechas de L.</p> <p><b>Frustraciones:</b> Considerarse un mal padre de Familia y un mal policía.</p> <p><b>Temperamento:</b> Es tranquilo, pero tiene episodios depresivos, a manera de resignación.</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> Es desafiante, pero es demasiado recto en su forma de pensar y actuar.</p> <p><b>Complejos:</b> teme obrar fuera de la ley, está obsesionado con ella.</p> <p>Introvertido.</p> <p><b>Habilidades:</b> es ingenioso y precavido, no teme arriesgarse, es inteligente pero no tanto como su hijo o L.</p>
<b>Perfil del personaje</b>		
<p>Es la encarnación de la rectitud y la moral, el hecho de que Light sea el principal sospechoso de ser Kira, hace que se enfrente su deber como policía de capturar a Kira y su deber como padre de proteger a su hijo, Esta misma moral hace que sus remordimientos lo abrumen y lo lleven a tomar medidas extremas para aminorar su sentimiento de culpa, presentándolo en ocasiones como una persona depresiva.</p>		

Ryuk		
Dimensión fisiológica	Dimensión psicológica	Dimensión social
 <p><b>Sexo:</b> Hombre</p> <p><b>Color de cabello:</b> Negro azulado</p> <p><b>Ojos:</b> Rojos</p> <p><b>Piel:</b> Blanca</p> <p><b>Postura:</b> encorvada</p> <p><b>Apariencia:</b> Pese a ser un Dios de la muerte no se ve tan aterrador, los ojos saltones y los pómulos prominentes le dan un aspecto cadavérico. es muy delgado, aunque sus hombros son anchos los brazos y las piernas los tiene muy flacos.</p> <p>Su vestimenta es negra y ajustada.</p> <p>En comparación con las proporciones humanas su brazos son muy largos.</p>	<p><b>Clase:</b> desconocida</p> <p><b>Ocupación:</b> Como <i>Shinigami</i>, su única labor es escribir nombres de humanos en su libreta, pero es opcional , adicionalmente custodia a Light como propietario de la libreta que dejó caer.</p> <p><b>Nivel educativo</b> : Desconocido</p> <p><b>Hogar:</b> Desconocido</p> <p><b>Religión:</b> Desconocido</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Desconocida</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> dentro de los <i>shinigamis</i> es conocido y afamado se puede considerar que está dentro de los 6 <i>shinigamis</i> más poderosos.</p> <p><b>Filiación Política</b> : Desconocido</p> <p><b>Diversión y pasatiempos:</b> ver a los humanos.</p>	<p><b>Vida sexual:</b> Desconocida</p> <p><b>Normas Morales:</b> Desconocidas</p> <p><b>Premisa:</b> El sólo quiere divertirse, observando a los humanos.</p> <p><b>Frustraciones:</b> La vida como <i>shinigami</i> es muy aburrida.</p> <p><b>Temperamento:</b> es tranquilo, se puede calificar como una persona pasiva.</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> es desafiante, ya que rompe las reglas de su mundo con tal de buscar un poco de entretenimiento.</p> <p><b>Complejos:</b> No tiene Introvertido, pero curioso.</p> <p><b>Habilidades:</b> Como Dios de la muerte puede volar, ver el tiempo de vida y los verdaderos nombres de las personas, asesinar a voluntad.</p> <p><b>Cualidades:</b> con una inteligencia promedio, es sumamente curioso y truculento.</p>
Perfil del personaje		
<p>Su aburrimiento del mundo shinigami, lo hizo sentir curiosidad por el mundo humano, sus acciones son motivadas por la entretención, de hecho se mantiene al lado de Light, porque en él ve entretenimiento garantizado por sus objetivos y su persecución. Se presenta como un testigo de todo lo que pueda acontecer.</p> <p>Las manzanas, son su adicción. Su comportamiento se puede calificar como egoísta ya que, todas las acciones realizadas son para beneficio propio.</p>		

Rem		
Dimensión fisiológica	Dimensión psicológica	Dimensión social
 <p><b>Sexo:</b> Mujer</p> <p><b>Estatura:</b> Alta</p> <p><b>Color de cabello:</b> Gris con morado</p> <p><b>Ojos:</b> Amarillos</p> <p><b>Piel:</b> Blanca humeada.</p> <p><b>Postura:</b> encorvada</p> <p><b>Apariencia:</b> A semeja tener un esqueleto externo, y usa un vendaje en la cara que le cubre su ojo derecho, luce más pesada y sumisa en comparación con el shinigami Ryuk.</p>	<p><b>Clase:</b> Desconocida</p> <p><b>Ocupación:</b> Como <i>Shinigami</i>, sólo tiene que escribir ocasionalmente nombres de humanos en su libreta, dado a que entregó su libreta en el mundo humano custodia a la poseedora.</p> <p><b>Nivel Educativo:</b> Desconocido</p> <p><b>Hogar:</b> Desconocido</p> <p><b>Religión:</b> Desconocido</p> <p><b>Nacionalidad:</b> Desconocido</p> <p><b>Lugar en la comunidad:</b> Es una <i>Shinigami</i> muy inteligente, conoce muchas reglas de la <i>Death Note</i>, sin embargo no tiene tanto renombre como Ryuk.</p> <p><b>Filiación política:</b> Desconocido.</p> <p><b>Diversión:</b> Desconocido.</p>	<p><b>Vida sexual:</b> Desconocida, siente mucho afecto por Misa y quiere que ella sea feliz.</p> <p><b>Normas morales:</b> Es muy leal</p> <p><b>Premisa o ambición personal:</b> quiere que Misa sea Feliz a toda costa.</p> <p><b>Frustraciones:</b> Saberse usada por Light, y que este haya cumplido su cometido de matarla.</p> <p><b>Temperamento:</b> tranquilo</p> <p><b>Actitud hacia la vida:</b> se muestra resignada.</p> <p><b>Complejos:</b> No tiene.</p> <p>Ambivalente, ya que es introvertida, pero no tanto como Ryuk.</p> <p><b>Habilidades:</b> Conoce muchas reglas sobre la <i>Death Note</i> y el mundo <i>Shinigami</i></p> <p><b>Cualidades:</b> es leal y muy protectora, su conocimiento acerca de la <i>Death Note</i> ayuda en varias ocasiones a Misa y Light.</p>
<b>Perfil del personaje</b>		
Se presenta con un perfil depresivo y leal, está dispuesta a todo con tal de proteger a Misa y de garantizar que sea feliz, a diferencia de Ryuk sus acciones son motivadas por las necesidades, y deseos de Misa.		

### 3.1.1.3 Conflicto

No es posible encontrar la acción de una forma aislada y pura, aunque siempre está presente como resultado de otras condiciones.  
Lajos Egri

De manera universal y en todos los productos cuya finalidad es contar una historia, existen tres instancias que componen cualquier tipo de relato: el inicio el nudo y el desenlace. En los cuentos, novelas y relatos en general podemos agregar el elemento del clímax.

Estas instancias son definidas por acciones que representan conflictos entre los personajes, o a nivel interior de los mismos (cuando esto sucede son las circunstancias en las que se ven envueltos los personajes), que a su vez justifican y anuncian el camino que la trama de la historia seguirá.

En general, una composición dramática debe contar con las siguientes instancias:

- Origen de la acción
- Causa y efecto
- Movimiento
- Conflicto (tipos de conflicto: estático, repentino y ascendente)
- Anticipación del conflicto
- Punto de arranque
- Transición
- Crisis, clímax y resolución

En este contexto, de entender a la serie animada *Death Note* como composición dramática, solo falta desmenuzar los tipos de conflicto que se presentan en la totalidad de los 37 episodios (ya que cada uno visto de forma independiente contará con las instancias anteriormente señaladas).

Como se señaló en el capítulo 2 de este trabajo, la serie cuenta con seis episodios clave (1, 2, 9, 26, 35 y 37) en los cuales marcaremos que tipo de conflicto manejan, o bien, en qué instancia de las señaladas anteriormente se ubican dentro de la composición dramática global de la serie animada.

En el episodio 1, funciona como punto de arranque, pues sin lo acontecido en este episodio no habría necesidad de desarrollar la historia, para ser más específicos es la decisión de Light Yagami de emplear la *Death Note* para castigar criminales la acción que define el curso que tomará la historia.

Mientras que el episodio 2 se presentaría como una instancia de "Causa y Efecto", ya que el punto de arranque planteado el episodio piloto necesita una respuesta, que en este caso es la aparición de L como perseguidor de Kira, en un aparente conflicto repentino, que marca la trama principal del argumento dramático.

La anticipación del conflicto, la podemos ubicar en el episodio 9 donde el suceso principal es el contacto entre en Light y L, así como la confesión de este último respecto a su identidad, recordando que la anticipación del conflicto es en sí la pista que el autor de una obra da a los espectadores para que el desenlace les parezca congruente con el desarrollo de la historia.

El episodio 26 funciona como la Transición, entendiendo a ésta como un cambio gradual y sutil; viendo la serie en su totalidad, evidentemente la muerte de L se convierte en un punto de arranque que requiere un cambio en el desarrollo de la historia y este cambio no sucede de forma inmediata, sino que la introducción de los personajes de Near y Mello es gradual, así como la estrategia seguida por ambos.

Un episodio de movimiento reúne la suma de los conflictos que funcionaron como los puntos climáticos, mismos que se fueron intensificando y que encaminan hacia el desenlace de la historia, el episodio 35 cumple con estas características, ya que lo sucedido en este episodio se convierte en pieza fundamental para la conclusión del conflicto.

El episodio 37 cuenta con las instancias de Crisis, Clímax y Resolución, cada episodio cuenta con dichas instancias, y contribuyen al final de la historia, pero viendo la serie en su totalidad, en este último episodio naturalmente debe encontrarse la resolución del conflicto, sólo que antes de llegar a este punto se pasa por un momento de alta tensión, que desarrollan crisis en los personajes y construyen el clímax de la historia: ¿Quién ganará?.

Los aspectos anteriormente mencionados corresponden a la construcción dramática de la serie, pero considerando que ésta tiene características específicas por el medio a través del cual se propagó es de suma importancia considerar su composición como un producto audiovisual.

### **3.2 Composición Audiovisual**

Dado que el objetivo de este trabajo es mostrar cómo la globalización influye en la producción y asimilación de bienes culturales, se tomó al anime japonés que es un producto audiovisual propio de las Industrias Creativas, y difundida por las Industrias Culturales, resulta pertinente abordar algunas cuestiones técnicas de esta industria, en este caso de la serie *Death Note*.

#### **3.2.1 Tipo de Dibujo, Colorimetría, Ritmo y Encuadres**

Respecto a *Death Note*, podemos apreciar que el dibujo que predomina es el tipo manga, con tendencias más al realismo, en cuanto a las proporciones, y a su propio estilo (manga) por el diseño de los rostros (ojos grandes, narices agudas y labios representados por líneas, respecto a los humanos; en cuanto a las figuras de los *shinigamis*, el diseño si bien corresponde al dibujo tipo manga tiene una inclinación mayor a la caricatura pues exagera algunos aspectos en detrimento de otros, por ejemplo Ryuk) que al *Hentai* o *Shonen*, ya que el mismo argumento de la serie rara vez propone escenas de acción explícita, los puntos climáticos de la serie son resaltados con técnicas de cinética, o bien con el tratamiento del color. Es pertinente destacar que en algunas escenas se hace empleo de animación por computadora.<sup>117</sup>

El manejo del color, también es esencial, pues a lo largo de la serie resalta mucho los contrastes dependiendo los entornos, Por lo general Light se mueve en espacios y ambientes brillantes, como la Universidad, e inclusive su habitación, mientras que los escondites de L son sombríos y carentes de elementos decorativos.

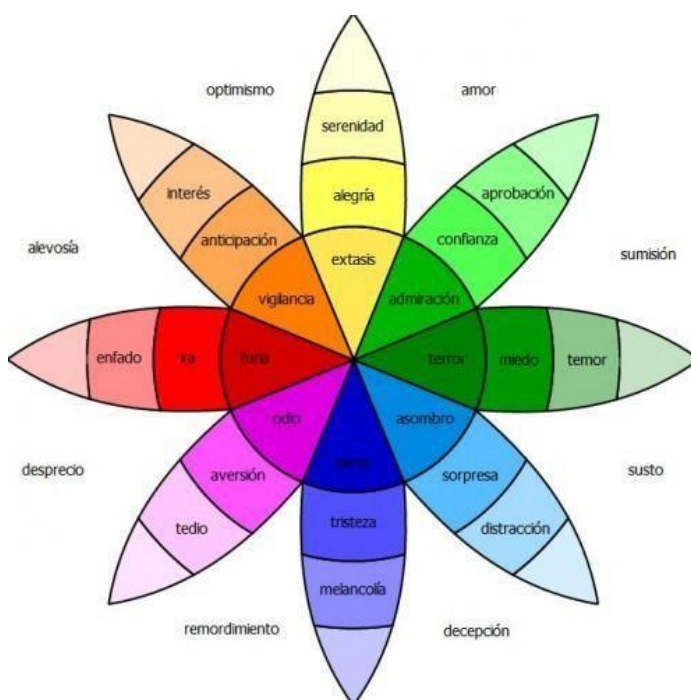
Tanto los ambientes como los personajes mismos tienen una coloración natural, salvo algunas escenas donde el color de aspectos como el cabello o

---

<sup>117</sup> Este tipo de animación, por computadora se emplea más para la explicación de procesos con objetos, no se recurre a ella (por lo menos en este anime) cuando hay personajes involucrados.

los ojos son alterados para resaltar el suspenso o situaciones que representan alevosía y ventaja o bien tristeza, por ejemplo color rojizo de los ojos del shinigami que a lo largo de la trama se manejan como una ventaja se exalta con un color rojizo.

El 1980 el psicólogo Robert Plutnick, diseñó este círculo cromático en donde relaciona emociones con colores,<sup>118</sup> y aunque en el mundo del cine se plantea este recurso como básico, prácticamente es empleado en cualquier audiovisual.



Cabe mencionar, que no sólo es la tonalidad del color lo que influye en las emociones que el audiovisual plantea despertar en el espectador, sino que también cuentan con elementos como la intensidad y el valor, así como la combinación y el equilibrio de los colores, que en conjunto sean capaces de crear un ambiente idóneo para exaltar la situación que se plantea de manera narrativa.

<sup>118</sup> Esta información está detallada y se presenta con ejemplos en el video "Understanding color", Video de Youtube, consultado en Febrero de 2016

Existen elementos empleados tanto en el manga como en el anime que sirven para resaltar la acción y dinamismo, o bien las trayectorias. Enfocándonos en la serie que tiene por objeto este trabajo, hace empleo de signos cinéticos principalmente a los movimientos de cámara basados en la llamada foto movida, barrido, efecto de zoom y estroboscopia.<sup>119</sup>

El conjunto de líneas paralelas (sean éstas verticales u horizontales) originalmente interpretan el desplazamiento de un objeto a gran velocidad, este objeto corresponde al barrido y al paneo. El barrido en fotografía se consigue a base de seguir el movimiento del sujeto en el visor, obteniendo así al sujeto bien definido mientras que el fondo no lo es tanto, como efecto contrario a esta técnica es dejar el fondo fijo y distorsionar la imagen del sujeto, mientras que el paneo se distingue porque la cámara gira sobre su propio eje de izquierda a derecha o viceversa.<sup>120</sup>

*Death Note*, aunque es una serie policial son contadas las escenas de persecuciones, peleas, o acción, cuando llegan a presentarse estas líneas cinéticas dentro del desarrollo del anime, se emplea más con el objetivo de exaltar la agilidad de sus mentes, o emociones, dada la naturaleza de los personajes principales que es fría, calculadora y altamente deductiva.

Respecto al ritmo, podemos decir que el juego de encuadres, y movimientos de cámara es acorde a la situación que plantean, hay secuencias de ritmo rápido ejemplo: como la secuencia de asesinatos del episodio 1, la del partido de tenis en el episodio 5 y otras que llevan un ritmo pausado, estos siempre van acompañados y justificados por la banda sonora o los efectos de los que se haga empleo (manecillas del reloj por ejemplo).

### **3.2.2 Banda Sonora**

Tal y como se mencionó en el capítulo anterior, la banda sonora estuvo a cargo, en su mayoría, de Hideki Taniuchi y Yoshihisa Hirano, compuesta por 78 canciones, incluyendo los *openings* y *endings*, así como las canciones que ambientaron la serie en su momento como "Low of Solipsism II", "Kyrie II", "Theme

---

<sup>119</sup> Sandino Hernández Teresa (2005), *Elementos gráficos del manga como aportación al diseño y la comunicación*, Tesina de Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México. pág. 57.

<sup>120</sup> *Ibidem*.pág. 57.



of Ryuk" y "Misa no uta". Divididas en tres discos, suman aproximadamente 3 horas y media de variedad musical.

El papel de la banda sonora en toda producción audiovisual es sumamente importante, ya que influye de manera directa en la construcción ambiental y emocional de las animaciones. Sin embargo, vale mencionar que en el caso particular de *Death Note*, adquirió una mayor relevancia, pues la construcción argumental de la serie carecía de acción explícita, y en muchos casos la banda sonora marcó el ritmo de la animación, dotando de mayor dinamismo situaciones que se podían considerar como cotidianas, como el partido de tenis representado en el capítulo 10.

Además de la música, hay que considerar también los efectos de sonido que acompañaron el arreglo de la propia banda sonora, tales como los distorsionadores de voz, así como los efectos de pasos, segundero (de reloj), disparos y explosiones, por mencionar algunos, mismo que completaban el cuadro o la experiencia audiovisual, en determinadas escenas.

### **3.2.3 Montaje**

Por montaje, se puede entender todo lo que corresponde al proceso de edición, y es en esta instancia donde vale la pena destacar el segundo nivel planteado por Todorov, "El discurso", ese "cómo se cuenta la historia; y es que el ordenamiento de las imágenes, y el ritmo en el que se conjugan adquieren un significado quizá no específico, pero que sin lugar a dudas este significado cambia cuando el ritmo lo hace es decir, los elementos, imágenes y efectos adquieren cierto orden, o velocidad, un ejemplo claro podría ser el final alternativo del anime *Candy Candy*, transmitido en Italia, donde se cambia por completo el final original de la serie, a través de la alteración de los diálogos en el doblaje, el reciclaje de escenas y la forma en que éstas fueron ordenadas.

Sin embargo, es importante mencionar que durante este proceso de edición y montaje, y con la finalidad de construir un significado convincente, es necesario respetar la continuidad. Vale destacar la existencia de dos tipos de continuidad: la continuidad temática, que hacer referencia al seguimiento de la situación o el hecho que se está planteando, y la continuidad perceptiva, que es la congruencia visual en la posición y el orden de los elementos y

personajes que aparecen en escena.

### **3.3 Globalización animada**

Tras un meticuloso análisis de la composición de la serie, es posible asumir que *Death Note*, si bien conserva un estilo de Dibujo tipo manga que lo arraiga a su país de origen, presenta elementos de una cultura globalizada desde su construcción argumental, tomando en cuenta además que, la trama de la serie no sólo se lleva a cabo en Japón, sino que también en un arco dramático de la serie se lleva a cabo en Estados Unidos, y sumando también que el objetivo principal de Kira no sólo radicaba a la sumisión de Japón sino del mundo entero.

Además, al observar a detalle las características del argumento dramático, así como la composición del relato es comprensible que esta serie sea tan aceptada, ya que cumple con los requerimientos básicos como para considerar que es una serie con una estructura compleja, pero a la vez familiar, rasgo que de alguna manera puede garantizar su éxito.

Sin importar el lugar donde se origina esta Forma Simbólica, que es Japón, el manga y anime, en este caso el anime *Death Note*, ha sido aceptada y adoptada por miles de personas alrededor del mundo, y este hecho es una consecuencia de la estructura que tiene dicha serie a nivel de relato o de obra dramática, así como la familiaridad que despiertan las situaciones y las emociones que se plantean a lo largo del argumento, como el ideal de un mundo mejor, o la frustración ante la derrota; además de la empatía que generan los personajes, desde su imagen hasta la forma en que actúan, y que muchas veces es muy similar a la del espectador, permitiendo de esta manera la adopción de la Forma Simbólica por parte de los individuos.

En el caso concreto de México, cabe destacar la relevancia que adquiere *Death Note*, pues la muerte, así como la personificación de la misma (a través de los shinigamis) parecieran tener una cercanía cultural con el Folklor mexicano, rasgo que quizá haya facilitado la recepción, adaptación y adopción de este anime en particular, pese a la carencia de acción explícita en comparación con otros animes de gran aceptación en América Latina.

# CAPÍTULO 4

## Latinización del anime japonés: Adaptación, apropiación y adopción

Los japoneses son más sensoriales que intelectuales  
y más intuitivos que sistemáticos.

Las cualidades de simplificación, decoración y serenidad  
han sido las más salientes fuerzas constantemente influenciadas  
en el arte japonés durante su historia.

Teresa Sandino<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> Elementos gráficos del manga. Op. Cit. pág. 25

*Death Note* surgió como manga en el año 2003; para ser un *Shonen* carecía de acción explícita, en comparación con otros mangas y animes de ese mismo género, sin embargo logró obtener gran popularidad entre el público al grado de posicionarlo como el manga más popular del momento. Tras trece años de su aparición *Death Note* aún resulta redituable, pues Netflix está dispuesto a financiar el rodaje de la filmación de una nueva película *live action*<sup>122</sup> contextualizada en Estados Unidos, durante este año (2016)<sup>123</sup>, e inclusive si nos vamos al mercado local, Panini México inició la reimpresión de este manga (que fuera publicado originalmente por editorial Vid en el año 2007) el mes de febrero de 2016.

Los datos anteriormente mencionados resultan importantes porque dan pauta a una pregunta de suma importancia: ¿Cuáles son los elementos que motivan la aceptación y adopción de una obra, al grado de que trece años después de su origen sigue siendo tan aclamada?<sup>124</sup> Un ejemplo similar bien podría ser *Star Wars*, que a pesar de haber surgido en 1977, esta ópera espacial sigue siendo explotada; pero, lo que las diferencia no sólo es su país de origen sino la naturaleza misma de la forma simbólica, mientras la primera salió de forma impresa, la segunda lo hizo directamente en la pantalla, además de que el argumento de *Death Note*, en la medida de lo posible sigue siendo respetado, mientras que *Star Wars* trata de reinventarse lo más posible.<sup>125</sup>

*Death Note* es un ejemplo entre muchos animes y mangas que han permanecido en el gusto del público, no sólo en Japón, sino a nivel mundial, tal como lo ha sido *Dragon Ball* o los *Caballeros del Zodiaco*, por mencionar algunos. Para indagar en los procesos de latinización, de manera concreta, se realizaron dos grupos de discusión, el primero de ellos conformados por personas que consumen de forma constante el anime japonés, llegando inclusive al

---

<sup>122</sup> Mórvido Films <http://www.morbidofest.com/archivos/51251> consultado el 24/02/2016

<sup>123</sup> Este proyecto originalmente sería financiado por Warner Brothers, pero tras la crítica que recibió la película "*Batman vs Superman. Dawn of justice*" decidió no arriesgarse, sin embargo le permitieron al director llevarse el proyecto a otra casa productora si el así lo deseaba. Información obtenida de [www.forbes.com](http://www.forbes.com) consultada el 07/04/2016

<sup>124</sup> Considerando la explotación comercial de este argumento sigue latente por las reimpressiones del manga, así como las películas *live action* que están programadas para el año 2016 (la versión occidental de *Death Note*, a cargo de Netflix, así como la película "*Death note: Light up the New World*" en Japón.

<sup>125</sup> Esta afirmación surge del hecho del número de argumentos que la franquicia ha creado, cada uno con nuevos personajes, nuevos problemas, diferentes protagonistas, entre otras cosas; mientras que *Death Note* siempre se ha tratado de respetar el argumento original del autor.

grado de ser fanáticos, y el segundo de personas que si bien conocen las obras más representativas del anime no lo consumen de forma frecuente. Esto con el objetivo de destacar los elementos que llevan a la adopción o rechazo de una misma forma simbólica.

#### **4.1 La técnica. Grupo de Discusión**

Para profundizar en el conocimiento sobre los aspectos que se toman en cuenta para la adaptación y apropiación de esta Forma Simbólica en un público mexicano, se consideró llevar a cabo la técnica del grupo de discusión, la cual Javier Gil la define de la siguiente forma:

"Entendemos el grupo de discusión como una técnica no directiva que tiene por finalidad la producción controlada de un discurso por parte de un grupo de sujetos que son reunidos, durante un espacio de tiempo limitado, a fin de debatir sobre determinado tópico propuesto por el investigador (...) tienen lugar en un grupo de discusión, en el que en realidad, se trata de "establecer y facilitar una discusión y no entrevistar al grupo".<sup>126</sup>

La intención en la aplicación de dicha técnica para esta investigación consiste en la retroalimentación entre los participantes y tener como objeto de observación las similitudes y diferencias en los procesos de adopción o rechazo de la forma simbólica en cuestión, que en este caso es el anime japonés.

Para ello se formaron dos grupos de discusión, el primero detalla las opiniones de personas que son consumidoras frecuentes del anime japonés, con respecto a la serie *Death Note*, además de argumentar las razones que motivan su consumo respecto a estas formas simbólicas, qué es lo que los atrae.

Un segundo grupo se conformó con jóvenes que si bien identifican las animaciones japonesas, no dieron seguimiento a su consumo, por diversas causas, ya sea porque no les gustaban desde niños, pero principalmente por el

---

<sup>126</sup> Gil Flores, Javier (1992) "La metodología de investigación, mediante grupos de discusión". En revista Enseñanza & Teaching, Revista interuniversitaria de didáctica, Universidad de Sevilla N° 10 pág. 199, consultado en [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20406/metodologia\\_investigacion.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20406/metodologia_investigacion.pdf)

concepto de que los dibujos animados son para niños.

#### **4.2 Grupo de Discusión 1. Consumidores frecuentes del anime japonés**

A continuación se presentan a los participantes que conforman el primer grupo de discusión:

Maigo Carrión tiene 32 años, es licenciada en Filosofía y letras, trabaja como profesora en una escuela preparatoria, está casada desde hace 8 años y tiene una hija de tres años, su principal hobby es leer y escribir, gusta de las animaciones japonesas pero no se considera tal cual una fanática.

Lidia Gómez tiene 30 años, es médico general particular, radica en Huachinango, Puebla desde hace tres años, vive en unión libre con su pareja, le gustan las animaciones japonesas desde que era niña; dada la demanda de su carrera dejó de consumirlas de forma frecuente aunado a la salida de las mismas del sistema abierto de televisión.

Lorena Capetillo tiene 25 años, es comunicóloga, el trabajo que más le gusta es el análisis de datos durante campañas electorales, es fanática no sólo del anime, sino de la cultura japonesa en general, actualmente está estudiando japonés y compitiendo por una beca para viajar a dicho país.

Iván Bojórquez tiene 31 años, es emprendedor tiene un proyecto de producción audiovisual con amigos llamado droga digital, le apasiona la tecnología, es fanático del manga y anime japonés, así como del cómic americano.

Miguel Ibarrola tiene 34 años, actualmente está estudiando la carrera de arquitectura, suspendió sus estudios por el trabajo, trabajaba de promotor de Disney, por lo cual está muy familiarizado con los argumentos y las películas de superhéroes, es fanático de la animación japonesa desde hace siete años.

Durante la ejecución del grupo de discusión, los participantes se expresaron libremente de acuerdo a una guía de preguntas,<sup>127</sup> de acuerdo a lo que expresaron es posible colocar sus respuestas en 4 categorías, mismas que se presentan a continuación.<sup>128</sup>

#### **4.2.1 Nuevas formas de difusión**

Los avances tecnológicos han potenciado y diversificado los medios a través de los cuales las industrias culturales se expanden; los medios tradicionales para la transmisión de los productos culturales han sido desplazados, un claro ejemplo de ello son la radio y la televisión; si bien aún son vigentes lo cierto es que hoy en día internet ha venido a suplir muchas de sus funciones, es más estos medios de comunicación "tradicionales" han tenido que incorporar el uso de internet (promocionándose o interactuando con el público a través de las redes sociales) para refrescar sus métodos de divulgación y asegurar su presencia en la cotidianeidad.

Las políticas públicas y la supuesta regulación que se hizo respecto a los contenidos transmitidos por televisión abierta a finales de la década de los años 90, desfavorecieron al anime japonés en comparación con producciones occidentales, ya fueran nacionales o internacionales, lo que orilló a aquellos fans de estas producciones japonesas a buscar otras alternativas con tal de seguir consumiendo y disfrutando de éstas. La piratería fue por mucho tiempo la opción más recurrente, pero con la popularización y ampliación del servicio de internet, las alternativas se ampliaron. Para el 2000 la internet ya era bastante común en los hogares.

*Death Note*, pese a que se transmitió por el canal Animax, muchos de sus consumidores recurrieron a plataformas de internet o a la misma piratería, como es el caso de este grupo de discusión, donde ninguno de sus participantes vio la serie a través de televisión por cable, sino que, dos de ellos compraron la serie pirata, uno la descargó de internet, otra la vio por youtube y la última

---

<sup>127</sup> La guía de preguntas se encuentra en el Anexo.

<sup>128</sup> Para diferenciar las aportaciones de los participantes a la investigación y la intervención del moderador durante la redacción de los resultados de la técnica se utilizarán dos tipografías.

participante la vio por Netflix; como consecuencia de las diferentes plataformas de consumo varía el tiempo, y la forma en la que la vieron.

Es así como contestaron a las preguntas: ¿Cuándo vieron la serie?, ¿Qué edad tenían cuando la vieron? y ¿En qué idioma?

**Miguel:** Yo vi la serie hace 7 años, un cuate me la recomendó y la compre pirata y tenía 27 años, la vi en japonés.

**Lorena:** Yo tenía 18 años cuando me recomendaron la serie y también la compré pirata prácticamente la vi en el año 2009, y la vi en japonés.

**Iván:** Yo vi la serie el mismo año que salió, más o menos por el 2008, un amigo me la recomendó y la descargue de internet, también la vi en japonés.

**Lidia:** La vi en youtube, hace como 5 años, yo tenía 25 y me la recomendó mi hermana menor, la vi con el doblaje latino.

**Maigo:** Hace tres años vi *Death Note*, yo tenía 29, la vi por Netflix y la vi en español latino.

Como podemos apreciar en las respuestas, *Death Note* llegó a los participantes por recomendaciones de terceros, y la mayoría de éstos, vieron la serie en un tiempo muy próximo a la salida de la misma, una consecuencia evidente fue que su primer contacto con este anime fue en su idioma original (el japonés), ya que la disponibilidad en internet, así como el material distribuido por la piratería no contaba con la versión doblada, con una mediana calidad.

De estos hábitos de consumo, cabe destacar que son favorecidos por los contextos en los que se desenvuelven miles de fanáticos más del anime japonés, y este grupo en particular, donde por su condición de estudiantes, trabajadores e inclusive amas de casa, no les facilita ajustarse a un horario de transmisión, o simplemente no quieren hacerlo.

La facilidad de contar con la serie *Death Note* completa y a su disposición a través de estos medios (internet y respaldados en discos), no sólo modifica la cuestión del horario, sino también el número de episodios que se consumen al día.

De esta manera, el desarrollo tecnológico no sólo influye de forma directa en los hábitos de consumo cultural; las formas de distribuir y los alcances que



tienen los productos de las Industrias Creativas se potencializan, y en consecuencia los procesos de adaptación y adopción se ven modificados, pues la identidad global hace que sus consumidores exijan uniformidad entre el producto original y la adaptación.

Las condiciones contextuales de los participantes son diferentes entre sí, pero similares con otros tantos fanáticos o consumidores del anime, de hecho el contexto de cada uno de los participantes de este grupo influye directamente en la manera que perciben las formas simbólicas (en este caso el anime japonés, así como en la lectura que hacen de las mismas.

#### **4.2.2 Latinización**

La globalización, en el aspecto cultural, se compone de dos procesos básicos que son la desterritorialización y la reterritorialización, entendiendo la primera como la forma en que los creadores conciben su obra "no tan local", y la segunda como el proceso de adaptación para "hacer más local" la obra en cuestión, en el lugar en cuestión.

Vale recordar que la latinización, que bien se podría entender como un proceso reterritorializador, se vale de tres aspectos fundamentales que son el subtítulo y doblaje, la censura, y el criterio de la audiencia.

En el caso concreto de este grupo ante la pregunta ¿Cuál *casting* de voz les gusta más en japonés o en audio latino?, Lorena, Lidia, Iván, Miguel, respondieron que preferían el idioma japonés, mientras que Maigo fue la única que prefirió el audio latino.

**Maigo:** Me gusta más el audio latino, porque me es más fácil prestarle atención al tono de voz en latino que en japonés, en japonés no me dice lo mismo.

**Moderador:** ¿Por qué no te dice lo mismo?

**Maigo:** porque se apega más a mi experiencia cotidiana en latino que en japonés(...) respecto a las cosas que está diciendo, entonces aunque Light sea un muchachito de dieciséis años, o algo así, la madurez que muestra respecto a mi experiencia cotidiana se presta más para el tipo de voz que le pusieron en el doblaje latino, en el otro se me hace muy chillón.

La respuesta es natural, dado a que su lengua materna es el español y naturalmente los entornos donde se desenvuelve tanto en su vida personal como en la profesional son en español los tonos de voz le parecen más familiares de acuerdo a lo propuesto en el doblaje que en el idioma original.

En cuanto a los participantes que restan sus respuesta ante la pregunta:

¿A ustedes, por qué les gusta más en japonés que en latino?, respondieron lo siguiente:

**Iván:** A mí me gusta más, porque siento que el personaje eh..., los personajes están creados para el japonés, o sea es el idioma original del personaje, y pues de hecho el personaje es de Japón, bueno todos los personajes vienen o son del Japón. Entonces, al ser un producto creado en Japón, los personajes están hechos como para hablarse en Japonés yo creo, y a parte el doblaje siento que no le imprime la misma fuerza que hace el actor... es que..., bueno no sé, yo creo que ahí haría la distinción rápida que es diferente decir como actor, porque el que hace la voz original, está creando un personaje totalmente de la nada. cuando se crea la caricatura, el personaje no existe entonces la voz que le está dando es la voz por primera vez, y el actor de doblaje está emulando la voz del japonés.

**Miguel:** A mí me gustó más en japonés, porque se ve más vivo, y me transmite más la sensación y las emociones del personaje, siento que el doblaje latino, algunos diálogos o la modulación de las voces no me parecen tan creíbles.

Respetando el gusto de cada uno de los participantes, es importante destacar algunos de los aspectos que influyen en su preferencia, uno de ellos es el idioma en el cual consumieron la serie por primera vez, pues independientemente de que sea japonés o latino, el haber visto la serie en su totalidad en un determinado idioma se convierte en la más fuerte referencia que tienen, hay que destacar que sólo tres participantes vieron la serie más de una vez sin cambiar el idioma en que se hablaba. Aquí vale rescatar los siguientes testimonios:

**Lidia:** Yo he visto el anime dos veces, y ambas han sido dobladas, sin embargo ahora que veo el trabajo del *casting* original y aunque el doblaje al español latino no se me hace malo, he de reconocer que en cuanto a las voces terminó por agradarme más el audio original en japonés; por ejemplo, en el caso de Light el audio en español lo presenta como más frío y calculador, pese a que no estoy muy familiarizada con el japonés la voz que le dan en su idioma original va más acorde con el personaje, por así decirlo sus argumentos suenan más convincentes en el audio original, suena más apasionado sin perder la frivolidad del personaje. De hecho, me intriga un poco como es la voz de L.

**Lorena:** Yo la vi la mitad en español porque después dije -no, ya, no la quiero ver- o sea, no está mal el doblaje, pero, a mí me gusta más en japonés, me parece que la razón principal es que las voces que se eligieron para soportar a los personajes principales no tienen la fuerza que el mismo personaje requiere, a diferencia de otros animes como *Ruroni Kenshin* (Samurái X) los diálogos son entendibles y está bien cuidado, ya que el doblaje mexicano en comparación con el chileno o el venezolano, si está bien cuidado.

Sin embargo el casting de voz no es el único factor determinante para que se elija una versión sobre la otra (el idioma original, o la versión doblada), ya que el volumen y combinación de la banda sonora y los efectos de sonido, influyen mucho en la impresión que deja en sus espectadores. En el caso de este grupo, los participantes que habían visto esta serie en japonés, les costó mucho más trabajo apreciar la versión latina, detectando que las voces, el ambiente y algunos efectos se distorsionan, demeritando el trabajo de doblaje.

**Iván:** (...) simplemente en el choque del primer capítulo, bueno, cuando atropellan al motociclista no se aprecia de la misma manera, porque el choque no suena tan fuerte, y no es como que el mismo efecto; simplemente de la luz, el pitazo del camión, etcétera, no es lo mismo exactamente.

**Miguel:** Yo también estoy de acuerdo en que el trabajo de doblaje, al menos en México ha sido muy bueno; sin embargo, se demerita un poco porque realmente en la versión original, que es el japonés lo arman todo en conjunto, y acá le tratan de meter la voz a algo que ya está completo que ya está armado, en sí sólo reemplazan las voces, pero descuidan ciertos detalles al hacer esta sustitución.

Un factor adicional que si bien puede beneficiar o perjudicar el trabajo de doblaje sin lugar a dudas es el manejo en el mercado de esta labor, en primer lugar podríamos poner la tendencia reciente a imitar el *Star System* estadounidense donde se pretende que famosos, ya sean actores o locutores de radio hagan este trabajo, sumando a esto los problemas de antaño, el contado número de actores de doblaje así como la paga que se recibe por dicha labor artística.

Manuel Campuzano, actor de doblaje de profesión, y quien diera voz en la versión latina a Light Yagami, es optimista al reconocer que el trabajo de doblaje en cierta medida es cada vez más reconocido, sin embargo sigue sin ser valorado: "Creo que gran parte de la población entiende que el doblaje es una de las disciplinas de la actuación más difícil, por lo tanto, muchos están más al pendiente de lo que se está haciendo, de las conferencias en los estados con los actores y actrices. Pero por otro lado aún sigue siendo un medio anónimo, no hay tanta difusión de los actores abiertamente como en televisión, cine o teatro".<sup>129</sup>

Vale destacar que una consecuencia de este anonimato es la imitación del *Star System* estadounidense, el cual si bien ha dado gratas sorpresas, como es el caso de Víctor Trujillo, Carlos Espejel, Omar Chaparro por mencionar

---

<sup>129</sup> Entrevista con Manuel Campuzano realizada 10 de Junio de 2014

algunos, en la mayoría de los casos ha ganado la reprobación de los fans; y aunque el mismo Manuel Campuzano considera esto como una estrategia para atraer más público, también puntualiza que en muchas ocasiones resaltan las carencias de los actores de televisión para dicho trabajo, y al igual que él los consumidores también lo notan.

**Lorena:** Yo creo que lo hacen, porque creen que así van a atraer a más gente, como si nosotros pensáramos -tal personaje tiene la voz de Ninel Conde, bueno sí, hay que verlo-, entonces este, yo siento que , nosotros que somos ya una generación avanzadita, yo veo las películas de Disney remasterizadas y les quitan palabras que ahora no les quieren enseñar a los niños como "Estúpido" o "Imbécil", películas que yo veía y la maléfica decía -Estúpido o Imbécil- y no me afectó en nada, y el doblaje era muy bueno, y ahora el doblaje en cuanto a traducción y la voz que le ponen, se oyen así como falsas, no las sientes, me aburren, por ejemplo en la película *Ralph el Demolidor* la voz de la Chilindrina me parece insufrible, insufrible, y la película es muy buena, yo incluso he optado por verla en inglés, para no aguantar su voz. Y he escuchado la voz de la niña en inglés, y dices -no tiene nada que ver-, porque ves que tratan como de copiar, como dice Iván, como de copiar el original, y no tiene nada que ver. Entonces yo digo -¿para qué haber arruinado eso?-, entonces creo que tratan de poner un nombre famoso, para algo van a hacer mal.

**Iván:** Yo creo que por lo mismo de que aquí en México no hay dobladores niños, o es muy raro ver dobladores niños, solamente son como, la mayoría son como actores, no son actores niños, pero no hay actores de voz ni dobladores que sean niños, yo creo que es esa parte también o adolescentes (...) Y es que luego pasa que creemos que los personajes son mayores de lo que el argumento original propone, como en los caballeros del zodiaco, que todos pensábamos que tenía como 20 años y en sí a lo mucho los personajes eran de 15 años (...) Yo tan en contra del *Star System* no lo estoy porque me he encontrado con gratas sorpresas, por ejemplo los trabajos de Jaime Cámil o Lucero al doblar no sé, por ejemplo películas de Disney no han sido malos, pero por ejemplo cuando se trata de series no me agrada mucho el doblaje, porque considero que una serie ya sea con personas o animada sí es más demandante, y se tienen que estudiar mejor a los personajes, para entenderlos.

El doblaje se convierte en uno o quizás el más importante elemento de latinización, ya que como primer contacto auditivo, los espectadores nos encontramos en la necesidad de asociar la voz con el diseño del personaje, como se mencionó anteriormente, hay elementos dentro de los estudios de doblaje, como el cuidado de la banda sonora que se convierten en un plus para la adopción del anime, sin embargo como se manifestó en este grupo de forma reiterada, la asociación auditiva sigue teniendo mayor peso y relevancia, ya que los tonos de voz son los que hacen convincentes los diálogos de la serie.

Respecto a los diálogos el doblaje encuentra su segundo fuerte en la traducción y adaptación, ya que en este punto el doblaje establece un enlace con los otros dos elementos de la latinización: el criterio de la audiencia y la censura. Según el testimonio de Manuel Campuzano, el anime *Death Note* no sufrió ninguna variación con los diálogos, ya que se basaron en la traducción del Manga para llevarlos a cabo, sin embargo reconoce que hay casos en los que los diálogos si se ven alterados por las exigencias de los clientes.

Manuel Campuzano afirma lo siguiente "Referente a esta serie, por lo que sé, se respetó los textos de la historia como está en el manga. Ahora, en otros proyectos, depende de la serie, aceptación del público, flexibilidad de los clientes para permitir modificaciones. Yo creo que se debe respetar siempre, ya que por algo los escritores, directores, etcétera, idearon ese proyecto".

Vale destacar la participación de Lorena, cuando comenta que las versiones remasterizadas de algunas películas, principalmente de Disney, omiten palabras como los son "Imbécil" o "Estúpido", porque son palabras que no se quieren enseñar a los niños. Y justo en este punto entra nuevamente el criterio de la audiencia, donde a primera vista castigan con la censura aquello que consideran reprobable, pero con una lectura un poco más profunda vemos una audiencia que sigue generalizando que todos los contenidos animados son aptos, o peor aún destinados, para un público infantil, cuando en realidad no es así.

Con el comentario sobre la alteración o censura de diálogos, se les preguntó abiertamente a los participantes, si censurarían alguna escena de este anime, a lo cual se respondió en su totalidad que no.

**Iván:** (...) sabes que estamos hablando de una serie de hace 10 años. Entonces, quizá en aquel momento, la escena de la violación, o sea el hecho de que ya se ve de que le están desabrochando el cinturón, en aquel entonces sí se me hizo bastante fuerte, pero creo que ahora hay cosas más brutales, el hecho de que el internet sea ya de acceso universal y a través de canales como Facebook donde con facilidad se viralizan videos de atropellados, de gente a la que le cortan la mano porque roba, o sea y ya esto realmente no ya no, o sea yo creo que *Death Note* realmente no habría nada, no le censuraría nada, realmente, quizá la única escena que se me hace más bien, pero no censuraría de todos modos, pero se me hace como más fuerte, es en una de las películas que son, ¿no sé si las hayas visto?, que son no actuadas, sino de anime que has de cuenta que agarran todo el anime y lo resumen, pero le meten escenas que no existen. Por ejemplo hay una escena donde es el funeral de L y este Yagami casi, casi orina en la tumba de L, así de - ¡a huevo, te cogí puto!-, ¿no?, así literalmente, y por ejemplo es si es como, ahí es donde te das cuenta es como de esas escenas que te dicen "es que ese güey ya, ya lo perdió (su sentido común)", como dice él (Yagami), en una de las escenas "Este trabajo solamente lo puede hacer alguien que esté dispuesto a perder su mente y su alma".

Y entonces es ahí donde te das cuenta de que pues sí (tiene razón), ese tipo de cosas a lo mejor las hubiera censurado, porque me parecen subidas de tono, pero para una serie que va dirigida a adolescentes y adultos no creo que haya problema.

**Lidia:** Pero es que cuando hablamos de censura, hay que tomar en cuenta que somos muy, ¿cómo decirlo?, de doble moral, o sea muchas cosas consideramos que no son aptas para que salgan en televisión abierta, por así decirlo; pero no somos parejos, por ejemplo hace poco venía escuchando la radio y como se acababa de estrenar la película de *Compadres* con Omar Chaparro según preguntó la misma audiencia, si podían llevar sus hijos a ver la película y este sin dudarlo les dijo que "Sí, que sí estaba violentona la película, pero que no había desnudos", y por ejemplo la mayoría de lo que vemos en televisión o el cine es de contenido como *gore*, de hecho como comenta Iván, no sólo internet, sino todos los medios de comunicación nos han

desensibilizado ante ese tipo de cosas, sin embargo todavía nos asustamos del sexo, y aquí creo que es pertinente valorar qué tanto nos pueden perturbar cierto tipo de imágenes y contenidos.

En este punto es muy importante resaltar que hay una generalización permanente que nos dicta que los contenidos animados son estrictamente para niños, adolescentes o para "gente que no ha madurado", pero los contenidos van más allá del formato en el que se presentan, los argumentos son quizá los realmente importantes. Sin embargo, tampoco hay que perder de vista que una industria creativa, cuyo objetivo principal es el entretenimiento, naturalmente se espera de ellos que cumplan con una función de distracción, para su fruición; y es que depende mucho del argumento y el cómo se va desarrollando la serie para determinar a qué tipo de público está dirigido tal o cual producto.

En este caso la mayoría del grupo coincidió en que la serie animada *Death Note* es recomendable para un tipo de público el cual ya debe tener un criterio construido, y no para aquellos que apenas lo están formando. Esto, por la razón tanto el papel protagónico como antagónico no están amarrados a la concepción clásica de que el protagonista es el bueno y el antagonista es el malo, aquí vale destacar la participación de Maigo:

**Maigo:** En general, por lo menos te deja la posibilidad de reflexionar la diferencia entre el nihilista que actúa por diversión y que trata de justificar sus acciones en el sistema Kantiano, que sería este Yagami, o aquel que aún sumergido dentro del mundo nihilista y moderno en cierto modo todavía le da valor a la vida humana, independientemente de lo que haya hecho el ser humano con su vida. Entonces, no te puedo decir qué te dice esto es lo bueno y esto es lo malo, porque de hecho creo que ésa es la gran virtud de la serie, que no te lo dice cómo -mira el bueno es éste y el malo es este otro-, sino que te ponen los dos extremos, te presentan cada uno de los extremos a su máximo potencial, para que tú elijas viendo las consecuencias de cada uno de los extremos.

#### **4.2.3 Globalización Argumental. Familiaridad mundial**

No hay que perder de vista que uno de los hábitos del público, principalmente adulto, es encontrarle una moraleja, o una lección, es decir un mensaje implícito, que nos da un aprendizaje en mayor o en menor medida, este mensaje se construye a partir de las emociones humanas, que se convierten en el motor de las acciones presentadas en la trama de cualquier historia. De hecho como se mencionó en el capítulo tres de este trabajo, esta motivación es fundamental para que una historia sea bien valorada.

En el caso de la serie *Death Note*, que como se ha mencionado, el argumento ha sido bastante explotado, resulta relevante la aceptación que ha

tenido a nivel mundial, si bien la técnica de animación, el estilo del dibujo, la banda sonora, y la construcción del anime en general no demeritan la serie, sin lugar a dudas es el argumento lo que le ha valido la importancia que aún tiene, tras trece años de haber surgido.

El contexto temporal en la que se lleva a cabo la trama de la serie resulta contemporáneo, de igual forma los recursos tecnológicos, el sistema político y social, no nos son ajenos, al contrario nos parecen bastante familiares; sin mencionar las emociones y sentimientos de los personajes que contribuyen en gran medida a la aceptación e identificación del público.

**Lidia:** A mí en lo personal me gustó mucho la serie, yo la vi por el año 2009, y creo que la razón por la cual me gustó tanto el argumento, fue porque cuando la empecé a ver, consideré que realmente necesitábamos algo así, si vemos lo que ocurría y sigue ocurriendo en México, de la supuesta "Guerra contra el narco", todos los casos de corrupción, la injusticia social en general, pues concuerdas con lo que dice Light en el primer capítulo, "Este mundo está podrido".

**Maigo:** Que de hecho hasta le puedes dar lectura política a la serie, pensando en Light como la imagen perfecta del estado totalitario y L ya sería la imagen del estado democrático, los dos tienen sus asegunes, y los dos tienen sus aciertos.

Pero en algún sentido el estado totalitario lo que va a hacer es: tengo que eliminar esto, porque va en contra de lo que yo estoy previendo que tiene que ocurrir, y el otro es: tengo que dejar que esto sea porque al final de cuentas así es el ser humano, es su naturaleza y demás. Pero al final tanto en el estado totalitario, como en el estado democrático acaba habiendo destrucción.

**Lidia:** Exacto, por ejemplo cuando vi el primer episodio naturalmente estaba del lado de Light, pero como tú dices al ver durante el desarrollo de la serie que Light es un sociópata, dispuesto a matar y, o castigar a cualquiera que interfiera con sus planes, pues fue perdiendo como mi apoyo, y por ejemplo, aunque L me simpatizó bastante para mí era como la representación de las instituciones, o sea, pues él debía ejercer la justicia apeándose a las leyes dictadas por las instituciones, mientras que Light, en un principio se apeó a la idea de hacer justicia por mano propia.

El desarrollo de la trama de la serie se basa principalmente en el enfrentamiento entre L y Kira, por lo que la mayoría de los comentarios respecto al argumento de la serie es resaltar este enfrentamiento, sin embargo las emociones que presentan los personajes, así como situaciones implícitas también se resaltan:

**Lorena:** Algo que me pareció muy familiar de la serie son los medios masivos, porque finalmente Kira se da a conocer por los medios, y los medios son los que potencializan su existencia, y son los que le dan poder, porque incluso él lo dice, cuando vayan viendo que me voy haciendo conocido, ya voy a ser nombrado el Dios del nuevo mundo.

Entonces, tú lo ves ahorita en internet, en aplicaciones como facebook, como twitter, instagram, en todos

lados, youtube, cualquier persona puede hacer escuchar su voz y sube un vídeo; entonces, si mucha gente lo ve ya es famoso, entonces yo creo que los medios sí... actualmente y también en la serie tienen esa función, o sea, potencializar algo o alguien, y en este caso fue a Kira.

**Maigo:** Pues los personajes tienen características muy humanas, o sea, desde que: a nadie le gusta perder, detalles como que te ponen de que el hecho, el aburrimiento y que es lo que puedes empezar a hacer cuando estás aburrido y de momento te llega poder, o no.

Respecto a lo demás, sí tiene mucho parecido con la vida real, en cuanto a cómo son las instituciones, y cosas así y creo que en buena medida, trata de o podría ser el reflejo de lo que es el ser humano de hoy. Entonces, son preocupaciones, no típicas, pero sí son preocupaciones reales, que llega a tener cualquier persona; quizá no en el sentido, de que yo pueda matar a tanta gente nada más con el puro deseo, y demás. Pero, el deseo de que el otro desaparezca, sí lo llegamos a tener constantemente, a veces más de lo común, y la serie en ese sentido se pone como un reflejo de ese deseo que llegamos a tener de que el otro desaparezca, así como también está el deseo de proteger al otro, ese deseo también lo llegamos a experimentar a veces.

También nos es común y nos es cotidiano, o el deseo de ser lo suficientemente astuto y mañoso, como para que nunca te atrapen respecto a las cosas que estás haciendo, también es algo que tenemos cotidianamente, quizá no con todos esos elementos extras que vienen en la serie, pero, vaya el deseo de permanecer oculto, de que el otro desaparezca, de proteger a un otro, o cosas así son muy próximos a nosotros; se apegan mucho a la cotidianeidad.

Cabe mencionar, que si bien el argumento se convierte en la principal fortaleza de este anime, los elementos complementarios que lo hacen posible no pasan desapercibidos, como es el caso de la banda sonora, si bien el grupo (que es una representación de los miles de fans que existen en México) aseguran que los detalles más importantes de un anime son la historia o argumento, los guiones (diálogos de los personajes), la dirección (selección de escenas y montaje de las mismas), la banda sonora cuenta para ellos como un elemento fundamental.

**Miguel:** Es que realmente lo principal, la historia, el dibujo y la música, la música le ayuda mucho porque transmite, el tema, creo que influye mucho el momento que estás viviendo durante el tiempo que ves el anime, porque hay que mencionar que muchos animes que se ubican en épocas muy atrasadas y no llaman tanto la atención, o sea que sí que tengan temas de interés actual, para que te sientas un tanto, como, como en relación con algún personaje para que te llame más la atención.

**Iván:** Yo creo que por ejemplo, a mí sí me gusta, porque siento que le dan un dramatismo ciertamente a la historia, por ejemplo en el primer capítulo precisamente cuando está anotando y se escucha el "ah ah" (cantos gregorianos), y que te dije -ah esa caída se ve bien dramática-, yo creo que esa escena es dramática por la música realmente, o sea pues como haces que un güey que así que está anotando en una libreta se vea cabrón, entonces, yo creo que ahí la música tiene mucho que ver, de hecho a mis amigos yo siempre les he dicho que un buen *Shonen*, bueno las series de acción como *Caballeros del zodiaco*, no sé, *Dragón ball*, lo que quieras de acción, para que sea buena necesita una muy buena banda sonora (...) yo creo que encaja perfectamente porque yo creo que también le da el humor, ese, ese, no sé cómo llamarlo ese *mood* a la serie, o sea que es como: no llega a lo fúnebre, no llega a la acción, pero está como en un punto medio.

**Lidia:** A mí respecto a la banda sonora, en lo personal las canciones de entrada y de salida del anime japonés en general nunca me han gustado, pero sí creo fundamental que las pistas de fondo no te distraigan, pero sí refuercen aquello que se está diciendo, por decirlo así, los diálogos de los personajes o las situaciones



que te están presentado, inclusive los silencios son parte del mismo diseño de audio. Y algo que sí me gustaría comentar, a lo mejor estoy mal, es que siento que la música del anime japonés habla por sí sola, no sé si me explique, me refiero a que si tu escuchas el *soundtrack* a parte sin ver la serie sí te hace sentir de un modo u otro, te pone a la expectativa, te invita a pensar, te pone triste, no sé.

#### **4.2.4 Globalización. Sí, pero no**

La globalización por sí sola tiene diferentes maneras de ser percibida, de ellas resaltan dos: una que tiene una lectura catastrófica y en la que la globalización se ve como algo negativo, porque actúa en detrimento de lo local (mercado, cultura, etcétera); y otra que ve a la globalización como un proceso natural y necesario para combatir las desigualdades; no está de más mencionar que la interpretación que se le da a este fenómeno depende mucho de la posición desde la que se vive, como dominante o como dominado. Lo cierto es que la globalización está latente, no podemos vivir fuera de este fenómeno; y es importante destacar que las lecturas del mismo no pueden ser absolutas, pues de hecho se ven atenuadas o matizadas por los detalles contextuales de cada país, o mejor dicho, de cada individuo.

En cuanto a producciones audiovisuales, la globalización no puede quedar fuera, ya que tanto en el aspecto económico como cultural tiene una participación directa en ellas, no sólo por el desarrollo y uso de técnicas de animación, sino también en la creación de argumentos.

En el caso concreto del anime japonés, es importante señalar que si bien la globalización ayuda en gran medida a su distribución, hoy en día también pone en claro que hay un enorme interés por participar de forma activa en el mismo, pues de lo contrario, empresas como Warner Brothers, Netflix o inclusive Disney, buscan comprar derechos y exclusividades de títulos japoneses para la realización de los mismos, ya sea como películas *live action* o como animaciones propiamente.

**Iván:** Fíjate que todas las películas de la Warner de superhéroes, de *Justice League* y todo eso, están hechas en estudios coreanos, entonces eso está muy interesante, porque en realidad muchos de los animes también están hechos en estudios coreanos.

(...) Entonces esto, de hecho si te fijas..., a mí la que más me gusta es la de *Flash Point*, de las relativamente recientes, y en cuanto a la animación y así. O sea, es completamente la historia gringa, porque es sacada de un cómic gringo, pero pues la animación se ve interesante, porque es como algo nuevo, o sea no es como, no se ve completamente como los dibujos del anime, pero la técnica de animación es la del anime.

**Miguel:** Por ejemplo Disney es lo que trató de hacer con *Grandes Héroes*, meter el nombre de... San Fransu... San Frantokyo, tratar de juntar lo que es el Japón y Estados Unidos. O sea, ya también vio que no nada más sacando cosas así de lo mismo, o sea sacando las mismas historias de princesas, de que la princesa

tontita que tiene que ser liberada por el príncipe, también por eso se están dando cuenta de que ya no es lo mismo, que la forma de pensar de la gente no es tan ingenua. Y antes pensaban que las personas que leían cómics y todo eso, creían que tenían pensamiento así de niños de tontitos, y realmente creo que ese cambio de pensamiento es por lo que se están dirigiendo hacia la producción de anime.

Y en este aspecto, vale recordar el capítulo dos del presente trabajo, porque no sólo la técnica de animación se va haciendo uniforme, sino que también, en algunos casos, la cuestión del estilo del dibujo también se va homogeneizando, sin olvidar la cuestión del argumento que presenta intenciones integradoras, pues ya no se buscan resaltar cuestiones nacionalistas.

Sin embargo, la intervención de la globalización, y en concreto de la participación de Estados Unidos en las producciones japonesas no es tan bien vista, por la mayoría de los participantes de este grupo. Cuando se les preguntó respecto a este tema, surgieron los siguientes comentarios.

**Miguel:** Pues es que le quitan lo original, también, porque lo tratan de hacer mucho a la forma de pensar de los gringos, y le quitan todo lo que es japonés, y Japón como que te amplía más todo tipo de sociedades, otro tipo de forma de pensar.

**Lorena:** Pues yo creo que por una parte está bien, porque ya no sólo presentan a los americanos esos estereotipos japoneses del doblaje así como un japonés hablando español, o sea siento que está bien porque ya no se están guiando por un estereotipo, que normalmente en algunas caricaturas o series ponen lo más obvio, entonces por ese lado siento que está bien que ya no lo presenten así, pero por otro lado, como dice Miguel, siento que si perderían la parte de lo original japonés, o sea, algo que los distingue, o sea, porque ves una caricatura gringa y así, y es diferente; hay muchos elementos que chocan.

Entonces yo siento que sí está bien que lo mezclen, pero que dejen de lado esa esencia japonesa al cien por ciento no me gustaría, porque finalmente por eso tú recurres a ese tipo de contenidos que en otros países, bueno que en otras cosas, que en otros países por ejemplo que producen no te van a dar.

**Lidia:** Pues yo no podría juzgar estas animaciones, porque la verdad no he visto nada, a lo mejor como comentaron hace rato, Sí vi *Grandes Héroes*, pero la verdad, aunque creo que sí metieron elementos japoneses, la historia por decirlo así, o mejor dicho el desarrollo de la misma yo lo seguí sintiendo muy occidental (...), o sea, ¿cómo decirlo?, para mí *Grandes Héroes* sigue teniendo el sello distintivo de Pixar.

**Iván:** Yo he visto dos películas, *Afro Samurái*, es un caso, de hecho está hecha en un estudio japonés, y tiene un chingo de elementos japoneses, pero la hicieron dos güeyes gringos, y de hecho hasta el *soundtrack* es gringo, y la dirige un rapero que se llama Rza (colaborador de Quentin Tarantino), uno de Wungtang clan, y está chida, pero por ejemplo sí tiene un chingo de elementos gringos.

(...) O sea, es como por ejemplo, precisamente, hay animes que son muy japoneses, y que los chistes son japoneses, y que si te hacen la traducción se pierden, pero que si lo bajas en fan sub, trae así media página de notas porque dice, -es que aquí hace un chiste, porque hace referencia a tal cosa, porque así le dicen al arroz, cuando le pones tal cosa-, ¿no?. entonces, ese tipo de chistes no los hacen en las producciones en las que están invirtiendo.

Vale la pena enfatizar este último comentario, dado que la industria del anime japonés ahora que ya está bien posicionada dentro del gusto del público a nivel mundial, ha comenzado por hacer más locales algunos de sus productos, no sólo en cuanto al diseño del dibujo, sino al mismo humor que

manejan dentro de sus series, sea ésta en manga o propiamente en anime. Las diferencias culturales aquí se hacen presentes, y si bien se puede aprender mucho de las mencionadas notas que hacen los *fansub*,<sup>130</sup> o las notas que vienen en los mismos mangas respecto a la cultura japonesa, la misma naturaleza del producto (destinado originalmente al entretenimiento), exige que haya un proceso de reterritorialización, en este caso concreto de latinización.

**Lidia:** Eso que dices de las notas que ponen los que subtitulan, o sea por un lado sí está bien porque conocemos quizá un poco más sobre su cultura, pero también es como una forma de dar a notar que son... ¿cómo decirlo?... bueno sin afán de ofender su trabajo que la verdad a mí me sorprende, es una forma de dar a notar que no son profesionales al cien por ciento, porque es como si quisieras traducir un texto tal cual por ejemplo del inglés al español, o de cualquier idioma al español, o sea las expresiones no son las mismas, el lenguaje no es el mismo y mucho menos nuestras referencias. Pocas veces he visto animés con esas notas pero por ejemplo luego veo chistes que por más notas que me pongan sencillamente no me hace reír, porque son juegos de palabras que nuestra lengua materna no encuentra un chiste por decirlo así, y para mí un chiste deja ser chiste cuando tienen que explicártelo.

Sin embargo, una consecuencia de esta intervención global en el anime y que no se reconoce como tal es la facilidad del acceso a los contenidos que tenemos ahora, además en efecto hay ciertas ventajas como el financiamiento.

**Lidia:** Tal vez me contradiga pero por otro lado, no en la animación, pero sí en películas *live action*, que he visto como dos japonesas; creo que luego hay historias muy buenas que hacen los japoneses, o los chinos o los coreanos, y por falta de presupuesto les salen las cosas mal, y si te quedas como así de... -si iban a hacer las cosas mal, mejor no las hubieran hecho-.

**Lorena:** por ejemplo ahora que van a sacar la película de *Death Note* en *Live action*, que no va ser dirigida por japoneses ni nada incluso los actores son americanos creo. Entonces, *Death Note* ha tenido muy malos *Live action*, pésimos, entonces este, por lo que leí ese director es muy malo también, entonces, ves el anime, lees el manga y dices: -Me encanta, de inicio a fin, me gusta-, pero ves esa transformación de lo japonés a lo gringo y pierde la esencia. O sea, para mí ver un actor interpretando a Light o a L, que no son japoneses, ya perdió esencia, para mí.

**Miguel:** Como *Avatar* también, ¿no?, que es una historia japonesa y la hicieron en Estados Unidos, y es así, y cuando la pasaron a película *live action*, es una porquería, o sea realmente, mataron la historia y la esencia y todo, también es lo que ha pasado por ejemplo con el hombre araña, por eso muchas gente ya no quiere ver el hombre araña, porque cada vez que pasan un personaje nuevo o principal, le cambian toda la historia, también *X-Men*, igual, que terminan haciendo unas porquerías.

**Iván:** Has de cuenta que *Deadpool* lo que demostró es que hay un nicho de adultos que quiere ver películas de superhéroes, o sea, has de cuenta Disney al comprar a Marvel lo que hizo, es que todas nuestras películas van a ser doble "A", porque son películas para niños, queremos que los

---

<sup>130</sup> Fansub: labor de subtitulado y doblaje por parte de los Fans.

papás vayan a verlas con los niños; y sí, que tengan tantita acción, pero que también sean como para niños.

Y entonces, pasa esto de que llega *Deadpool*, y *Deadpool* es clasificación "C", en Estados Unidos es "R", entonces tiene un chingo de chistes sexuales, de drogas dicen un chingo de groserías, porque así es el personaje, pero este, los de FOX, que son los productores se dieron cuenta de que hay ese, ese nicho, y que pueden ganar un buen de lana, entonces has de cuenta que, esto lo digo para decirte eso por ejemplo cuando... antes en las películas de superhéroes quién sabe qué pasaba, que yo creo que los productores decían -no, es que no la queremos tan parecida al cómic, queremos que sea para todo mundo, ¿no?- , y se les olvidó, o sea llegó un momento en el que pensaban que la gente que iba al cine, no era la gente que leía el cómic, ¿no?

Finalmente el grupo reconoce que los argumentos japoneses son más diversos y en cierto modo arriesgados, aunque este último adjetivo es relativo, ya que depende mucho de los contenidos locales a los que estamos acostumbrados como sociedad mexicana.

**Iván:** Por ejemplo, se puede decir que dentro de su propio contexto en el anime, el personaje es real, por así decirlo, nada más está existiendo como en otro plano en la realidad, y lo que le está ocurriendo ahí, le está ocurriendo al personaje, no a un actor que está representando al personaje, y yo creo que ése es como el verdadero aporte del anime, o sea porque lo que está pasando ahí, porque en el anime puedes hacer muchas cosas que no puedes hacer en una película con personas que ni siquiera con un CGI puedes hacer, ¿no?

**Lorena:** mmm, pues yo creo que los japoneses se arriesgan más en cuanto a los temas, o sea en cuanto a la animación puedes encontrar épica, puedes encontrar futurista, puedes encontrar una totalmente irreal, puedes encontrar situada en Japón antiguo, o sea de todo, no digo que no exista en otros contenidos, pero siento que sí puedes encontrar como más variedad, bueno yo creo; este... a mí pues me gusta mucho, y no sé siento que sí manejan un contenido mucho más original que cualquier otra animación, o sea no sé por ejemplo, las caricaturas que ahorita hay como mil de *Avengers* de *Iron Man* o por separado, o sea todas son lo mismo, todas son las mismas historias, los dibujos se parecen incluso el dibujo se parece a Robert Downey Jr., O sea, ya se basan en los actores que hicieron el personaje. Entonces, dices, bueno finalmente es un contenido fresco que le puedes poner a un niño, en lugar de que vea tres veces un mismo capítulo pero en diferente caricatura en el caso de los superhéroes.

Este, no sé, incluso siento que las caricaturas americanas sí ponen al niño al grado de que no entiende cosas, o sea hay caricaturas muy raras que sí realmente te muestran algo más allá, que solamente reírte por un pastelazo, entonces yo siento que es un contenido más original, o en el cual puedes encontrar más variedad.

**Miguel:** A mí, se me hace muy interesante porque te pone también todas las diferentes este..., formas de vida , porque no nada más es... lo que es la caricatura gringa que siempre es lo mismo, y aquí te meten la forma de pensar o el tipo de vida que viven un niño de 5 años, emmm, un adolescente y no nada más rico o pobre, este o de media clase, sino que te abre(...) Casi la mayoría de las personas que les gusta el anime se ven influenciadas o se ven como proyectadas en ese personaje, y entonces se ven muy... cómo te diré, pues, asimilan el personaje.

**Moderador:** En sí, ¿crees que es la diversidad de lo que presenta Japón lo que hace que sea tan bien recibido?

**Miguel:** Sí porque no es lo mismo, son congruentes en todas las historias, no es como hace rato decían en *La rosa de Guadalupe*, que es lo malo, lo malo y lo malo, no o la niña tontita que se vuelve rica y ya, no tienen ya otro énfasis, otra vida, otros otra etapa social, todo.

**Lidia:** Pero por eso mismo también calificamos los contenidos japoneses como más arriesgados, porque estamos bombardeados por ese tipo de contenidos, las telenovelas, *Cosas de la vida*, *Laura en América*, todos los *reality shows* y nuestros dibujos animados abordan temas trillados y los desarrollan de forma trillada también.

Lo que es una realidad, es que el anime japonés como bien cultural y como producto mediático es cada vez más redituable, y en consecuencia empresas extranjeras como Netflix o Warner Brothers por ejemplo, están cada vez más interesadas en participar ya no sólo como distribuidores, sino que al mismo financiamiento, por ejemplo Netflix empieza a financiar o adquirir los derechos de algunos animes para así ser un distribuidor exclusivo.<sup>131</sup>

**Iván:** Sí, para tener títulos exclusivos, por ejemplo ellos sí están confiando en productos japoneses, que a lo mejor pues sí lo *americanizo* tantito, pero a lo mejor lo pongo en un contexto diferente que no sea el japonés, pero sigue siendo un anime, sabes.

**Maigo:** Pues yo no tengo idea, pues no conozco ni he visto animes de este tipo, pero creo que está bien porque amplía su distribución, y es gracias a esta ampliación que nosotros podemos conocer más animes.

**Iván:** Yo, yo opino que está bien, porque al final de cuentas, estamos en un mundo globalizado, entonces es, pues es una, es una integración de culturas.

Este yo creo que va a llegar un punto en el que va a ser un *bladerunner*, que ya es, que ya todo el mundo es un solo país, prácticamente, yo creo que va para allá, y yo lo veo bien.

**Lidia:** Yo no sé si verlo bien, porque si bien la globalización tiene sus ventajas, también tiene sus desventajas, todo depende del cristal con que se mire, por ejemplo allá en Huachinango, Puebla (donde vive actualmente), casi no hay acceso a internet, y los canales de cable son pues escasos, y pues si de por sí existe esa brecha ahora imaginemos si todo se convierte en un solo país. Además creo que como mexicanos realmente nos encontramos en desventaja porque no tenemos raíces culturales profundas, mucho conocimiento indígena, por ejemplo, se está perdiendo; digo, no quiero decir que tenemos que regresar a nuestras raíces pero creo que nuestra identidad cultural por llamarlo así no es estable y por eso también nos facilita aceptar los animes, películas y música de otros lados.

### 4.3 Grupo 2. Personas que no consumen anime japonés

Se realizó un segundo grupo de discusión conformado por jóvenes adultos, que si bien conocen algunas características del anime japonés no son consumidores del mismo, mucho menos seguidores. Este grupo se conformó por seis personas, cuatro hombres y dos mujeres, dados los entornos en el que cada uno se desenvuelve intervienen directamente en las referencias que pueden tener así

---

<sup>131</sup> El anime original de Netflix se llama *Perfect Bones* y está dirigido por Kazuto Natzakawa, información obtenida del blog *cheweyy*, artículo redactado el 25 de febrero de 2016, consultado 3 de Marzo de 2016 en <http://cheweyyy.com/netflix-presenta-su-nuevo-anime-original/>

como en las interpretaciones que pueden realizar, en este caso del anime *Death Note*, vale la pena resaltar las características más importantes de cada uno de ellos.

Elizabeth García tiene 23 años, es estudiante del octavo semestre de Psicología, es cinéfila, no le gustan las caricaturas, dibujos animados o anime, porque considera que son para niños.

Elisa Arredondo tiene 26 años, es *Digital Buyer* (compra espacios en redes sociales para publicidad), le gusta el cine y salir de viaje a provincia para dispersarse de la ciudad y del exceso de información al que está sometida por su trabajo.

Irving Arreguín tiene 24 años, es estudiante de Arquitectura del quinto semestre, le gusta dibujar y ver películas además de visitar museos y centros arquitectónicos.

José Antonio Porras tiene 24 años es pasante de la carrera de arquitectura, actualmente se está dedicando a su tesis, por lo que se puede decir que no tiene un empleo formal, lo que más le gusta es leer y jugar fútbol.

Alberto Segura tiene 29 años, es egresado de la carrera de Ingeniería y trabaja en el mismo campo, su *hobby* principal es la música a la cual se ha dedicado desde hace 10 años, llegó a ver los animes representativos de la década de los noventa, sin embargo no marcaron una preferencia significativa en él.

David Villanueva tiene 30 años, trabaja como conductor de UBER, y es apoyo administrativo de la misma empresa, es egresado de la carrera de Administración de empresas, uno de sus *hobbies* es la música, sin embargo lo que más le gusta es viajar, para conocer nuevos lugares.

Si bien no es el primer contacto con la forma simbólica, que es el anime, por la edad de los participantes, sí es un reencuentro con la misma, dados los intereses y el perfil de cada uno la proyección de ambos capítulos a diferencia del primer grupo causa reacciones diversas, una de ellas el rechazo total hacia esta forma simbólica.

### 4.3.1 Latinización

Como se ha mencionado la latinización se da en tres niveles que son, el subtítulo y doblaje, la censura y alteración del video y el criterio de la audiencia, por tal motivo una pregunta obligada para este grupo, que desconocía la serie *Death Note* y pudo ver un episodio en japonés y un episodio en español latino, fue: ¿En qué idioma les gusto más?, cuatro participantes, Elisa, Elizabeth, Alberto e Irving, prefirieron la versión doblada, mientras que David y José el idioma original, de estas respuestas vale la pena rescatar los siguientes comentarios:

**Alberto:** Del monstruo, se me hizo un poco más característica, que en japonés. en japonés parece que es cualquier otro personaje.

**Elisa:** Exacto, a mi parecer en japonés la voz que le dieron se me hace como muy tontón, ¿cómo decirlo?, como más payaso.

**Elizabeth:** Creo que la versión en español están más estereotipadas las voces, o sea, están como más representativas de acuerdo al diseño del personaje. Bueno, no sé si sea cómo la intención de un doblaje como que sea parecida a la versión original, que es en japonés, pero en el doblaje sí se ve más como ese fenómeno de estereotipado, o más acorde al diseño del personaje.

**Alberto:** Para mí los actores de doblaje latino, trabajan mucho en esa parte de la voz, esos graves, esos graves característicos como dice esta Eli del personaje y lo que hace es que le da la esencia al personaje (...). Sí, con el demonio sí con él, es como el más representativo, pero también la voz que los actores de doblaje le dieron a los otros personajes como el caso del jefe de la policía japonesa se me hizo mucho más convincente. (...), como que no maneja esos graves que lo diferenciaran de cualquier otro personaje, en cambio en español creo que el actor de doblaje sí cuidó más esa cuestión.

**Elizabeth:** Pues, puede ser un aspecto cultural, puede ser.

**Alberto:** Pues sí, puede ser

**Elizabeth:** Sí, de que aquí asociamos esas figuras y esperamos como voces de ultratumba y allá no.

**Alberto:** Pues sí, tiene que ver eso.

**Elizabeth:** Sí, porque aquí en México lo vemos como el demonio debe hablar -así- (fingiendo la voz más grave) y lo más probable es que allá no.

**Alberto:** Yo creo que también se debe a que estamos acostumbrados a ver películas, series así, o sea donde cuidan mucho esa parte y siento que los japoneses no.

**Irving:** O sí, pero más bien son culturas diferentes.

**Elizabeth:** lo relacionan con otro tipo de casos.

En cuanto a los participantes que afirmaron que les gustaba más la serie en su idioma original argumentaron su respuesta de la siguiente forma:

**Pepe:** El lenguaje obviamente, porque yo creo que nosotros estamos más acostumbrados o compaginados a escuchar esa voz y pues no nos afectaba tanto, y pues más bien estaba como más loco en su ambiente como japonés.

**David:** Sí, porque como no es un lenguaje que entendemos, le pones más atención y te adentra mucho más en lo que está diciendo, y le pones mucha más atención acá (señalando la pantalla) para ver qué dice, y cuando lo veo en español latino como que nada más dice -Ah sí estoy triste- y ya y pues qué hueva, y en japonés pues es como más interior, su cara el color de la imagen (...), y en latino, no sé como que me quita ese impacto de la emoción que se busca expresar originalmente.

Irving por su parte, aunque había respondido que prefería la versión latina respaldó los comentarios de José y David de la siguiente manera:

**Irving:** Sí, es como más intrigante o sea su aspecto, y pues tienes que prestar atención al dibujo, y aunque el personaje esté diciendo que está triste puedes ver el dibujo y su apariencia, o los demás elementos de la serie pueden contradecir el diálogo.

Este último comentario resulta relevante porque antepone la construcción visual de la serie *Death Note* sobre los diálogos explícitos, y a la par denota que el anime japonés pese a que su principal característica es el diseño de los personajes, el ambiente y los espacios en los que lleva a cabo la narración juegan un papel importante para la audiencia.

De igual manera el mismo grupo reconoce que debido a que somos diferentes culturas nuestras referencias y asociaciones son distintas, Elizabeth nos comentó: "los estereotipos juegan un papel importante a la hora de traducir y doblar la voz, ya que por medio de éstos podemos familiarizarnos a asimilar, en este caso el anime, con mayor facilidad"

En cuanto al tema de la censura vale destacar que pese a que se formuló la pregunta de una manera muy general, fueron los mismos participantes quienes profundizaron en la complejidad del tema de la censura, ya que en primera instancia todos contestaron que no consideraban que hubiese algún elemento que los trasgrediera visualmente, en una primera lectura de lo que vieron en la serie *Death Note*, por lo que surgieron los siguientes comentarios:

**Pepe:** A mí se me hace muy interesante ese aspecto, el problema de censurar, no es que para nosotros sería más complicado cómo manejar esos temas (los abordados en la serie *Death Note*).



**Moderador:** ¿Y por qué lo crees?

**Pepe:** Porque obviamente nosotros estamos más educados como a cuestiones de novela, cosas así como el amor, de miedo, cosas así, por eso sería más difícil, pero por otro lado yo creo que si hubiera más como una educación así creo que nos iría mejor para los mexicanos no tratar temas tan trillados y de forma tan desgastada.

**Alberto:** Más que nada es por la idea que manejan (en el argumento en general), esa idea de que matar a alguien o matar a muchas personas, obviamente personas de menor edad que tengan esas ideas o que no tengan un criterio construido la verdad sí les afectaría.

**Elizabeth:** Aparte, el hecho de que sea animado, pues este está como, dirigido; no, no que esté dirigido, quiero decir que por ejemplo, la audiencia infantil se siente atraída, pues lo que ve es la animación y no por eso quiere decir que el contenido se apto para niños, pero, los niños son los que ven este tipo de programas, de series, ¿No? las animadas. Entonces, ahorita como que me vino esto a la mente, eso que dice Beto, de que probablemente entonces la audiencia sea infantil y entonces sí los temas son como que un poco más serios.

No sé si yo lo censuraría, porque obviamente no está dirigido a los niños.

**Irving:** Y es que al final yo creo que esto pasa en todas las caricaturas. Las caricaturas o dibujos animados son hechas por personas ya grandes, o sea están diseñadas para niños, pero están construidas desde una percepción de un visión de una persona ya grande, de una persona que ya ha sido invadida por muchas cosas, o sea, pues al final creo que lo que llama la atención a los niños es justamente esa parte visual.

**David:** Es que para hablar si debe haber censura o no, debemos saber a quién va dirigido.

**Alberto:** Pues realmente no tienen muchas escenas que estén muy sangrientas, o sea si te das cuenta.

**David:** No, pero la idea principal es de que, que no importa la sociedad, o sea no importa la justicia, o sea tú puedes hacer la justicia por la propia mano.

**Elizabeth:** El manejo del poder es súper importante

**David:(...)** sin importar el núcleo social, yo voy a saltarme todo eso, y como lo dice el personaje me voy a convertir en un Dios. Entonces no hay religión, yo soy lo mejor y lo demás no importa.

**Elisa:** Si es macabro, ¿no?

Como se puede observar en la discusión, la serie *Death Note* no transgrede visualmente a los participantes, sin embargo el contenido es lo que motiva la discusión misma; sobre si debería censurarse, o antes de llegar a esa medida establecer a los consumidores ideales de este anime, por lo cual surgió la pregunta: ¿A partir de qué edad o qué nivel educativo podrían recomendar este tipo de contenidos?

**Elisa:** De la prepa.

**David:** A partir de los 20.

**Pepe:** Desde que nacen.

**Elizabeth:** Yo como en la adolescencia, como a partir de los doce, porque mis sobrinos ven cosas así.

**Elisa:** Pero, incluso nuestra edad, bueno a mí en lo particular, a mí sí me pone en un conflicto, cuál de los dos es el bueno, entre L y Kira, o sea no puedes pensar en quién está bien y quién está mal, entonces en el caso de Kira, a pesar de que lo pintan como un buen estudiante que es inteligente, de hecho me parece que es el protagonista, está matando a personas que él considera malas. Entonces el otro (L), sale como en respuesta por parte de la policía, y entonces entro en un conflicto en el que no sabes quién está bien y quién está mal, porque son dos puntos que están compitiendo.

**Elizabeth:** Pero, yo creo que al principio parece, el argumento parece, o más bien el personaje principal quiere actuar cómo hacer justicia en la sociedad, pero la verdad es que no y lo vemos desde el primer capítulo, lo que a Light le interesa es tener ese poder y ese control, porque en realidad su finalidad es convertirse en el ser supremo, o sea no quiere justicia social, quiere ser el Dios, quiere ser el mejor, quiere tener el poder sobre todos para juzgarlos, al principio parece que sí, pero en realidad el móvil es que quiere tener el poder y el reconocimiento.

**Irving:** Él quiere tener el control, y él quiere tener el poder, no tanto generar un orden la sociedad, justamente porque, o sea, yo me di cuenta de que él se dedicaba más como a matar a delincuentes y todo eso, pero desde su percepción él cree que está mal, pero eso, eso está mal a partir de que otra cosa ¿no?, pero justamente como decía Eli, el enfoque no era tanto como de generar ese bienestar, o más bien como ese orden en la sociedad, sino como que él individualmente ser el ser supremo.

**Pepe:** Yo creo que algún punto el problema surgió, cuando él se asumió como un ser supremo y entonces su egocentrismo hizo que esa persona ya no estuviera como ayudando, sino que sólo estuviera viendo por él mismo.

**Elizabeth:** Yo me quiero retractar (risas), es que o sea bueno yo había dicho que la audiencia adecuada para esta caricatura era la adolescencia, y no sé qué. Pero realmente poniendo un poco como más atención en el mensaje, bueno en esta parte del..., como del egocentrismo, eso de tener como el control y querer tener como toda la atención para ti mismo, creo que entonces una, una, esa etapa de la adolescencia que es cuando como más que las personas están tratando como de identificarse, de hacerse de una personalidad, de, de apropiarse de una identidad, creo que sí sería como muy marcado, bueno si impactara de cierta forma este tipo de mensajes no lo creo muy conveniente. Bueno a mí no me gustaría construir una sociedad donde las personas quieren todo el poder para sí mismos, y entonces creo que más sería como para adultos.

**Elisa:** Yo concuerdo, porque siento que esta serie no es para formar un criterio, a esa edad a los doce tú estás empezando a ver qué está bien y qué está mal, creo que para ver esta serie tú ya tienes que tener un criterio para definir qué es lo que está bien y qué es lo que está mal, para sacar tus propias conclusiones, porque no puedes, o sea, no debes basarte en esto para ver qué es lo correcto y que no.

De los comentarios que surgieron a partir del tema de la audiencia adecuada para este contenido, como podemos apreciar hay una discrepancia, Elizabeth opina en un principio que es adecuado para niños y preadolescentes, por el hecho de ser una serie animada, mientras que el resto del grupo se enfoca en el contenido y lo considera no apto para niños y preadolescentes que no han formado un criterio, por las consecuencias que este tipo de contenidos pueden llegar a tener. Finalmente Elizabeth tras hacer una lectura enfocada al contenido se retracta.

De las aportaciones del grupo, podemos resaltar que hay un vivo interés en la trama de la historia, y la parte gráfica pasa por completo a segundo plano. Sin embargo, es interesante ver cómo el anime japonés es capaz de prender a un grupo de espectadores que no tienen mucho contacto con él más por su contenido argumental que por su composición gráfica, siendo esta última lo más característico de esta forma simbólica.

#### **4.3.2 Globalización Argumental**

Si bien el contenido presentado transgrede a los participantes del grupo, vale la pena mencionar que no les resulta del todo ajeno, de hecho las situaciones presentadas en muchos de los casos pueden resultar familiares, causando agrado o desagrado en el grupo.

**Irving:** Pues a mí más bien me llevó como al cuestionamiento de que: yo mismo qué haría si tuviera en mis manos justamente ese poder, y analizando la situación en la que vivimos, y de este punto, pues prácticamente eso, llevarte al cuestionamiento de, ¿de qué forma tú conducirías como el mundo hacia un mejoramiento de todo?.

**Moderador:** ¿Por qué mencionas este aspecto del mundo en el que vivimos?, en el contexto latino ¿tú sientes familiar esta historia que se te presenta en el contexto en el que estamos?, es decir si tú tuvieras este poder ahorita aquí en México, ¿Cómo lo usarías?, ¿Lo usarías o no lo usarías?

**Irving:** No, no lo sé.

**Pepe:** Pues yo creo que si yo lo tuviera, yo sí mataría a gente, a mucha gente.

**Irving:** no, no lo sé, creo que no podría responder eso, de atreverme a matar a alguien no pues no lo sé, sinceramente nunca me he encontrado en una circunstancia en la que diga si quisiera matar a alguien...

**David:** Pero claro, ¿quién eres tú para juzgar eso?

**Irving:** ...o debería de matar a alguien para que algo se pueda mejorar.

**Elisa:** Pero claro, sí podrías matar por decirlo, o sea si matas a Peña Nieto, si matas a Carlos Salinas de Gortari...

**Irving:** Pero eso qué te garantiza que se podría como mejorar el cómo eso que tú estás pensando.

**Elisa:** Pues porque son personas que sí tiene un poder sobre todo el sistema.

**Irving:** Sí, pero no todo el poder recae sobre ellos, sino que esto también se extiende a muchas otras cosas, es decir, considero hay muchísimas personas que están detrás de ellos mismos que también tienen como que ejercen ese poder, la verdad no creo que matando a Peña Nieto mejoren las cosas o cambien en algo.

**David:** No pero sí serviría, porque lo que haría es desalentar a los próximos, a los que siguen, que lo piensen dos veces antes de cometer algún acto indebido.

**Pepe:** Y el debate empezaría en el punto en el que yo te puedo decir, -A lo mejor entender las cosas así no está tan mal-, porque al final cuando te das cuenta las cosas funcionan así, y que pues obviamente debes de ser un poco macabro, un poco loco y un poco como raro y diferente para realmente empezar a hacer algo, ¿no crees?

De esta discusión entre los participantes podemos asumir que en cierta medida están de acuerdo de que se necesita una limpieza social, y es que el contexto de impunidad y violencia en el que se vive actualmente en el mundo, en concreto México, respalda en cierta medida dicho apoyo, sin embargo no pueden dejar de lado la moral que dicta que no es correcto hacer justicia por mano propia, como es el caso de Irving, quien menciona que el hecho de que muera Peña Nieto o Salinas de Gortari no cambian ni mejoran el mundo, puesto que se necesitan mejorar políticas públicas y muchos otros aspectos que no necesariamente tienen que ver con la política.

Es así como se puede apreciar que el argumento les resulta familiar, pues las situaciones y emociones plasmadas en la pantalla generan cierta empatía, la situación concreta de este anime es que la medida de asesinar es cierta medida bastante radical.

Aunque la figura de la libreta y su representación del poder es en primera instancia el elemento del que más se habla, los participantes también ubican situaciones, valores y antivalores, e inclusive símbolos occidentales dentro del argumento de esta serie animada. Respecto a valores o aspectos positivos dentro del desarrollo del argumento en los primeros dos episodios Elizabeth y David comentaron lo siguiente.

**Elizabeth:** Más que valor, yo encuentro moralidad, yo diría, bueno no sé si ese sea un valor, pero por ejemplo te ponen una diferencia muy marcada entre lo bueno y lo malo a través de lo moral, y este... como la deseabilidad social, o sea me refiero como al chico que es súper estudioso, buenas notas, o sea que tiene que ser muy buen, o sea si eres estudiante, tienes que ser muy buen estudiante, o sea ubico como esa deseabilidad.

**David:** (...) el respeto a la familia, porque si se dan cuenta hubo un momento en el que tanto a su madre como a la hermana trataba de alejarlas de la *Death Note*, por respeto a su familia e inclusive por amor hacia ellas, buscaba no involucrar en cosas malas a la mamá y a su hermana, y entonces para mí eso era una forma de respetar la casa el hogar. En el momento en que está protegiendo a su hermana de tocar la libreta.

Sin embargo, las situaciones que resultan familiares no sólo se encuentran en aspectos positivos, de hecho la mayoría de los participantes encuentran conductas y posturas que podríamos calificar como negativas dado el código de comportamiento que tenemos

**Alberto:** (...) la mentira, pues en muchos aspectos, pues le miente a su familia, le miente a quienes pudieran ser sus amigos, miente para encubrir sus acciones, e inclusive me da la impresión que se miente a sí mismo con el supuesto ideal de crear un mundo mejor. El respeto puedo encontrarlo en los jefes de la policía por la justicia impartida a través de las instituciones, y creo que nada más.

**Elizabeth:** Algo que me llamó la atención fue la escena en la que acosan a la chica; o sea yo desconozco cómo, o más bien no estoy muy informada sobre cómo es la cultura japonesa, pero sí me llamó mucho la atención que cómo está tan marcado el acoso, o esta forma de martirizar a la mujer, o mejor dicho de transgredir a la mujer en una caricatura, en una serie de anime, bueno a mí sí me hizo mucho ruido, me dieron ganas como de ir a investigar cómo es la cultura japonesa en ese aspecto, porque esa escena en particular se me hizo muy fuerte la verdad, porque dibujaron casi una violación, y pues no sé.

**Pepe:** En ese punto por ejemplo, yo creo que no son tan débiles las mujeres, yo creo que por ejemplo hablar de violación o así, el hecho es que las victimizamos pero de alguna forma son igual de fuertes que nosotros, el problema es que seguimos siendo machistas, somos demasiado machistas, somos como posesivos y controladores.

**Elizabeth:** Pero se está manifestando en la misma serie, que seamos machistas, ¿cómo por qué? reproducirlo en un producto así.

**Pepe:** No digo que este bien, pero..

**David:** Ajá, porque reafirmar algo que todo el mundo empieza a reprobar.

**Elizabeth:** Sí, porque nos está afectando y un cambio también podría venir desde ahí.

La discusión respecto a la escena del intento de violación, previo a que Light compruebe la autenticidad de la *Death Note*, del primer episodio, está enfocada principalmente a denunciar la reproducción de conductas de agresión de género, pero es importante resaltar que este problema de violencia de género no tenía la misma relevancia en el 2007 (fecha en la que surgió el anime), a la que tiene hoy en día. Sin embargo, podemos rescatar que este tipo de violencia desde ese entonces sí se consideraba como algo grave, y en cierta medida muy común, incluso podríamos decir que la serie, al menos en el primer episodio es una denuncia general de problemas sociales y morales, como es la

ya mencionada violencia de género, la delincuencia, el abuso y la corrupción por mencionar algunos.

Además de las situaciones planteadas, en cuanto contexto espacio temporal, conductas y demás, los participantes del grupo identifican también símbolos, o mejor dicho los interpretan de acuerdo con sus referencias, por medio de un proceso de apropiación. Como es el caso simbólico de la manzana.

**David:** La verdad yo no entiendo la escena de la manzana, o sea, ¿por qué o para qué come manzanas?

**Elisa:** Pues es como...

**David:** O sea no me explico para qué un escritor pondría a un güey comiendo manzanas, o sea no entiendo el objetivo.

**Elisa:** No, pero yo creo que tiene un simbolismo, de la manzana fue como el fruto de la tentación o inclusive el mismo fruto de la vida. O inclusive una ofrenda, pues es algo que lleva la mamá.

Si bien en un principio la trama de la historia altera a los participantes, pues no esperan que dicho contenido sea tratado en dibujos animados, la mayoría de las lecturas e interpretaciones que se dan respecto a la serie no son tomadas en sentido literal, sino que hacen interpretaciones a manera de apropiación, para construir así un mensaje positivo, por lo cual vale la pena rescatar las siguientes intervenciones:

**David:** Lo bueno de este mensaje es que, que la gente dice "el sistema no sirve y tengo que hacer algo", aquí lo ponen como matar, pero más bien si los políticos no hacen algo por la sociedad, entonces yo debo hacer algo, tengo que convertirme en un elemento activo si realmente quiero un cambio, y entonces sí hay un mensaje positivo porque te invita a ser activo, a querer hacer algo, a lo mejor no vas a matar tal cual, pero sí debes hacer algo por ti mismo para cambiar tu situación.

**Pepe:** Pues que yo creo que en algún punto no hay como una sola visión de las cosas, sino que hay como una infinidad de visiones en las cuales todas están bien y que están validadas por sus razones, y que obviamente no te puedes poner a juzgar si mataba a alguien, si el demonio estaba atrás, no puedes hacer eso, o sea complicado cómo actuar en ese punto; y pues creo que la conclusión para mí es que todas las visiones son válidas.

De los comentarios anteriormente rescatados se asume que el argumento nos resulta en cierta medida familiar, ya que se ubican conductas y deseos que no necesariamente están sólo en nosotros como individuos, sino que también se identifican y relacionan (situaciones y conductas) con terceros, ya sean cercanos o figuras públicas (retomando la discusión sobre la desaparición de Peña Nieto o Salinas de Gortari).

Sin embargo, pese a la supuesta aceptación de la trama por parte del grupo, es importante señalar que hay elementos que impiden o que no incentivan la continuidad del consumo de las animaciones japonesas, que como se mencionó, una de ellas es por la asociación que se hace de que el dibujo animado está hecho y dirigido solamente para un público infantil.

### 4.3.3 Construcción audiovisual

Como se ha mencionado de manera reiterada, la principal característica del manga y anime es el estilo de dibujo, sin embargo, las personas que no están familiarizadas con el mismo consideran lo siguiente:

**Elizabeth:** A mí lo que me llamó la atención, o me llama la atención es cómo los personajes, o bueno, cómo la caracterización de los personajes está muy occidentalizada, a mí eso se me hace como muy interesante, no sé por qué pero me llama la atención.

**Moderador:** ¿Por qué se te hizo occidentalizado, en qué lo notaste?

**Elizabeth:** O sea, como las facciones, como los ojotes, el color del cabello, inclusive la forma del cuerpo.

**David:** Pero es que el anime es así.

**Moderador:** Ajá, la mayoría.

**Elizabeth:** Pero justo es lo que me hace ruido. ¿Por qué?

**Pepe:** Y porque, por ejemplo en un punto es, es tan visual o tan expresivo de ellos que los ojos lo resalten, como debilidad o ¿cómo?... ¿Por qué?

**David:** Pues porque más que nada en los ojos expresas todo, a la hora de saltarlos.

**Pepe:** Pero lo raro de ellos, es que si ellos no lo tienen, quieren que lo tengan

**David:** Ah, pues porque, porque... es curioso porque el anime es como una idealización de su cultura, o sea totalmente diferente a lo que son ellos.

**Elisa:** Podría decirse que es como aspiracional.

**Pepe:** ¿Tal cual aspiracional?, o sea no tengo esto y quiero ser así.

**Elisa:** Pues es que hay casos de gente que de plano se operan los ojos para tenerlos grandes, porque sí, en realidad sí lo desean; por eso yo creo que todos o la mayoría de sus animes son así.

**David:** No y aparte sabes qué, fijense los animes, y son sofisticados, o sea los personajes que salen todos son muy sofisticados a menos que quieran presentar como al tonto o el torpe de la historia, pero a todos los pintan como interesantes, como inteligentes, atractivos, y ellos en persona o al menos en las películas, y videos de bromas que he llegado a ver ellos son como muy toscos; tú ves el anime y todos los movimientos y expresiones son medidos, y los japoneses como que no se miden, son como muy torpes, como muy aventada.

**Elizabeth:** ¿Pero no se supone que son como muy disciplinados, y muy educados?

**David:** ¡Ah no!, no, pero me refiero al nivel físico, o sea tú ves sus facciones, o sus expresiones, o sea tú ves a un japonés y lo ves así como raro, se ven raros, no es una rareza padre, o sea son desmesurados, y aquí en el anime son como más mesurados, más lento, es muy pausado, ve como caminan, ¿no?

El diseño del dibujo sin lugar a dudas es el que más detallan los participantes de este grupo, sin embargo David rescata algunos elementos del ambiente:

**David:** (...)porque el momento en el que él está escribiendo si te fijas en la imagen era como borrosa, era como más onírico, y siempre que escribe parece penumbra, o sea es como un sueño (...), además, a mí se me hace que tienen mucho erotismo, no este, no depravación, sino erotismo.

(...)Pero yo lo que rescato es que cuida mucho los detalles físicos, o sea todo, los ojos, el cuerpo, el cabello, la vestimenta, eso es lo que me gusta mucho, o sea cuidan mucho esos aspectos, y el comportamiento. Que no sabes qué está pensando la persona hasta que lo dice y las expresiones que dibujan son como muy convincentes.

**Alberto:** El argumento en general sí me gustó, pero el tratamiento que le dieron se me hizo un poco larga, un poco pesada, pero es por eso yo creo que algunas escenas son tan lentas y parecen de más y hace falta ese suspenso, que es lo que estamos esperando, siempre algo de acción.

#### 4.3.4 Los Peros

Sin bien el argumento de la serie *Death Note* llamó la atención de la mayoría de los participantes de este grupo, vale la pena destacar los motivos que desincentivan el consumo de dichas animaciones en general por parte de éstos:

**Alberto:** Pues yo creo que también, o por lo menos esta serie en particular, el manejo del suspenso, pues como dijeron por ahí, no me acuerdo quién lo dijo que hay escenas que están de sobra, o sea arman secuencias que están muy largas y se hacen muy lentas y entonces, como que hace falta esa transición, cuidar esa parte porque a veces se detallan tanto las escenas que se pierde el interés o el objetivo inicial, cómo decirlo, en lugar de explotar la emoción la apagan.

**Elisa:** No me gusta para nada, nunca he visto una historia ni nada, hasta ahorita, pero no me agrada o sea la caricatura en general, o sea las ilustraciones, odio así como que todos los detalles sean así, o sea de en qué le brille el ojito y le tiembla de que está llorando, o sea no, no me late, la verdad es que no sé.

(...)Además, que todos tienen que ser perfectos, bonitos, como que no hay, no sé, yo me imagino que no se presta que haya alguien chistoso.

(...)Porque cuando veo una caricatura, o mejor dicho un dibujo animado lo que espero es divertirme, que sea gracioso y que me distraiga, no que tenga que así como que poner mucha atención.

**Elizabeth:** (...) Ahorita que vimos es esto, la neta el argumento está como muy padre y sí tiene como una historia, sí me atrapó la verdad, o sea sí la volvería a ver, pero más bien como que mi prejuicio está en cómo que no me gustan las caricaturas, o la animación propiamente, entonces no me llama ponerme a como "¡ah!, pues me voy a aventar a ver esta serie o esta película".

(...) Como en este punto, a mí lo que no me gusta, o más bien lo que me gusta de una buena historia o de un buen argumento no es que lo represente una caricatura, prefiero que lo presenten actores humanos (...), no en una ilustración, como que siento menos empatía.

**Pepe:** Pero por ejemplo lo raro sería si están pensando en que una persona te dé como un argumento para que te sientas como empatado con un pensamiento o un sentimiento, somos como, o sea no tenemos la capacidad nosotros como para pensar que una cosa es análoga, o algo así, eso sería lo siguiente, ¿no crees?, no sé si me expliqué bien. O sea nosotros pensamos que una persona para que nosotros nos



empaticemos con esa persona necesitamos ver algo identificar algo tiene que ser igual, pero analógicamente no sucede eso, realmente puedes crear otras situaciones, otras vivencias.

**Alberto:** Pues yo creo que hay series en el anime que sí se prestan para, o sea una buena historia, que se presta muchas veces para hacer una película *live action*, que tenga que ver con la actuación, y también hay que considerar que hay series de anime que no se prestan tanto como para dar ese salto de la animación a la actuación, ya sea por los efectos especiales los ambientes, entre muchas otras cosas. Sino que de esta forma, o sea siendo anime no pierde la esencia por los personajes y muchas otras características del anime.

**Elisa:** A lo mejor es como cuando lees un libro, o sea como cuando pasas de un libro a una película muchas veces a nosotros como espectadores no nos gusta la película, justo porque estás cambiando como ese formato, igual esta historia no tendría el mismo impacto si se hiciera con personas reales, sí, o sea no va a generar el mismo impacto.

**David:** No pero sabes qué, yo siento que la caricatura es un medio perfecto para generar un cambio real para la mente humana, porque cuando, como, si ves esto con actores humanos, o como se dice en *live action*, inmediatamente como problemas sociales, como decir "está mal", pero cuando es una caricatura se vuelve algo antipersonal, porque no es un ser humano, entonces puedes modificarla, o mejor dicho interpretarla como quieras. Y entonces, te hace pensar por otro lado, el pensamiento entra por otro lado porque lo asimilas de forma diferente el ver al humano de carne y hueso, sino que entra por otro lado, y te mueve otras cosas o sea cae una barrera de choque porque como es una caricatura de forma inmediata piensas que no es real.

De esta discusión podemos rescatar que los participantes ubican que cada historia tiene un formato adecuado para ser contada, y que finalmente la sobreexplotación de los argumentos no tendría por qué ser lo ideal. También se puede rescatar que el formato en que se presenta una producción audiovisual, predispone en cierta medida lo que se espera de la misma, y esto también se debe a la forma en que al menos en el contexto latino hemos decidido clasificar los contenidos respecto hacia quién están dirigidos los mismos.

Cuándo se planteó la división de los contenidos respecto a la audiencia y la temática en Japón en cuanto al manga y anime japonés surgió el siguiente comentario:

**Irving:** Lo cual no pasa en la televisión mexicana, o mejor dicho en las caricaturas que acostumbramos ver o que hemos visto, y es por eso que muchos de nosotros tenemos esa idea de que cuando vemos un anime japonés o cualquier producto animado pues asociamos la idea de que es una caricatura y que si bien puede que ya no sea sólo para niños, pensamos que es algo que nos va a divertir, pero realmente desconocemos que pues los japoneses meten como ideas o temáticas que no necesariamente están dirigidas a un niño.

#### **4.4 Comentarios finales**

Ambos grupos rescatan la importancia del argumento o trama de la historia, éste debe ser interesante y bien llevado para que se motiven a consumir un producto audiovisual. Sin embargo podemos ver una diferencia muy marcada entre los dos grupos de discusión, donde el primero percibe al anime japonés,

sí, como una forma de entretenimiento, que no necesariamente tiene la finalidad de distraer; mientras que en el segundo grupo la mayoría de los participantes asocian de manera inmediata el dibujo animado con un producto dirigido a un público infantil, y que por lo tanto su función principal debe ser la distracción.

En general, el contexto y la situación planteados en el anime *Death Note* (en este caso en concreto), resultan familiares ya que los participantes de ambos grupos son capaces de identificar y asociar situaciones de la trama de la historia con su contexto personal, identificando conductas, emociones y códigos de comportamiento ya sea en ellos mismos o en terceros.

Además, en el caso del segundo grupo de discusión, en el momento en el que se imaginan las posibilidades de que realmente existiera la *Death Note*, y cuál debería ser su uso ideal, manifiestan un proceso de apropiación de la trama pues sus comentarios están contextualizados en su entorno geográfico, en este caso México, concluyendo esto a partir de que Elisa plantea que la desaparición de Enrique Peña Nieto y Carlos Salinas de Gortari, ciertamente podrían beneficiar la situación social de México.

De los elementos gráficos se puede decir que si bien se considera el estilo del dibujo tipo Manga, como un sello característico del anime japonés, no se considera una copia fiel de los japoneses mismos, al menos esa observación es resaltada por el segundo grupo de discusión, mientras que el primero pasa por alto el estilo de los personajes y se enfoca en resaltar la composición audiovisual exaltando el acoplamiento del montaje de las imágenes (como son los personajes, objetos, paisajes, fondos) y la música.

En el caso de la música los participantes del primer grupo hacen énfasis en la importancia de la misma para que el anime japonés esté bien logrado, mientras que los participantes del segundo grupo pasan por alto este elemento y se enfocan más a la parte visual, es decir, exceptuando el *casting* de voz, elementos como la música o los efectos de audio no los consideran relevantes a la hora de valorar la forma simbólica en cuestión.

Respecto al doblaje y el *casting* original de voz, podemos ubicar que en ambos grupos hay diferencias entre los participantes, es decir ninguno de los dos grupos en su totalidad se inclinó ya sea por el audio original o el doblaje, ya

que cada participante manifiesta las razones por las cuales les es más fácil asimilarlo, entre los participantes que defienden el audio original su argumento más constante es "por algo los japoneses decidieron que esa era la voz adecuada", "en el doblaje intentan imitar a los japoneses" y "Me gusta más en japonés porque como es un idioma que no entiendo me obliga a prestar más atención", mientras que los participantes que se inclinaron por el doblaje vale la pena resaltar aportaciones como: "las voces del doblaje son estereotipadas, y por eso no es más fácil asociarlas con el papel del personaje (demonio, anciano, villano, héroe, etcétera)", "Se pega más a mi experiencia cotidiana", y de ahí deriva el argumento "Me parece más convincente los diálogos en latino que en japonés".

En cuanto a la traducción, no se mencionó nada en ninguno de los grupos, por lo que se puede asumir que tanto el subtítulo como el doblaje son entendibles, y en los diálogos no hay discrepancia entre lo que plantea el dibujo y la voz factual.

También es importante resaltar que los participantes de ambos grupos consideran que el anime *Death Note* por su contenido, quizá no amerita ser censurado, ya que las imágenes no transgreden a los espectadores, sin embargo se debe tener muy claro para quién está dirigido el contenido, en este punto vale la pena rescatar que en el segundo grupo de discusión, les es más difícil asimilar que un contenido con estas características esté planteado originalmente en una animación.

En cuanto al estilo de dibujo mientras el primer grupo no lo considera tan relevante, pues la historia y la composición audiovisual les agrada, algunos participantes del segundo grupo de discusión rechazan el anime, en un principio porque consideran que las animaciones está dirigidas a un público infantil, y por lo tanto o no consumen este tipo de producciones o bien esperan un entretenimiento con fines de distracción netamente. Otra razón por la cual se manifiesta este rechazo, es porque consideran más empático ver este tipo de contenidos en producciones *live action* que en animaciones.

Finalmente en ambos grupos hay un descontento general con las producciones locales, lo que los orilla a consumir series, películas, música entre otros bienes culturales, extranjeros. En un principio porque las producciones audiovisuales latinas en su mayoría, o mejor dicho las que se distribuyen en masa, abordan temas trillados, de manera burda, aunado a esto la técnica y los recursos dedicados a las producciones nacionales en este caso, pues Lorena, participante del primer grupo, menciona el caso del chavo animado como un ejemplo de una producción nacional, donde califica de repetitivo el contenido, y pues la animación no tiene la calidad que otras producciones sí tienen.

El consumo de producciones audiovisuales extranjeras, ya sean animaciones o películas *live action*, es generalizada, es más, podríamos ubicar a los japoneses como los gigantes de la animación y a Estados Unidos como los del cine, por el alcance que tienen respecto a su distribución, sin embargo éste se ve motivado porque a nivel local, al menos en el contexto latino no se dedican los recursos necesarios para la producción y distribución de estos bienes culturales, y los escasos recursos dedicados a este rubro se dedican a financiar historias con actores (sean éstos buenos o malos en su profesión) que representen un "inversión segura", por los que los espectadores encuentran más variedad en productos extranjeros.

Sin embargo, aunque hoy en día el acceso a internet y otras herramientas tecnológicas nos permiten buscar variedad en cuanto a contenidos, no podemos prescindir de procesos de latinización, no sólo por la necesidad de la traducción o doblaje, sino porque también la necesidad de apropiar y dotar de significado a una forma simbólica nos obliga a buscar referencias contextuales entre lo que vemos en pantalla y lo que vivimos día a día, y detalles como este se pudieron apreciar en los comentarios de los participantes de ambos grupos de discusión.

#### **4.5 Técnica proyectiva. ASBI-Rorschach**

El elemento más característico y distintivo del anime y manga japonés, sin duda es su arte, es decir, el estilo del dibujo, por lo que vale la pena complementar el instrumento de esta investigación con una técnica basada principalmente en la imagen, es decir, de índole proyectiva.

La construcción de esta técnica como complemento del grupo de discusión es una mezcla entre la técnica de investigación ASBI y el test de Rorschach, el objetivo principal es buscar la libre asociación de los participantes entre la imagen que ven del personaje en cuestión y los conceptos, valores y características que identifican en él de acuerdo con su experiencia cotidiana. Sin embargo antes de detallar los resultados de esta técnica híbrida, vale la pena detallar las características de cada técnica por separado.

El Análisis semántico basado en la imagen (ASBI) se desarrolla a través de cuatro enfoques de la fenomenología social: la etnometodología, la teoría del medio, el análisis semántico y el análisis crítico. Para fines prácticos en la aplicación de ésta técnica se hará énfasis en el enfoque etnometodológico debido a que como lo establece Garfinkel, el proyecto de la etnometodología trata exclusivamente con la manera en que las asociaciones se interrelacionan para producir y reproducir acontecimientos diarios.<sup>132</sup>

Debido a que la imagen es percibida y asimilada por un individuo, o mejor dicho un actor social, Parsons, en un intento por hacer evidente la base racional y motivacional de la acción, asume que los actores sociales ven las cosas de la misma manera y que están predispuestos para asumir que el otro actuará de la misma manera en que actuarán ellos mismos. El otro es, para el actor social, una imagen de espejo de sí mismo. Parsons define a la acción social en términos de medios y fines y sostiene que el elemento atrás de la acción es racional y motivacional.<sup>133</sup>

El planteamiento de la imagen como reflejo de los actores sociales, da pie a que los actores sociales, en el caso de los consumidores de anime japonés se apropien de estas figuras de manera interna y personal, mientras que los que son expuestos por primera vez a estas imágenes construyen el significado de las mismas a partir de referencias generales de su contexto.

Por su parte el test de Rorschach, , es el instrumento psicométrico más valioso, con mayor cantidad de aplicaciones e investigación, como así mismo es el test más corrientemente usado. El test, nos entrega una evaluación rigurosa

---

<sup>132</sup> Galindo Cáceres, Luis Jesús (coord), Clifford Reginald A.(1998), *Técnicas de Investigación en sociedad, cultura y comunicación*, ed. Pearson Educación.; México pp.387-388

<sup>133</sup> *Íbidem.*, pág. 389

de las características psicológicas del sujeto (afectivas, cognitivas, de personalidad), presentándose este test como una entrevista estructurada en la que puede acudir a la asociación libre.<sup>134</sup>

#### **4.5.1 Construcción y aplicación de la técnica proyectiva**

Dadas las aportaciones y los principios de cada una de las técnicas proyectivas se elaboró un cuestionario por grupo de discusión, en donde cada uno de los participantes manifestaron a través de conceptualizaciones básicas y breves la manera en que ellos percibían a cada una de las imágenes proyectadas, correspondientes a los personajes principales y secundarios de la trama de la serie animada *Death Note*.

Tanto el número de preguntas como la intención de las mismas cambia en ambos cuestionarios, pues naturalmente la familiaridad del grupo 1 con las animaciones japonesas en general y en particular con esta serie, dan pauta a un análisis más profundo del cómo adaptan y adoptan las figuras propuestas en las animaciones japonesas, Mientras que en el grupo 2 su poco involucramiento con las mismas refleja procesos de adaptación para posteriormente adoptar o rechazar, basándose en la primera impresión.

Para alcanzar este objetivo en la aplicación de la técnica se proyectaron imágenes representativas de los siguientes personajes: Light Yagami, L (Ryuzaky), Misa Amane, Near, Mello, Suchiro Yagami, Ryuk y Rem. A continuación se presentarán los resultados de la técnica proyectiva por grupo.

#### **4.6.1 Asimilación de los personajes. Grupo 1**

Por el conocimiento que los participantes del primer grupo tienen respecto a las animaciones japonesas en general, los principios del análisis semántico son predominantes, ya que adjudican características de su contexto y personales a los personajes de las series.

Para hacer una reinterpretación de los personajes y cómo estos son percibidos y en cierta medida adoptados por los consumidores se formularon

---

<sup>134</sup> Vallester Luis, (s.f.) Manual para el Test de Rorschach (en línea) consultado en mayo de 2016 en <http://thevalle323.xtrweb.com/test-psicologia-valle-vallester/Manual%20Del%20Test%20de%20Rorschach%20By%20Luis%20Vallester.pdf>

las siguientes preguntas:

1. Define al personaje en dos o tres palabras
2. Menciona sus tres características principales
3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?
4. ¿Qué aspectos del personaje te desagradan?
5. ¿Qué valores identificas en el personaje?
6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?
7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Las respuestas de los participantes quedan de forma integrada de la siguiente manera :

### **Light Yagami**

1. Define al personaje en dos o tres palabras

La constante de los participantes a la hora de definir al personaje fue como alguien inteligente, de ahí se desprenden otros conceptos asociados con la inteligencia como astucia o el ser un estratega. También Light Yagami entre los participantes es calificado como un persona Autoritaria, soberbia, intolerante y loca, tomando en cuenta estas conductas del personaje como conductas agresivas y activas, mientras que como una conducta pasiva se le calificó como alguien Nihilista.

2. Menciona sus tres características principales

Nuevamente la inteligencia junto con conceptos similares o asociados predominan en las respuestas de los participantes, en cuanto al aspecto conductual la egolatría se impone en la percepción de Light Yagami, también dentro del rubro conductual se le califica como una persona mañosa y manipuladora. Vale destacar que dentro de las características principales de los personajes se encuentra una respuesta dirigida hacia la calificación del diseño y el arte del personaje, en la que se le concibe como atractivo. Se le considera además como una persona de carácter fuerte.

3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

En esta pregunta se repite el patrón, donde la inteligencia es la cualidad más mencionada y destacada del personaje, y la repetición constante de esta

característica refleja el nivel de empatía que tienen los participantes con el personaje. De igual forma otros conceptos asociados a la inteligencia se manifiestan en las respuestas a esta pregunta como la astucia y sus estrategias; además las respuestas reflejan que la mayoría comparte su idea de cambiar al mundo, y si no es tal cual la plantea en el anime, al menos consideran importante la forma en que se compromete con sus ideales.

De forma aislada en un caso se presenta como alguien insensible y sin debilidades, que lejos de causar conflicto, esta característica le es agradable y genera empatía.

#### 4. ¿Qué aspectos del personaje te desagradan?

Así como la inteligencia, la egolatría fue una respuesta constante en las características negativas que se le atribuyen al personaje, principalmente por la idea mencionada de que se cree un dios, además se le califica de infantil, por la forma de comportarse a lo largo de la serie y el hecho de que deteste perder, otro aspecto constante y que desagrada a los participantes es la forma en que utiliza a las personas.

#### 5.- ¿Qué valores identificas en el personaje?

Respecto a lo que se podrían considerar como valores o virtudes, la justicia es considerada pero en un entrecomillado, principalmente por todos los atenuantes que muestra el comportamiento de Light Yagami, con base en el comportamiento que muestra se resalta la característica de que lucha por sus ideales siendo leal a ellos. Curiosamente en esta pregunta se consideró como valor el individualismo y el hedonismo, tal vez como una interpretación de que es independiente, además de que esta aportación pone al placer en un contexto positivo.

#### 6.- ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

Respecto a los antivalores o los aspectos negativos que se ubican en el personaje de Light Yagami, se menciona a falta de sentimientos lo que es una causante por la cual utilice a las personas para su beneficio así como el trato desigual que les da. Además su comportamiento se califica como cruel y nada empático, la idea de calificarse o anhelar ser un Dios contribuye a que también



se le considere vanidoso. Finalmente una aportación importante es que uno de los participantes lo califica como un sociópata por su forma de actuar, y esta forma de actuar contempla su falta de respeto por las instituciones encargadas de impartir justicia.

7.- ¿Con qué características del personaje te identificas?

La forma de pensar de la mayoría de los participantes concuerdan con la idea del personaje en cuestión de que el mundo necesita un cambio, además encuentran empatía con su empeño para cumplir su misión, e inclusive algunos de ellos se identifican con el hecho de no actuar de la forma más correcta con tal de cumplir su cometido.

### **Reinterpretación**

De acuerdo a las respuestas proporcionadas por los participantes respecto a este personaje, Light Yagami, en general, a pesar de jugar el papel protagónico se le atribuyen más características negativas que positivas, principalmente la egolatría y la manipulación, sin embargo en las respuestas también se le reconoce e inclusive se admira su determinación para cumplir sus ideales.

#### **L Ryuzaki**

1. Define al personaje en dos o tres palabras

Al igual que Light Yagami y a pesar de jugar un papel antagónico en el desarrollo de la historia, al personaje de L también se le atribuye las cualidades de la inteligencia, así como conceptos asociados como la elocuencia y la estrategia, además de forma general también se le considera como una persona misteriosa y curiosa.

2. Menciona tres características principales del personaje

Al igual que en la primera pregunta la inteligencia es una característica constante en la descripción de este personaje, así como conceptos similares tales como el ser analítico y el desarrollo de sus estrategias. Además se hace mención de su egolatría.

Dado a que juega un papel antagónico, se le califica como competitivo, a diferencia de Light Yagami, a L se le reconocen actitudes y positivas como la sinceridad y la lealtad. Curiosamente no se considera el aspecto físico del personaje pese a que este se diferencia de los demás por ser desaliñado, pero se le atribuye la característica de ser antojadizo, por su comportamiento en el desarrollo de la serie.

### 3.- ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

La inteligencia y conceptos similares, en esta pregunta se vuelve a presentar como una respuesta recurrente, y en segundo lugar se exalta el apego a sus ideales, así como la forma de actuar del personaje derivada del propósito de cumplir con su objetivo. Además se hace mención de sus características físicas en cuanto al diseño visual del personaje como sus habilidades.

### 4.- ¿Qué aspectos del personaje te desagradan?

El las respuestas se manifiesta que ciertamente en diseño visual del personaje no les es del todo agradable, sin embargo sigue predominando referencias conductuales, pues la mayoría de las respuestas están dirigidas a juzgar la forma en que actúa, calificada como infantil, así como su egolatría, su crueldad al jugar, la forma en que utiliza a los demás, y finalmente el cariño que le toma a Light.

### 5.- ¿Qué valores identificas en el personaje?

La honestidad, en este caso es la respuesta más repetida; se reconoce su interés por llegar a la verdad de las cosas, y se le considera justo y leal a sus ideas y a su propósito. Curiosamente se consideró por parte de un participante como un aspecto positivo el que no crea en la igualdad, y esto lo refleja en el trato que tiene con las personas que lo rodean.

### 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

La respuesta común de los participantes respecto a los antivalores o aspectos negativos del personaje se relacionan con su soberbia, reflejada en el trato que le da a las personas que lo rodean. Además de que se le califica como una persona que no es valiente ya que actúa desde las sombras, también se considera negativo en el personaje el hecho de que deseé conservar el mundo

tal y como está actitud consecuente de su competencia con Kira.

#### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

En la mayoría de las respuestas, L crea una empatía por su curiosidad y su capacidad analítica, ya que los participantes, al menos la mayoría afirman que les gusta analizar las situaciones antes de emitir juicios, otros participantes se identifican con la personalidad del personaje porque lo presentan como un ser solitario y quién gusta del anonimato, además de que su forma de actuar se interpreta como vengativa, pero como sólo es contra personas malas el participante no oculta que se identifica con esa lectura.

### **Reinterpretación**

A pesar de jugar un papel antagónico dentro del desarrollo de la historia, encontramos que la mayoría de los participantes atribuyen características como la inteligencia, la egolatría y la soberbia mismas que encontraron en el personaje de Light Yagami, pero vale mencionar que en sus respuestas ratifican que cada uno tiene sus motivos, es decir, aunque presenten virtudes y vicios similares cada uno persigue diferentes objetivos.

Es importante también mencionar que el diseño visual del personaje no fue tan mencionado, aunque es cierto que resalta en un principio por su desaliño, además de que también se mencionan características como el ser competitivo, lectura que se da directamente por la comparación que se hace de forma inmediata con la interpretación del protagonista.

### **Misa Amane**

#### 1. Define al personaje en dos o tres palabras

Pese a que en un inicio la introducción de este personaje a la trama de la historia la marcaban como alguien que actuaba con alevosía y ventaja, la forma en que actúa el resto de la serie hace que se le califique a este personaje con características que derivan de una victimización como lo son el ser maleable, ingenua, inocente y el auto sacrificio, la forma de actuar del personaje de la serie también causa desagrado de tal manera que también se le califica como desesperante.

## 2. Menciona sus tres características principales

En el caso de este personaje vale destacar que los participantes de sexo masculino consideraron como características principales aspectos físicos del mismo, como la juventud y la belleza, de ahí en fuera todos los participantes, hombres y mujeres le atribuyen adjetivos relacionados con la inmadurez, se le concibe como poco juiciosa, obstinada, endeble, su inseguridad se traduce en su comportamiento dependiente y manejable. Además se le considera aferrada y acosadora.

## 3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

Las cualidades que los participantes atribuyen a este personaje están relacionadas con actitudes sumisas e inclusive infantiles, como lo son la inocencia, estar dispuesta a sacrificarse, ser cariñosa y juguetona. Se le reconoce además su nobleza y su inteligencia misma que por su falta de voluntad no fue explotada en la trama de la historia.

## 4. ¿Qué aspectos del personaje te desagradan?

Los aspectos negativos o que simplemente no gustan a los participantes del grupo de este personaje es el hecho de que consideran que depende de los demás y se preocupa demasiado por la opinión de los demás, aunque ciertamente se refieren a la opinión de Light Yagami, el amor que ella siente por él y la forma cómo actúa en consecuencia hacen que se le califique además de simplona, poco inteligente e impertinente.

## 5.- ¿Qué valores identificas en el personaje?

Los valores identificados en el personaje están relacionados principalmente con cualidades infantiles, como la inocencia y la docilidad, a éstos se les suman la gratitud y la forma de amar la cual es calificada como incondicional y protectora.

## 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

Los antivalores atribuidos al personaje por los participantes se contradicen y a la par se complementan entre ellos ya que se le califica de egoísta porque sólo quiere a Light para ella, pero de forma integrada se reconoce que este vicio trae como consecuencias que no se respeta a sí misma, que no piense antes

de actuar, ya que sus actos no son por motivación propia, sino que ella sigue órdenes.

#### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Salvo un participante que no encontró alguna característica con la cual se pudiera identificar con el personaje, el resto de los integrantes del grupo encontraron aspectos con los que se identificaron como el ser juguetón, entregado, y la necesidad de apoyar a quien ama, así como el hecho inclusive de anteponer la felicidad

### **Reinterpretación**

A pesar de que las acciones realizadas por el personaje a lo largo del desarrollo de la historia no son las mejores, o inclusive se podrían calificar como malas a misa Amane se le ve más como una víctima de Light Yagami, de ahí que las características positivas como negativas sean tan parecidas como la docilidad considerada como virtud, pero el hecho de no actuar por motivos propios se considere un vicio.

### **Ryuk**

#### 1. Define al personaje en dos o tres palabras

Los participantes del grupo, a pesar de que el diseño de Ryuk visualmente es completamente diferente al de los demás personajes, prestan más atención para definirlo por su carácter y personalidad demostrada a lo largo de la serie que a sus características físicas, apareciendo adjetivos como curioso, inteligente, congruente, divertido, frío y nihilista, respecto al diseño del dibujo se definió al personaje como imponente y tenebroso.

#### 2. Menciona sus tres características principales

Nuevamente entre las características principales del personaje su diseño físico pasa a segundo plano ya que la única característica advertida en este personaje y relacionada con esta dimensión física, es el ser imponente, por otro lado se describe al personaje como, gracioso, divertido, observador, explorador e investigador, misterioso y de sentimientos fríos, consideran que es alguien sabio pero no astuto, además de cumplir con sus promesas. Además no pasa desapercibido su gusto por las manzanas.

### 3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

Entre los aspectos que más agradan del personaje Ryuk a los participantes del grupo es que busca divertirse, su humor el cómo se burla. Sin embargo, además se le considera un personaje coherente ya que se apega a lo que dice y esto se refleja en sus actos. Otro aspecto que reluce mucho en este personaje es su curiosidad y las ganas que tiene de sorprenderse, es decir la forma en que ve la vida. Finalmente entre las características que más gustan del personaje se considera su desapego además de calificársele como alguien que no tiene sentimientos.

### 4. ¿Qué aspectos del personaje te desagradan?

Aunque la mayoría de los participantes afirman que no hay algún aspecto o característica que les disguste de Ryuk, los restantes mencionaron que el hecho de que sólo observe sin actuar, no es de su agrado, así como el hecho de que su motivación sea el aburrimiento. Se menciona además de que consideran que es ridículo juzgando todo de ridículo.

### 5. ¿Qué valores identificas en el personaje?

Pese a la apariencia física de Ryuk su forma de actuar a lo largo de la trama de la serie hace que los participantes lo consideren como un personaje honesto, ya que respeta lo que dice y cumple con su palabra, se le considera tolerante e inclusive que da un trato igualitario a todos los que lo rodean, además se resalta como valor el interés que tiene por aprender sobre el mundo humano. Cabe mencionar que sólo un participante no atribuyó ningún valor o virtud en el personaje.

### 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

Los vicios o antivalores identificados en el personaje, son una consecuencia del rol pasivo que juega este personaje a lo largo de la historia. En el momento de describir estos antivalores, predomina la indiferencia, y como un derivado el hecho de que se abstiene de juzgar, se le considera perezoso y se menciona que no tiene sentimientos agradables.

### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Los participantes, aunque consideran a Ryuk como un personaje tan activo si encuentra aspectos o características con las que se sienten identificados, como

ser burlones y curiosos en su mayoría, su interés por aprender también genera empatía, uno de los participantes reconoce que ella al igual que Ryuk se vuelve adicta con facilidad, por la cuestión de las manzanas. Finalmente otro de los participantes se siente identificado con Ryuk por sus sentimientos, o la frialdad para demostrar éstos.

### **Reinterpretación**

Ryuk, aunque no tiene un rol de acción dentro de la trama de la serie, juega un papel sumamente importante en el desarrollo de la misma ya que su acción de dejar caer la libreta al mundo humano es el punto de arranque de la historia. En general es un personaje carismático, ya que los participantes expresaron con facilidad los elementos que les gusta de este personaje así como los aspectos con los que se siente identificados. A pesar de que el diseño visual de su personaje es macabro, por decir que es un ser sobrenatural, los participantes del grupo pasan completamente por alto esta dimensión y se enfocan en responder las preguntas de acuerdo a la personalidad de éste. Encuentran en Ryuk un personaje que actúa de forma correcta dada la congruencia establecida entre lo que dice y la forma en que actúa.

### **Souchiro Yagami**

#### **1. Define al personaje en una sola palabra**

Al personaje de Souchiro Yagami, al menos en esta primera pregunta, se le identificó por su conducta paternal así como la rigidez de sus principios, se sobresaltan virtudes como la confianza que inspira y la valentía para enfrentar situaciones graves.

#### **2. Menciona las tres características principales del personaje**

Las características principales identificadas en el personaje principalmente giran en torno a su paternidad, se le califica como un buen padre, un protector y alguien que es capaz de hacer todo por sus hijos. En segundo plano se menciona su nivel de compromiso y su apego al marco de la legalidad y las instituciones, de esta conducta se derivan aspectos del personaje como el ser ordenado, comprometido, leal, sincero u honesto y muy confiable.

### 3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

Algo que resalta y que agrada a la mayoría de los participantes del grupo 1 es que está dispuesto a actuar, pero principalmente se le reconoce la lealtad a sus principios, y ven que son sus principios el móvil de sus acciones, se valoran virtudes como la valentía y la honestidad, así como la congruencia de sus actos a lo largo de su participación en la serie.

Nuevamente se destaca su condición paternal, pero en dos sentidos, ya que uno de los participantes le agrada que es capaz de hacer todo por su familia, pero otro contradice este enunciado al afirmar que Souchiro Yagami antepone la justicia antes que su propio hijo.

### 4. ¿Qué aspectos del personaje te disgustan?

Así como la congruencia es uno de los aspectos que más agradaron de este personaje, al menos en esta muestra, es esta congruencia y la rigidez de sus principios son el origen de los aspectos que también disgustan, ya que, algunos participantes hacen mención de que su apego a las instituciones disgusta, y se le califica de demasiado recto.

Otro aspecto que no agrado de Souchiro Yagami es que es poco comunicativo, por lo que el personaje al final de cuentas sufrió y fue victimizado; se le calificó además de ser demasiado confiado.

### 5. ¿Qué valores identificas en el personaje?

A Souchiro Yagami se le consideró como un personaje muy ético, y a los participantes del grupo les resultó fácil identificar varios valores o aspectos positivos; el valor más constante atribuido a este personaje es el de la honestidad, seguida de la responsabilidad y conceptos asociados como el compromiso y la perseverancia.

Se le considera además como un personaje honorable, se le asocia con la confianza además de un hombre recto, es decir apegado a los marcos legales.

### 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

A diferencia de los valores, los antivalores o aspectos negativos son menores en número, sin embargo es curioso que los aspectos negativos ubicados en el personaje están motivados precisamente en el apego extremo a sus principios.



El papel que juega Souchiro Yagami a lo largo de la historia es percibido como alguien digno pero que resulta ser victimizado, convirtiéndose en una víctima colateral de los propósitos perseguidos por el protagonista y el antagonista, por esta razón se le califica como ingenuo, considerando esta ingenuidad un aspecto negativo.

Además su nivel de compromiso con el trabajo, hace que se le califique como alguien que trabaja en exceso, pero que a la vez no es profesional pues no puede evitar mezclar sus sentimientos, también se le reconoce esa rigidez en sus principios, pero no se ubica con claridad el móvil de sus acciones.

#### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Las características mencionadas por parte de los participantes destacan principalmente el compromiso, ya sea con la familia, el trabajo o él como persona, y por la forma en que se responsabilizan de sus actos. Se identifican también por la confianza que depositan en sus seres queridos así como en la necesidad de protegerlos.

Su nivel de compromiso y el amor que profesa a su familia hacen ver a Souchiro Yagami como una persona Leal, y es un aspecto con el cual se identifican bastante los participantes.

### **Reinterpretación**

Con base en las respuestas proporcionadas por los participantes del grupo, se puede considerar que Souchiro Yagami es percibido como un personaje demasiado correcto, que si bien no les desagrada la forma en la actúa, tampoco les agradan las consecuencias de sus acciones. Lo ven como una persona leal y comprometida, de principios muy bien establecidos, pero no por ello puede dejar de ser humano pues sus sentimientos son algo que se destaca en la trama de la historia a lo largo de su participación.

### **Rem**

#### 1. Define al personaje en una sola palabra

A Rem se le calificó mayormente por su personalidad, principalmente porque es Misa, y el hecho de que procura su bienestar lo que motiva sus acciones, por esta razón los conceptos con los que se define a este personaje indican

pasividad, se le considera manipulable, ingenua y fiel.

Basándose en el diseño visual de este personaje se le definió también como Tétrica. Por su forma de expresarse, el tono de voz y sus acciones también lleva que se le defina como un personaje triste y melancólico.

## 2. Menciona las tres características principales del personaje

La característica mayormente mencionada es el de la lealtad y su símil la fidelidad, de ahí se desprenden adjetivos como el de ser protectora, y entregada. También se le mencionó como ingenua y manipulable, puesto que está dispuesta a sacrificarse.

Se le considera un *Shinigami* inteligente pues comparte lo que sabe sobre *la Death Note* y Responde las preguntas que le hacen tanto Light como Misa. La lealtad y el afecto que profesa hacia Misa Amane llevó a los participantes a considerar a este personaje como alguien obsesivo, y esa obsesión causa molestia, lo que le vale el adjetivo de desesperante.

## 3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

Con excepción de un participante que manifestó que no le agradaba nada del personaje, los demás exaltaron simpatía por su fidelidad, que se manifiesta en que se preocupa y en la medida de lo posible procura a quién ama, en ese caso es Misa Amane. El otro elemento que les fue grato a los participantes fue la sabiduría.

## 4. ¿Qué aspectos del personaje te disgustan?

Los aspectos que desagradan del personaje en cuestión, tienen una relación directa con su pasividad y su falta de iniciativa, ya que lo más mencionado es que no tiene criterio y que es sumamente manipulable, además de que sus acciones no tienen motivaciones propias, por lo que se puede asumir que sólo sigue órdenes. y por esta misma pasividad, consideran Rem como un personaje menos profundo que Ryuk, que también es un *shinigami*.

## 5. ¿Qué valores identificas en el personaje?

Los aspectos positivos identificados en el personaje, son naturalmente la lealtad y las acciones que puedan derivarse de ellos, como proteger y sacrificarse por el ser amado. Se le ve además como un personaje honesto y humilde por su pasividad.

#### 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

Los aspectos negativos asociados a este personaje por parte de los participantes están estrechamente relacionados con su condición de pasividad y docilidad, se le considera como alguien débil de carácter, muy ingenua inclusive tonta. Por otro lado uno de los participantes calificó a este personaje como alguien egoísta, pese a que su motivación es Misa y todo lo que hace es por ella, sin embargo no le importa dañar a alguien más con tal de que Misa esté bien.

#### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Con excepción de un participante que no se siente identificado con Rem, los restantes encuentran empática la actitud de entrega que tiene por los que ama, y que se ve reflejada en la protección que otorga a sus allegados, aunque también ven cómo negativa esa entrega ingenua ya que reconocen que abusa de esa condición.

### **Reinterpretación**

El personaje de Rem no resulta muy atractivo para los participantes del grupo, sin embargo lo que podría definirse como su nobleza, englobando la entrega, preocupación e ingenuidad mencionada por los participantes, les resulta empática y se ven medianamente reflejados en el personaje. En general lo asocian por su forma de actuar y de hablar con la tristeza pues su amor es desinteresado pero no es correspondido, inclusive se le podría ver como un alter ego de Misa Amane, ya que ella también no tiene una motivación más que la promesa de ser amada por Light Yagami.

### **Near**

#### 1. Define al personaje en una sola palabra

Los participantes en su totalidad definieron al personaje de Near en torno a su capacidad intelectual, cuatro de ellos lo definieron como inteligente y uno como un estratega, conceptos muy cercanos y de relación estrecha.

## 2. Menciona las tres características principales del personaje

Nuevamente y al igual que el caso de Light, y de L (Ryuzaki), La característica más constante que se menciona de Near es la de la inteligencia y otros conceptos asociados, como el ser analítico, observador y poseedor de un pensamiento lógico; además se le considera audaz y con mucha capacidad. En segundo plano se tomó en cuenta como característica principal del personaje su edad, y por último solo se hace mención una vez de su forma de comportarse o de su manía (que es el ser juguetón).

## 3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

A excepción de un participante que afirma no encontrar ningún elemento o aspecto que le agrade del personaje, nuevamente lo restantes marcan como lo más interesante su inteligencia y los conceptos relacionados como el hecho de que sea curioso y muy observador, se reconoce además como agradable la frialdad con la que toma las cosas y su intención de culminar con lo que L había empezado.

## 4. ¿Qué aspectos del personaje te disgustan?

Aunque se reconoce su inteligencia y su capacidad, los participantes en general no lo consideran al nivel ni de Kira ni de L, además de su actitud infantil. Consideran además que es alguien muy pasivo, es decir, que actúa poco, y no les agrada el hecho de que interprete la vida como si fuera un rompecabezas.

## 5. ¿Qué valores identificas en el personaje?

La mayoría de los participantes marcaron como una constante el valor de la justicia, o la búsqueda de la misma, consecutiva a esta constantes consideraron a Near como un sujeto colaborativo, pues está dispuesto a trabajar en equipo con Mello con tal de lograr su propósito. Consideran como virtud además su determinación para cumplir con su objetivo y el hecho de que cuida su vida ya que, sabe cuándo arriesgarse.

## 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

El aspecto negativo que se percibe en este personaje es principalmente la vanidad, dado a que es el sucesor de L, se le ve como alguien que si bien disfruta esa posición está obsesionado con lograr aquello que su antecesor no

pudo hacer, que es descubrir a Kira, para esto con una actitud fría y egoísta no le importa poner en riesgo la vida de otros con tal de obtener información o confirmar una teoría.

#### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Salvo un participante del grupo no encontró algún elemento con el cual identificarse con el personaje en cuestión, de ahí en fuera la vanidad fue mencionada por los participantes como un aspecto con el que se siente identificados, así como otros aspectos que tiene que ver con su conducta como la frialdad en el trato con los demás, su inteligencia, curiosidad y capacidad deductiva también fueron elementos con los que los participantes se sintieron identificados. Además, se reconoce y se identifica uno de los participantes como una persona colaborativa, es decir, con disposición para trabajar en equipo.

### **Reinterpretación**

El personaje de Near, aunque es muy similar a L o Kira, no es de la total aceptación de los participantes, aunque estos reconocen la importancia del personaje dentro de la trama de la historia, lo perciben como una emulación de L, en este caso e incapaz de ocupar el lugar que dejó en la serie. Si bien hay aspectos con los que se sienten identificados, este personaje no genera la misma empatía que L, o Light Yagami, es decir Kira.

Se identifican aspectos positivos y negativos en el personaje, sin embargo a pesar de que queda sentada su condición humana no resulta ser tan empático con sus espectadores, por su pasividad.

### **Mello**

#### 1. Define al personaje en una sola palabra

Se considera su inteligencia, como un elemento importante, sin embargo destacan más sus aspectos propios a su personalidad como el hecho de ser Impulsivo, orgulloso y competitivo. La mezcla de todos los elementos mencionados también favorece a que se le defina como un personaje misterioso.

## 2. Menciona las tres características principales del personaje

En esta pregunta en efecto resulta común que los participantes comenten la inteligencia del personaje, sin embargo este aspecto del personaje nuevamente se ve acompañada por su forma de actuar impulsiva y extremista. Se le ve como alguien que actúa sólo, por lo que se reconoce como alguien decidido, pero que no es colaborativo; además, también se exalta la violencia con que actúa, y ven su sentido de la competencia como una consecuencia de su egolatría.

Su manía por comer chocolate reluce ante los participantes, llevándolos a calificarlo como antojadizo.

## 3. ¿Qué aspectos del personaje te agradan?

Los aspectos que se mencionan con mayor frecuencia, respecto a lo que agrada del personaje es que actúa con decisión, y que está dispuesto a llegar hasta las últimas consecuencias, les agrada además el hecho de que sea competitivo, pero reconocen a la vez que compite de manera leal, además es orgulloso. Su forma de actuar al final de la trama es reconocido y es grato a los participantes ya que lo ven como un sacrificio en aras de colaborar y enmendar sus errores.

## 4. ¿Qué aspectos del personaje te disgustan?

Exceptuando un caso que manifestó no encontrar elementos que le desagradaran del personaje, la constante por parte del resto de los participantes fue, que no trabajara en equipo, como consecuencia de su orgullo herido por no ser escogido como el sucesor de L. Les desagrada además su egolatría, pues sólo quiere demostrar que él es el mejor, como consecuencia de haberse sentido desplazado.

## 5. ¿Qué valores identificas en el personaje?

Uno de los participantes no ubico algún valor en el personaje en cuestión, mientras que los demás reconocen en primera instancia su sacrificio como un aspecto positivo, lo veo como una persona congruente ya que es leal a lo que quiere y actúa en consecuencia. También se reconoce que busca la excelencia y es recíproco pues no le oculta información a Near en agradecimiento por la foto de su orfanato.

#### 6. ¿Qué antivalores identificas en el personaje?

Como aspectos negativos del personaje los participantes recalcan con frecuencia la envidia y conceptos derivados o similares como los celos, y en consecuencia se comporta como alguien competitivo. En segundo plano se le considera como vicio su vanidad, su arrogancia y su orgullo. Por la forma en que actuó mientras estuvo con la mafia, también se marcó como aspecto negativo el hecho de que fuera mandón.

#### 7. ¿Con qué características del personaje te identificas?

Salvo un participante que no ubico algún elemento o aspecto con el que se pudiese sentir identificado, el resto de los participantes encontraron formas de actuar fines a la proyectada por Mello, como el hecho de que les gusta actuar con decisión, el ser orgullosos y vanidosos, además de que se consideran competidores leales y que no gustan de deberle favores a nadie.

### **Reinterpretación**

El personaje de Mello, pese a tener más aspectos negativos que positivos, como el ser orgulloso, vanidoso y mandón, tiene un gran carisma y despierta la simpatía de los espectadores de la serie, pues es alguien que lleva la acción y que deduce y razona al mismo tiempo. Además contrario a lo que se puede esperar de él, por el hecho de actuar de la forma que lo hace, se reconoce a Mello como una buena persona que no utiliza a los demás de manera descarada y que está dispuesto a sacrificarse con tal de lograr un bien mayor.

#### **4.6.1.1 Conclusión de la técnica. Grupo 1**

Como se puede observar, los resultados de la técnica proyectiva aplicada al grupo uno, nos permiten identificar los elementos que los espectadores atribuyen a los personajes presentados. Dadas las coincidencias entre las diversas respuestas de los participantes con respecto a los personajes podemos asumir que el argumento y la estructura de los personajes están bien planteados en la trama de la serie. Por lo tanto lo interesante es cuando la percepción del personaje en cuestión presenta diferentes lecturas, pues cada uno de los participantes atribuyen estas características generales y no tan generales de acuerdo a su experiencia cotidiana y a la forma en que ellos

perciben el mundo de manera individual, un tema que está en boga es la equidad de género y podemos encontrar que las participantes mujeres les desagrada el personaje de Misa Amane pues es la representación clásica de la mujer sumisa.

El objetivo de esta técnica proyectiva se enfocó más a desentrañar la percepción de la construcción argumentativa a través de los personajes.

#### **4.6.2 Asimilación de los personajes. Grupo 2**

La técnica proyectiva aplicada a los participantes del segundo grupo de discusión, se enfocó en dos aspectos de la construcción audiovisual, el diseño del personaje y la voz que se le asignó al mismo; esto porque los participantes de este grupo no se encuentran involucrados con la trama de la serie ni con el desarrollo de los personajes que se les presentaron.

Para llevar a cabo la técnica antes mencionada se elaboró un cuestionario en forma de tabla con cuatro columnas, en la primera se ve el dibujo del personaje en cuestión, en la segunda se les pidió a los participantes que anotaran la personalidad que creían que tenía el personaje en cuestión. Finalmente se proyectaron dos audios, con el reparto de voces de los personajes, de esta forma los participantes relacionarían la voz de acuerdo al diseño del personaje.

El objetivo perseguido en esta actividad, es encontrar la coincidencia visual y auditiva entre lo que vemos y creemos desde nuestro contexto latino, antes de conocer la forma simbólica, y la manera en que ésta es concebida para favorecer su aceptación entre un público extranjero.

La descripción de los resultados se presenta en dos partes, primero se pidió que los participantes describieran con base a la imagen la personalidad que inferían del personaje en cuestión, basándose en el diseño del personaje, los colores empleados, los participantes además se valieron para calificar y describir a los personajes en cuestión las posiciones que presentaba cada ilustración así como elementos u objetos que acompañaban al mismo.



#### **4.6.2.1 Concepción gráfica de los personajes**

##### **Light Yagami**

Los participantes al ver la imagen de Light Yagami y sin saber el papel que juega dentro de la trama de la historia le atribuyeron adjetivos como galán y seductor en su mayoría, además se le considero como alguien con mucha confianza y seguro de sí mismo; lo ven además como alguien astuto y ágil. Otros adjetivos asociados a los antes mencionados fueron el de carismático, mujeriego, fiestero y egocéntrico.

Uno de los participantes complemento con un "Pero es buena persona", lo que deja ver que la mayoría de los adjetivos atribuidos al personaje se podrían considerar como negativos o rechazados socialmente.

Los elementos a considerar dentro de la ilustración para que el personaje de Light Yagami se ganara esos adjetivos, fueron la posición del cuerpo, la mirada y sonrisa de lado lo dejaron ver como alguien muy seguro de sí mismo y a la vez astuto, la forma del cabello, la expresión de la cara junto con la ropa y la posición del cuerpo hicieron que se le viera como un seductor, finalmente la forma en que avienta la manzana ratifican su agilidad y la seguridad que tiene en sí mismo.

Aunque los adjetivos atribuidos a Light Yagami por parte de los participantes no son precisamente los principales o los que lo definen como protagonista de la historia, ya que su astucia y seguridad se consideran en segundo plano, ya que se sublima más las cualidades de galán y seductor, vale considerar que en efecto son aspectos característicos del protagonista y que se resaltan durante el desarrollo de la historia, por lo que podemos considerar el diseño visual del personaje como un acierto.

##### **L Ryuzaki**

A "L", dada su apariencia, la posición que se presenta en la ilustración, así como los colores empleados se calificó en su mayoría como alguien raro, tímido y antisocial, además se le atribuyen conceptos asociados en el que lo califican como alguien con problemas psicológicos, bastante introvertido, que se aísla o que es rechazado por la sociedad (se le excluye); también se percibió como alguien inteligente, sensible y con tendencias suicidas.

Los elementos a considerar dentro de la ilustración para calificar al personaje como se le calificó fueron también, el aspecto de su cabello despeinado, así como el hecho de estuviera descalzo, se asoció el tipo de ropa holgada y carente decoración con algún uniforme de algún sanatorio mental. La mirada penetrante y la posición del dedo pulgar cerca de la boca hicieron que se le considerará como alguien analítico.

Como se puede apreciar, al menos visualmente las descripciones respecto a la personalidad del personaje por parte de los participantes son acertadas, ya que existe una coherencia entre la descripción de la personalidad que se hace por parte de éstos y la personalidad del personaje que se presenta en la trama de la historia.

Tomando en cuenta que los participantes no conocen la trama de la historia y mucho menos los personajes, ni sus características, podemos considerar como un acierto el diseño visual del personaje, puesto que los calificativos y características atribuidas a éste son atinadas, lo que deja en claro una coherencia visual y argumentativa en relación con el personaje del detective "L".

### **Misa Amane**

A Misa Amane se le juzgo por su género principalmente, ya que la mayoría de los adjetivos y/o características ubicadas en el personaje están relacionados con él, se le califica como coqueta, seductora, golfa, atractiva, caliente, principalmente por el cabello rubio y el escote se alcanza a apreciar en la ilustración.

La posición de la cara así como el color y la forma de los ojos llevo a los participantes a pensar que este personaje es transparente y agradable, además amigable, y se hace mención de que aparenta haber tenido un pasado triste, por la forma del cuerpo, delgado, se infirió la posibilidad de que era buena peleando. Las características antes mencionadas también se interpretan como alguien que finge inocencia y es astuta.

Por otra parte la vestimenta que se alcanza a ver, la blusa de tirantes, el tipo de escote, la gargantilla y el collar hicieron que se le calificara como una

lolita.<sup>135</sup> Pese a lo acertado respecto a la condición estética del personaje y si bien el trabajo de Misa Amane es el de modelo e *idol* en la trama de la historia la mayoría de los adjetivos atribuidos por parte de los participantes no fueron acertados, ya que al momento de juzgarla se basaron en la condición de género. En comparación con los resultados que se han obtenido en las descripciones que se han tenido de los demás personajes se puede concluir que el diseño visual de este personaje no es tan acertado ni coherente con lo que nos muestra los argumentos sobre el mismo.

Vale destacar que la expresión de la cara y la posición del cuerpo que se muestra en la ilustración hicieron que los participantes tuvieran en efecto concepciones acertadas, sobre su pasado triste.

### **Ryuk**

Dados los colores de su vestimenta, negra, así como los ojos rojos y la expresión burlona de su cara, fue concebido como el villano; ya que los participantes lo reconocen como un ser sobrenatural, pero a diferencia de Rem que tuvo asociaciones con la nobleza y la sabiduría, el diseño visual de Ryuk llevó a los participantes a asociarlo con la maldad y la oscuridad. Además se hizo mención de emociones y formas de actuar negativas como el odio, la traición el ser despiadado y el disfrutar de hacerle daño a los demás.

Si bien las acciones de Ryuk no son despiadadas, ciertamente la primera impresión que causa este personaje en el primer episodio de la serie es medianamente coherente, sin embargo dada la evolución del mismo, quien se mantiene como un espectador que sólo actúa para su conveniencia la concepción del personaje basada en el diseños visual es errónea de acuerdo al papel que Ryuk juega dentro del desarrollo de la trama de *Death Note*.

### **Souchiro Yagami**

La apariencia madura, en cuanto edad refiere, del personaje así como la expresión de la cara llevo a los participantes a considerar que este personaje tiene las siguientes características: En primer lugar cabe destacar que se infirió

---

<sup>135</sup> Lolita: es una subcultura japonesa de corte estético en el que las mujeres combinan lo juvenil con un tipo de vestimenta de la aristocracia de siglos pasados, principalmente de la época victoriana. También se les llama lolitas a las mujeres que aún no tienen edad de consentimiento sexual, sin embargo los hombres las encuentran muy atractivas.

que Souchiro Yagami tiene un cargo de autoridad, en específico dentro del cuerpo policíaco, por lo que se preocupa por el cumplimiento de la ley.

La rigidez que muestra en su expresión hace que los participantes le atribuyan adjetivos como el ser desconfiado, enojón o frío, características propias de un carácter duro. Otros adjetivos manifestados por parte de los participantes es que es alguien de experiencia, es audaz y es confiable, esta condición de ser experimentado deriva en otra característica atribuida que él es alguien que aconseja.

Los aspectos en los que los participantes se basaron para inferir estas características fueron los lentes, la apariencia del rostro, el bigote, y la expresión preocupada que se ve en la ilustración.

Si bien Souchiro Yagami no es un personaje principal en el argumento de *Death Note* si juega un papel importante pues su sistema de valores es rígido, por lo que sí cumple con muchos de los adjetivos que le fueron atribuidos, exceptuado la característica de ser alguien que aconseja, debido a que no se le otorga una participación tan activa. Tomando en cuenta los aciertos que se tuvieron al inferir la personalidad de Souchiro Yagami, se puede concluir que el diseño visual del personaje es acertado y coherente con el argumento y su participación dentro de la trama de la historia.

### **Rem**

Al personaje de Rem naturalmente se le calificó basándose en su apariencia no humana, es decir, sobrenatural, no se identificó su género (femenino), las descripciones o lo que se espera de este personaje por la ilustración, es alguien que provoca miedo y horror, tiene poderes y es malvado, al menos la mayoría de los participantes considero eso.

También por la posición del cuerpo y los colores empleados, que son claros, se le considero como alguien noble, su diseño no humano hizo que se mencionara que es un muerto, y por la forma en que sostiene la *Death Note*, que aparenta ser un libro, asocian a este personaje con la sabiduría y la nobleza por compartir su conocimiento.

Por los adjetivos atribuidos al personaje así como las acciones que se esperan de él basándose en el diseño visual de este, se puede considerar que son coherentes con su participación de la trama de la historia, por lo que el diseño visual del personaje Rem es acertado, ya que los participantes, quienes no conocen el anime o manga, coincidieron en conceptos esenciales del personaje.

### **Near**

Por el color del cabello, y la camisa blanca y holgada del personaje, a Near se le concibió como una persona pasiva, la característica más mencionada de este personaje fue la timidez, así como conceptos asociados como el ser introvertido, reservado, serio e inseguro, también se le calificó como alguien vulnerable. Además también se le considera como una buena persona que gusta ayudarles a los demás.

Sin embargo, aunque predominaron los adjetivos relacionados con la pasividad, por el color predominante de la ilustración, que es el blanco; la expresión facial del personaje llevó a los participantes a atribuir además adjetivos de cualidades bastante positivas como el ser valiente, audaz, inteligente, intrépido, es más alguien específico que a pesar de que se puede subestimar al personaje es capaz de lograr grandes cosas, ya que posee la fortaleza a pesar de ser tímido.

Si bien la ilustración que se proyectó a los participantes carece de elementos que la acompañen y que puedan dar pistas del papel que juega dentro de la trama de la historia, podría considerarse que en efecto la características y adjetivos atribuidos a este personaje la mayoría son acertados, ya que Near se guía más por la estrategia y la planeación que por la acción, porque nuevamente podemos considerar coherente el diseño visual con el argumento de la historia.

### **Mello**

En cuanto al personaje de Mello las características o aspectos inferidos por los participantes están asociados con el perfil de un villano, ya que no sólo se le calificó cómo tal, sino que también se hizo mención de adjetivos asociados a

este tipo de perfil, como peligroso, rebelde, cínico, malo, un matón, además se le considero como alguien hábil con el manejo de armas y que disfruta el hacer daño a los demás.

Como aspectos positivos dentro de este personaje, se encuentran el ser astuto y carismático, además se infiere que es locuaz. Sin embargo, predominan más los adjetivos que lo conciben como un villano, y las cualidades mencionadas por parte de los participantes son como un complemento de la misma malicia que se infiere del personaje.

Los elementos de la ilustración que llevaron a los participantes a concebir de esta manera a Mello, fueron el color de fondo de la ilustración que es un rojo con bordes degradados, este color se asoció con violencia en general, naturalmente el arma que tiene en la mano los llevó a calificarlo como malvado, aunado a la expresión burlona de su cara, la forma en la que está sentada hace que se vea como alguien que tiene el control. Su apariencia jovial fue lo que hizo que los participantes lo consideraran carismático y con la habilidad de convencer a través de la palabra.

Si bien Mello no es realmente el villano en la trama de *Death Note*, ciertamente es el personaje que lleva cabo acciones más que estrategias, y estas acciones son impulsivas, maliciosas y ventajosas. Por lo que la forma en que los participantes describieron a Mello de acuerdo a su diseño visual podría considerarse en cierto modo acertado mostrando la coherencia entre el diseño visual del personaje con el rol que juega a lo largo de la trama de la historia.

#### **4.6.2.2 Concepción Auditiva de los personajes**

El complemento de esta técnica proyectiva, aplicada al segundo grupo de discusión (personas que no consumen, o no de manera frecuente el anime japonés), fue la asociación auditiva con el diseño visual del personaje. Para esto se les entrego un cuestionario con la ilustración de los 8 personajes en cuestión y se reprodujeron de manera aleatoria diálogos de dichos personajes con el casting de voz en español latino y en japonés.

Dado a que los participantes no conocen a los personajes y mucho menos su voz, se basaron en las tonalidades, tipos de voz, y en el caso del audio latino en los diálogos para asignar un número o mejor dicho un tipo de voz a

cada personaje. Si bien el ejercicio se presentaba como un tipo de relación de columnas, se presentaron dos variantes inesperadas ya que los participantes en algunos casos consideraron que algunas ilustraciones encajarían con dos voces presentadas, por la similitud de la tonalidad, y la segunda es que hubo personajes en quién simplemente por su diseño no lograron identificar una tonalidad o tipo de voz adecuado de acuerdo al diseño visual presentado.

En la siguiente tabla, se presentan los resultados obtenidos de este ejercicio, en las columnas 2 y 4 se presenta el número de pista que contenía la voz asignada a personaje en el casting de audio latino y el original, mientras que en las columnas 3 y 5 las respuestas de los participantes.

Personaje	Audio Latino	Audio Inferido	Audio Japonés	Audio inferido
<b>L (Ryuzaki)</b>	3	6	8	1
		6		2 o 4
		8		8
		No identificado		8
		6		7
<b>Light Yagami</b>	7	7 o 6	4	4
		3		7
		6 u 8		7
		3 o 7		1 o 2
		7 u 8		2 o 4
<b>Mello</b>	8	3 u 8	2	7
		8		8
		3		2
		8		1 o 2
		No identificado		3
<b>Near</b>	6	3	5	8
		3 o 7		4
		7		4
		No identificado		4 o 7
		3		8 o 4
<b>Souchiro Yagami</b>	5	5	3	2
		5		3
		5		1
		5		3
		5		1
<b>Misa Amane</b>	1	1	6	6
		1		6
		1		6
		1		5 o 6
		1		5 o 6
<b>Rem</b>	2	2	7	5
		2		1 o 5
		2		3
		4		No identificado
		2		5
<b>Ryuk</b>	4	4	1	3
		4		No identificado
		4		No identificado
		No identificado		No identificado
		4		No identificado

### **L, Ryuzaki**

En el audio latino, la voz que Hugo Núñez, prestó al personaje es de un tono medio y podría considerarse como un tipo de voz metálica, ya que es clara y sonora, los participantes la mayoría consideraron que el tono de voz más adecuado para el personaje de "L", era la pista seis, que corresponde a la voz



de Near, una voz que es blanca por su claridad y su falta de madurez. Otro de los participantes pensó que el tono más adecuado correspondía a la pista 8 que fue la asignada a Mello, y qué es de un tipo de voz más bien aguardentoso, quizá la relación viene por la concepción del personaje y el diálogo presentado en la pista 8.

En cuanto al casting japonés, la voz otorgada al personaje de L a cargo del *seiyu* Kappei Yamaguchi, que es una voz con una tonalidad fuerte de tipo trueno, por la gravedad e imposición de la voz, sólo dos de los participantes relacionaron el diseño de "L" con la pista que contenía los diálogos de "L", otro participante asignó la voz de Light, que tiene una tonalidad similar, mientras que las dos participantes restantes asignaron una voz aguardentosa y/o blanca.

### **Light Yagami**

El actor de doblaje encargado de dotar de voz a Light Yagami para la versión latina fue Manuel Campuzano, el presenta una voz juvenil pero su timbre y tono se presenta como una voz campanuda, ya que a través de la modulación se impone y refleja mucha seguridad. En el caso del audio latino los participantes marcaron respuestas diversas y variadas, mencionando en tres ocasiones que la pista número 7 la correspondiente a este personaje, también se le relaciono con las pistas 3, 6 y 8, cuyos tipos de voz son campanuda, blanca y aguardentosa. (Muy similar al caso de L)

Mientras que en el idioma japonés, Momoru Miyano dio la voz al personaje de Light Yagami de un tipo de trueno, ya que su gravedad imponía y reflejaba esa gran seguridad. Las respuestas de los personajes de acuerdo del tipo de voz que creían que encajaba más con la ilustración de Light Yagami fueron las siguientes, las pistas 4, 7, 2 y 1. Ordenadas por la constancia en que fueron mencionadas. Se podría decir que dos participantes acertaron en la voz de Light, de acuerdo al casting original, sin embargo es curioso que los demás relacionaron el diseño de personaje con voces de timbre neutro y aguardentoso, y con una voz campanuda.

## **Mello**

En el caso de la voz de Mello, Javier Olgúin el actor de doblaje, personificó a éste con una voz que en su mayoría se presenta como una voz neutra con lapsos o frases aguardentosas, lo que proyectaba la edad juvenil correspondiente al personaje pero a la vez revelaba la personalidad fuerte del mismo, los participantes en este ejercicio de relación, consideraron en su mayoría que el diseño visual de Mello entre las pistas 3 y 8, siendo ésta última la que en efecto correspondía con la voz del personaje, el tono medio de ambas voces prestaron a que los participantes se confundieran, en el caso de este diseño visual se presentó que uno de los participantes no logro asociar alguna de las voces presentadas con el diseño visual del personaje.

Mientras que el caso del casting en japonés, Nozomu Sasaki presentó una voz acampanada, los resultados marcaron que 2 participantes acertaron, por decirlo así, con el tono de voz, propuesto por el casting japonés, coincidiendo con que la voz acampanada es idónea para dicho personaje. Por su parte el resto de los participantes coincidieron en que los tonos aguardentosos correspondientes a las pistas 1 y 3 (Ryuk y SouchiroYagami) le quedaban al dibujo. También hubo quienes consideraron que los tonos neutros o de trueno era idóneos para dar vida a la ilustración, relacionando el dibujo con las pistas 7 y 8 (Rem, neutro y L, de trueno, respectivamente).

## **Near**

Near, fue interpretado por Bruno Coronel, el tipo de voz es blanca, es decir clara pero asociada a la infancia, propia de la edad que tiene el personaje durante el desarrollo de la historia. Curiosamente ninguno de los participantes relaciono el diseño del dibujo de Near con el tipo de voz propuesta por el trabajo de doblaje latino. La ilustración proyectada de Near fue relacionada en su mayoría con la pista 3, correspondiente a la voz de L, también se asoció con la voz correspondiente a Light Yagami. En este caso también uno de los participantes no logro identificar, o mejor dicho asociar algún tipo de voz con la imagen proyectada.

En cuanto al trabajo de voz japonés, fue NorikoHidaka la autora de la voz de Near; originalmente, al igual que en el trabajo de doblaje latino, el tipo de

voz que se le asignó a este personaje fue blanca. De manera similar, ninguno de las asociaciones de audio e imagen propuestas por los participantes acertó, la mayoría de las respuestas indicaron que la voz ideal para Near era la pista 4 (correspondiente a la voz de Light), también se le relaciono con la pista 8 (correspondiente a la voz de L).

### **SouchiroYagami**

El personaje fue doblado por el actor José Lavat, su tipo de voz, que es de cascada, fue rápidamente relacionado con una edad madura, por lo que los participantes en su totalidad relacionaron el dibujo de SouchiroYagami con la voz de José Lavat.

En el caso del reparto original fue el *seiyu* NaoyaUchida el encargado de dar voz a este personaje, y aunque dos de los participantes asociaron su voz con el personaje en cuestión, otros dos relacionaron el diseño con la pista número uno, correspondiente a la voz de Ryuk en japonés, sólo uno de los participantes asocio el diseño visual con el tono acampanado de quien fuera la voz de Mello en el reparto.

### **Misa Amane**

El caso de Misa, que sin ser el único personaje femenino (ya que también se proyectó a Rem, que es un *shinigami* femenino), pero sí el más evidente, la voz de Rebeca Gómez, es identificada por todos los participantes de este ejercicio. curiosamente en la versión japonesa, los participantes si bien ubicaron todos la voz de AyuaHirano como la de Misa Amane, hubo dos que manifestaron que también existía la posibilidad de que la voz de Near por parte de NorikoHidaka correspondiera a este personaje, entendiendo así que los participantes ubicaron ambas voces como femeninas.

### **Rem**

El caso de Rem es particular, al menos en la versión latina, porque si bien los participantes no identificaron el género del personaje, que en este caso es femenino, sí atribuyeron un tono de voz neutral de acuerdo al diseño visual, ya que de los participantes identificaron la voz de Erika Edwards como la idónea para darle voz a este personaje, sólo uno considero que la pista 4, correspondiente a Ryuk encajaba con el diseño presentado, se puede tomar

como justificación que si bien, ambos tonos de voz son diferentes estos dos presentados, son atribuidos a imágenes que representan algo sobrenatural.

En el caso del audio japonés, la voz de KimikoSaito no fue relacionada con el diseño visual de Rem por ninguno de los participantes del grupo 2, en su lugar asociaron tonalidades de voz blanca, pues asociaron el tono de Voz de Near, así como tonos de voz aguardentosos o simulando vejez, correspondiente al seiyu que interpretó a SouchiroYagami.

En el caso de este personaje, también uno de los participantes declaró que no logro asociar ningún tipo de voz con la imagen presentada.

### **Ryuk**

En el doblaje latino, Rolando Castro se encargó de darle voz e identidad a Ryuk, con una tonalidad de voz aguardentosa, cuatro de los participantes asociaron su voz con el diseño de la imagen presentada, sólo uno no logró crear relación entre alguno de los audios presentados con la imagen del personaje en cuestión.

En el caso del casting japonés, la voz de ShidōNakamura, no fue asociada por ninguno de los participantes, de hecho cuatro de ellos manifestaron que no encontraron ninguna voz adecuada para la imagen que se les había presentado, sólo uno de ellos relaciono la voz de SouchiroYagami con el personaje de Ryuk, este último suceso es comprensible basándose en el hecho de que ambas tonalidades de voz son de tipo cascada, es decir, son voces roncas que transmiten experiencia o que se atribuyen a personas de edad avanzada.

#### **4.6.2.3 Conclusión de la técnica. Grupo 2**

Como se pudo observar si bien el Casting original (japonés) y el de doblaje (latino) trataron de conservar los mismos tipos y tonalidades de voz, si existen marcadas diferencias que impidieron que los participantes de este grupo no establecieran una relación exacta entre la voz en japonés y la voz latina para cada uno de los personajes, salvo en los casos obvios, como lo fue el de Misa Amane y SouchiroYagami.

Los elementos en los que se basaron para relacionar los tonos de voz con el diseño visual fueron en un principio las características inferidas por los participantes al ver la imagen del personaje, éstos son: los colores que predominan, las facciones de los rostros, las expresiones, la posición del cuerpo, la vestimenta, así como otros elementos que acompañaban la ilustración, por ejemplo la manzana en el caso de Light, el arma en el caso de Mello, la *Death Note* en el caso de Rem.

Cabe destacar además que los participantes de este grupo atribuyeron a los personajes que juegan los papeles protagónicos y antagónicos tonalidades y tipos de voz similares, identificando las voces de trueno y campanuda principalmente en los antes mencionados, sin importar el idioma. Aquí resulta interesante ver como los tipos de personalidades plasmados en esta serie son asociados con ciertos tonos de voz de manera global, y estos tonos de manera similar dan una pista del rol que juegan los personajes en la trama de la historia, además destaca el hecho de que los espectadores y las personas en general, atribuimos o imaginamos características físicas a partir de lo que escuchamos.

En conclusión y dados los resultados que arrojó esta técnica, se puede observar que la construcción audiovisual se empieza a homogeneizar, sin embargo no podemos hablar de una globalización y pérdida de la identidad, pues como se mencionó en el grupo de discusión (personas que no están más familiarizadas), existe una percepción estereotipada respecto a los productos audiovisuales, a quién van dirigidos, las imágenes y los sonidos, cómo están relacionados, que crea la necesidad de pasar por procesos de latinización, es decir reterritorialización, para que el producto audiovisual, como es en este caso, sea más digerible.

## Conclusiones

Nuestra condición humana y la necesidad de formar parte de un grupo nos ha llevado a una revolución constante de herramientas, técnicas y hábitos que nos permitan estar en contacto con el otro, gracias a ello, aspectos como lo serían el territorio físico específico y la consecuente distancia no representan hoy en día un obstáculo real. La comunicación es este enlace entre los individuos y la forma en que se presenta en nuestra vida cotidiana va mucho más allá de la palabra.

De esta manera la cultura se ha presentado en nuestra cotidianidad no sólo como un elemento distintivo de agrupaciones humanas, sino también como un eslabón entre las diferentes sociedades que existen en todo el mundo. El arte y sus diversas manifestaciones (música, pintura, danza, arquitectura, etcétera) son mensajes estructurados con referencias contextuales del autor sin un receptor específico, este receptor aleatorio de la cultura interpreta y se apropia o rechaza estas manifestaciones, basándose en sus propias referencias contextuales.

Es así como el anime japonés es una manifestación cultural que dentro de un sistema complejo de comunicación, podría entenderse como el mensaje, sólo que en este sistema, el código entre el emisor y el receptor es diferente. Aunado a esto, el desarrollo tecnológico en conjunto con el fenómeno de la globalización han potenciado el alcance de esta forma simbólica de tal manera que quizá en sus albores, ni siquiera sus creadores creyeron que podría alcanzar.

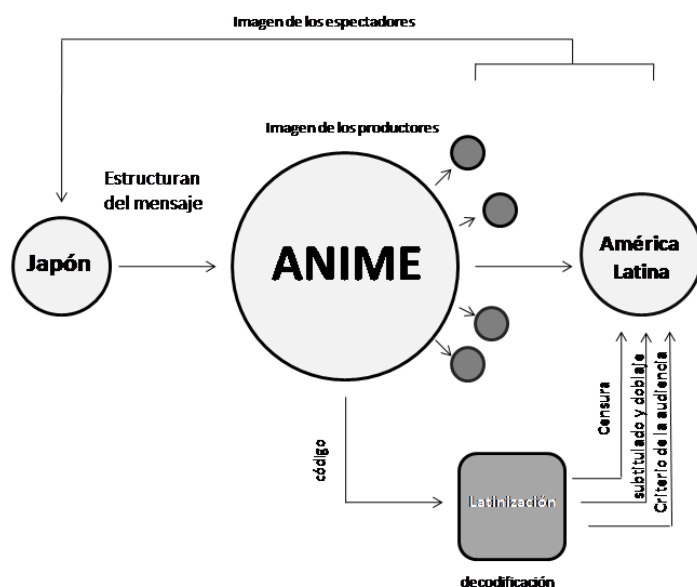
En el presente trabajo se consideró al anime japonés como una Forma Simbólica, que por la naturaleza de su medio de difusión, su alcance se ve potenciado, es decir, su distribución es masiva y su formato digital no tiene caducidad, ya que se puede reproducir en cualquier parte del mundo y en cualquier momento. La producción de este tipo de bienes culturales se ve favorecida por dos cosas principalmente: la primera el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, y la dinámica de las Industrias Culturales, que ha sido enriquecida por el fenómeno de la globalización.

Vale destacar que por la explotación económica de dicha Forma Simbólica, el anime japonés se ve influenciado en su proceso de producción por intereses propios de la globalización, es decir, se busca que sea más digerible y empática con los posibles destinos de exportación (que en este caso es el

occidente), aún conserva ciertas características que se arraigan a su lugar de origen, un sello propio que permite a los consumidores-receptores identificar dicha forma simbólica como "anime japonés". Ciertamente es que la principal característica es su arte, es decir, su estilo de dibujo, pero también destacan como elementos distintivos los argumentos y la profundidad de los personajes, así como la complejidad de algunas de sus historias.

Por razones como las antes mencionadas, los conceptos teóricos de Forma Simbólica, Industria Cultural, Industria Creativa, Globalización Cultural, permitieron abordar al anime japonés como un bien cultural masificado, el cual habiéndose transformado en una mercancía se enfrenta a un público que demanda de él familiaridad y empatía, y es donde la estructuración del anime japonés como un mensaje destinado a un público diverso, juega un papel crucial en su éxito.

A continuación se presenta un modelo de comunicación con los elementos mencionados hasta ahora:



● Representan los otros mercados a los que llega el anime japonés, como Estados Unidos, Europa, Asia, por mencionar algunos

Si se toma en cuenta la importancia del contexto globalizado en la producción, distribución y recepción del anime japonés, cabe recordar que este fenómeno se basa en dos procesos, el de desterritorialización y reterritorialización, haciendo alusión a la salida del país o región de origen y al arribo en el destino de la Forma Simbólica en cuestión, respectivamente, que en este caso es el anime japonés. Dado a que este estudio se centra en la audiencia latina el proceso del cual se vale la globalización (a la par de que influye en éste) para cumplir con su ciclo es el de la latinización.

Como ya se mencionó, el proceso de latinización se apoya de recursos de traducción, y se encarga de censurar aquellas escenas que considera no aptas para el público, dependiendo del criterio del mismo, sin embargo cabe destacar que el contexto en el que vivimos actualmente donde el desarrollo tecnológico no sólo nos abastece de los recursos necesarios para acceder a nuevos y variados contenidos, sino que también ha cambiado los hábitos de consumo. Si bien la televisión aún juega un papel importante en la tarea de la distribución y difusión de audiovisuales, ya sea que estos tengan fines informativos o de entretenimiento, este medio se ha visto desplazado por la disponibilidad y diversidad de contenidos, sin restricción horaria, que hay en internet.

Dichos cambios en los hábitos de consumo, así como la amplia oferta de contenidos alojados en esta red, que es la internet, favorecen la masificación, distribución y consumo de contenidos locales y foráneos, y en cierta medida ha cambiado la percepción frente a situaciones, imágenes, palabras, etcétera, entre los individuos que son parte de grupos sociales específicos, el bombardeo informativo (traducido en noticias, imágenes, vídeos, por mencionar algunos), hace que contenidos que antes eran censurados o juzgados como inapropiados para el contexto local, sean asimilados e inclusive aceptados, es decir, influyen directamente en el criterio de la audiencia, pues dicho bombardeo normaliza situaciones que no muchos años atrás habrían tenido la capacidad de escandalizar a los espectadores, principalmente imágenes alusivas a la sexualidad y a la violencia, tomando como ejemplo las críticas que recibía el anime japonés por parte de instituciones como la iglesia, la escuela o los padres de familia.

De estos recursos del proceso de latinización, podría decirse que el único que no ha variado en su totalidad es el de la necesidad de la traducción, ya que



entenderlo en nuestro idioma favorece su aceptación, mientras que la censura se ha visto disminuida como consecuencia de que el criterio de la audiencia ha cambiado, encontrando la causa de este fenómeno en la diversidad de contenidos a los que el desarrollo tecnológico permitió a las audiencias, entendiendo por diversidad de contenidos no sólo los formatos (cine, programas de televisión, música, entre otros productos culturales masificados), sino también a los proveedores de dichos contenidos, es decir, los países de origen de estas Formas Simbólicas.

Si además contamos con el hecho de que hoy en día se lucha por la desaparición de la brecha digital y que esto pondría en sintonía a la población mundial, encaminando así a las nuevas generaciones hacia la constitución de una identidad y cultura globalizada. Sin embargo, la especificidad de los contextos sociales, el aspecto geográfico, económico y cultural, impiden la consumación de este fenómeno, las referencias previas que cada contexto tiene. Y la negación de la premisa que habla de la identidad global se encuentra en el hecho de que al menos no todo es aceptado y digerido de la misma forma, inclusive hay casos donde se presenta el rechazo.

Por motivos como los antes mencionados, resultaba necesario apoyarse en técnicas de investigación cualitativa, como lo fueron el Grupo de Discusión y la Técnica ASBI, así como una variación de la misma, esta última técnica, de cierta manera era obligada pues el objeto de este estudio en particular es una Forma Simbólica audiovisual; mientras que el grupo de discusión brindó los testimonios de audiencias que adoptaron y rechazaron esta forma simbólica, permitiendo conocer las causas de dicha afición o aversión, así como la importancia que tiene el desarrollo tecnológico, en sus hábitos de consumo, por la ampliación de la oferta de contenidos así como la eliminación de la restricción horaria.

De esta manera, como se apreció en las técnicas aplicadas en este estudio se puede considerar que: pese a que el argumento planteado es familiar, y el diseño auditivo no dista tanto de las referencias y asociaciones que hacemos como audiencia latina, hay circunstancias que marcan la diferencia entre aquellos que dejan el consumo de este bien cultural y los que conservan ese hábito. El más reiterado es el prejuicio de que los dibujos animados son para niños, o están dirigidos para ellos, y el siguiente es el estilo visual que no es del todo grato

para muchos espectadores. Aquí vale destacar la participación de Elisa, quien afirma sentir un rechazo total por el anime japonés, por su extremo detalle en el dibujo y porque no disfruta sus historias, sin embargo en el ejercicio ASBI fue capaz de relacionar los tonos de voz con las imágenes de los personajes y al ver su diseño acertó en el rol que desempeñaban en la trama de la historia así como las características principales de los mismos.

Por razones como ésta, es pertinente considerar la existencia de un lenguaje audiovisual universal, es decir, los colores, las expresiones y los sentimientos así como la música o las tonalidades de voz que asociamos a ciertas imágenes y emociones, son similares tanto en Japón, como en México. Las construcciones de los contenidos responden a esta universalidad para así garantizar su aceptación y reducir lo más posible los procesos de adaptación, y es por eso que hay que reconocer la habilidad de la industria japonesa para el manejo de este lenguaje universal. De hecho esta característica de empatía con lo que ven en pantalla y la manera de actuar de los personajes se ve reflejada en la mayoría de los testimonios del grupo de discusión 1 (consumidores).

La globalización encuentra un gran apoyo y a la vez un obstáculo en el proceso de reterritorialización, en el caso de la distribución de audiovisuales, este proceso cobra una especial importancia. La latinización del anime japonés, que es lo que ocupa este estudio, muestra que va perdiendo relevancia entre los Fans, pues para la mayoría de ellos ven en esta forma simbólica una ventana a la cultura de dicha nación, y ciertamente se sienten atraídos, motivo por el cual se rehúsan a ver las series de anime dobladas y prefieren consumirlas en su idioma original, así como el rechazo de la idea que una persona occidental aspire a ser un mangaka, pues consideran que si se recurre al consumo de estos animes es porque se busca algo diferente en la oferta de entretenimiento, y asumen que una visión o un autor occidental no es capaz de llenar sus expectativas, de hecho, vale destacar que los participantes de ambos grupos muestran cierto malinchismo y rechazo por la oferta audiovisual latina en general.

Sin embargo, también es cierto que dado a que la latinización busca hacer más familiar y local dicho producto, claro sin hacer que pierda su esencia, los chistes locales japoneses no son del todo comprendidos, así como otro tipo de referencias en los nombres o la importancia que le dan al tipo de sangre, es por eso que la traducción de los mangas impresos, así como las series dobladas

por Fan Subs, contienen notas que aclaran el porqué de esas expresiones o la importancia de determinado diálogo, siendo símil de lo que es el albur en México, y estas notas o aclaraciones para muchos consumidores no les son tan atractivas del todo.

Si bien las condiciones tecnológicas así como la construcción de los contenidos (mismos que se masifican, diversifican y/o homogeneizan) presenta condiciones ideales para la construcción y concepción de una Identidad y cultura global donde las diferencias sean mínimas, las brechas económicas y tecnológicas existentes son el principal obstáculo, además de que la historia de cada nación y las referencias heredadas marcan una pauta en el momento de la adaptación. Es importante destacar que las referencias heredadas van perdiendo fuerza, o mejor dicho se van apegando a estereotipos establecidos por los medios de comunicación, y que en cierta medida rigen las asociaciones auditivas y visuales que tenemos como individuos y como grupo.

Finalmente como se mencionó en los párrafos anteriores, hay un cierto malinchismo, es decir un rechazo para los audiovisuales locales, y esto trae como consecuencia que las audiencias adoptan con mayor facilidad formas simbólicas de origen extranjero, y en este aspecto, se hace hincapié en el acierto del proceso de latinización, sin embargo también hay que reconocer que esta aceptación y afición hacia lo extranjero es producto de que los bienes culturales locales, al menos en materia audiovisual, nos resultan ajenos, es decir, con estereotipos exagerados, y con una construcción y manejo audiovisual que no crea esa empatía que logra el anime japonés en los fans.

A lo largo de la realización de este trabajo logré apreciar una amplitud de contenidos de origen nipón que me atraparon con facilidad, la diversidad de temas, el manejo de sus personajes y la profundidad de las historias, en cierta medida hacía crecer el interés y a la par un desdén por los productos nacionales. En este trabajo se estudia la latinización como un proceso de reterritorialización, es decir aquel que cumple con la función de adaptar la oferta foránea para el consumo local, y qué cómo se pudo apreciar en el caso de los fans cada vez es menos requerido. Sin embargo, me parece que el caso de México debe buscar dejar de jugar ese papel pasivo, y empezar a latinizar al globo.

En materia audiovisual (cine para ser más específicos), la producción mexicana en específico tiene mucho talento, sin embargo, las distribuidoras siguen apostando por dar preferencia a fórmulas probadas, contenidos trillados y a un starsystem bastante reducido. En cuanto a materia de animación, y otras manifestaciones artísticas que pueden ser masificadas como lo puede ser la música, el panorama no es muy diferente al del cine, y además, es pertinente denunciar lo mal valorada que está esta actividad creativa, por lo que se encuentra una oferta reducida, y poco distribuida.

Esta falta de riesgo en el financiamiento de producciones audiovisuales, es la razón de la existencia de tantos productores independientes, quienes en su mayoría plasman en sus obras temas de la cotidianidad social actual, sus personajes aunque también son menos estereotipados, en comparación con la oferta comercial y a la vez más profundos, sin embargo, estos productores independientes no sólo se enfrentan al obstáculo de la obtención de los recursos necesarios, sino también a la distribución de su producto.

Fortalecer nuestra identidad cultural a partir de la creación y consumo de Formas Simbólicas con las cuales nos podamos sentir identificados, más que con las ofertas extranjeras, y poder reflejar esta identidad en bienes culturales que puedan ser masificados y comercializados, como es el caso del audiovisual, beneficiaría al país, pues lo sacaría de ese papel pasivo en el proceso de la globalización, y además México podría convertirse en ese emisor que estructura un mensaje abierto para todos aquellos receptores aleatorios alrededor del mundo, es decir se estaría latinizando al globo.

## Glosario

**Mangaka:** Así se nombra a las personas que se dedican a la creación del anime japonés, la mayoría de ellos son escritores, dibujantes y en algunos casos ambas cosa.

**Seiyu:** Así se les conoce a los artistas que dan voz a los personajes del anime en su idioma original, que es el japonés.

**Otaku:** aquel grupo que está conformado por individuos consumidores de bienes culturales orientales, en su mayoría japoneses (manga, anime, doramas, música, vestimenta e inclusive alimentos).

**Kawaii:** es el estilo de dibujo japonés empleado en el manga y anime, y el que se ha convertido en uno de los elementos más importantes, distintivos e inclusive objetos de imitación a nivel internacional.

**Kanjis:** son uno de los tres sistemas de escritura japoneses junto con los silabarios hiragana y katakana, para los que existen reglas generales a la hora de combinarlos, pues cada uno tiene una función diferente.

**OVA:** por sus siglas en inglés significa Original Video Animation, son producciones animadas destinadas para su consumo en video, en sus principios para Beta y VHS, hoy para su compra en DVD, Blue Ray o descarga en dispositivo.

**Shonen:** Género de manga y anime, generalmente dirigido para jóvenes hombres, eso en cuanto a su clasificación geográfica, mientras que como género temático plantea principalmente un manga o anime que se desarrolla en torno a un enfrentamiento, y por lo tanto destaca la acción.

**Fansub:** Es cuando uno o un grupo de Fans, en este caso del anime japonés, realizan la labor del subtulado

**Fandub:** Cuando un grupo de Fans realizar la labor de doblaje.

**Remake:** es una adaptación basada en una obra previa, e la cual se toma a los personajes principales y algunas de las situaciones características, o inclusive todo el argumento y se contextualiza espacial y temporalmente

**storyboard:** Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, es decir, es el guión gráfico.

**Idol:** Estrella juvenil del momento.

**Loop:** en español se traduce como bucle, y es la repetición de una serie de información, en el caso del audiovisual un loop es cuando se repite una secuencia de imágenes para crear una escena, o música.

## Anexo 1 Guía de Preguntas Grupos de Discusión





### Grupo 1

1. ¿Cuándo fue la primera vez que viste la serie? (en qué año, qué edad tenían)
2. ¿A través de qué medio?
3. ¿Cómo te enteraste de su existencia?
4. ¿Cuántas veces has visto la serie? ¿En qué idioma?
5. ¿Qué idioma prefieren ¿por qué?
6. ¿Recomendarías la serie?, ¿a qué tipo de personas?
7. Mencionan cuáles son los cinco elementos más importantes de las animaciones japonesas
8. ¿Qué aspectos te parecen familiares del contexto en el que se desarrolla la serie?
9. ¿Hay otra serie, sin importar su origen, con la que encuentres semejanza?
10. Opinión de la alianza Japón- Estados Unidos para generar contenidos.

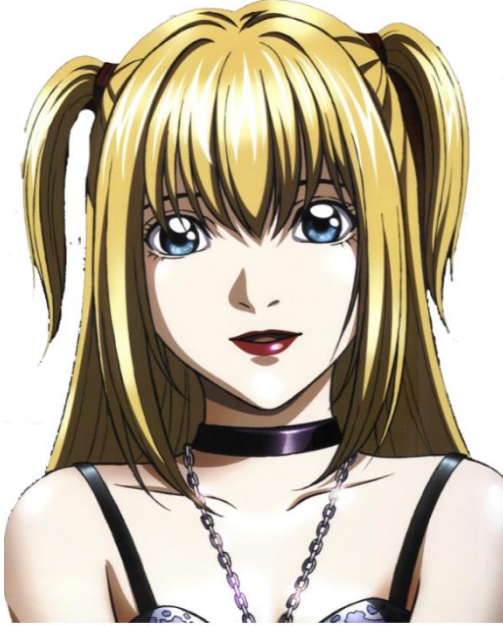
### Grupo 2

1. ¿Qué opinan de la serie de acuerdo a los episodios vistos (episodio 1 y 2)?
2. ¿Qué casting de voz les gusto más?, ¿Por qué?
3. ¿Los diálogos de los personajes les parecieron entendibles y congruentes?
4. ¿Para qué tipo de audiencia les parece apropiado el contenido?
5. ¿Censurarían algún elemento o circunstancia de lo que vieron?
6. ¿Te identificaste con algún personaje o sentiste familiar alguna situación plasmada en este anime?
7. ¿Qué elementos te agradan del anime?, si es que los hay ¿Cuáles te parecen importantes?
8. ¿Qué elementos te desagradan del anime?
9. ¿Cuál es su opinión general sobre la producción de anime japonés en comparación con otras producciones audiovisuales?

Anexo 2 Imágenes empleadas en la técnica proyectiva

<p data-bbox="403 302 592 336"><b>Light Yagami</b></p>  <p>An anime-style illustration of Light Yagami from Death Note. He has short, straight brown hair and is wearing a dark grey button-down shirt. He is holding a single red apple in his left hand, looking at it with a slight smile.</p>	<p data-bbox="1018 302 1174 336"><b>L (Ryuzaki)</b></p>  <p>An anime-style illustration of L (Ryuzaki) from Death Note. He has long, spiky black hair and is wearing a white long-sleeved shirt and dark blue pants. He is crouching on the ground, looking thoughtfully to the side with his index finger to his lips.</p>
<p data-bbox="461 1025 533 1059"><b>Near</b></p>  <p>An anime-style illustration of Near from Death Note. He has short, spiky white hair and is wearing a white shirt and tie. He is looking directly at the viewer with a serious expression.</p>	<p data-bbox="1054 1025 1134 1059"><b>Mello</b></p>  <p>An anime-style illustration of Mello from Death Note. He has long, straight blonde hair and is wearing a black tank top and black gloves. He is sitting and reading a book titled "DEATH NOTE". He is holding a silver handgun in his right hand. The book cover also features the text "DEATH NOTE" and "L".</p>

Misa Amane



Souchiro Yagami



Ryuk







Rem





Anexo 3 Cuestionario ASBI- Rorschach. Grupo 2

Imagen	Personalidad Inferida	Audio latino	Audio japonés
			
			
			
			

Imagen	Personalidad Inferida	Audio latino	Audio japonés
			
			
			
			

## Fuentes

### Bibliográficas

Barthes, Roland. (1970) *Introducción al análisis estructural de los relatos*, Editorial Tiempo Contemporáneo Buenos Aires, Argentina, 1970.

Bauman, Zygmunt. (2001) *La Globalización. Consecuencias humanas*. FCE, México.

Brenen, R. (2007) *Understandig Manga And Anime*, Libraris Unlimited. Estados Unidos, 2007.

Bustamante, Enrique. (2003) *Hacia un nuevo sistema de comunicación y cultura*. Ed. Gedisa, España.

Cassirer, Ernst (1968). *Antropología Filosófica*; Fondo de Cultura Económica, 5a edición en español, México.

Del Río, Eduardo (1984) *La vida de cuadritos. Guía completa de la historieta*; Ed. Grijalbo, México.

Egri, Lajos N. *El arte de la escritura dramática. fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*, Centro universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM

Férres, Joan. (1997) *Televisión y educación*, Paidós, Barcelona.

Galindo Cáceres, Luis Jesús (coord), CliffordReginald A.(1998), *Técnicas de Investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 1a ed, México. Pearson Educación.

García Alba, Jaime y Soler, Santiago (ed). (2008) "Industrias Culturales basadas en redes distribuidas", Fondo Multilateral de Inversiones, Banco Inter- Americano de Desarrollo

García Canclini, Néstor y Piedras Fera, Ernesto. (2008) *Las Industrias Culturales y el desarrollo de México*. 2a. Edición revisada – México siglo XXI: FLACSO, México

García Canclini, Néstor. (1989) *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*; primera edición en formato De bolsillo Septiembre 2009, México

Giddens, Anthony. (1999) *Un Mundo Desbocado*. Los efectos de la globalización en nuestras vidas; Taurus, Gpo. Santillana Ediciones.

Horkheimer, Max y Adorno, Theodor. (1998) *Dialéctica del iluminismo*, Sudamericana, Buenos Aires.

Orozco Gómez, Guillermo. (1993), "Cultura y televisión: de las comunidades de referencia a la producción de sentido en el proceso de recepción" en consumo Cultural en México; García Canclini coord. Ed. Pensar la Cultura. CONACULTA, México, D.F.

Rosas Mantecón, Ana, "Globalización Cultural y Antropología", 1993, Alteridades

Smith, Anthony D. (2004), *Nacionalismo*, Alianza, Madrid. Thompson, Jhon B. (2002) *Ideología y cultura moderna*, UAM, México

Vázquez Varela, Juan Manuel. (2007) *Globalización*. Ed. Nova Galicia. Edición, España

Villagrasa, Jesús. (2003) *Globalización ¿Un mundo mejor?*; Ed. Trillas. México D.F.,

## **Tesis**

Cantú Díaz, Fernando.(2003) *El Negocio del doblaje*. [Tesis de Maestría en Derecho] , Universidad Autónoma de Nuevo León, México .

Escudero Montúfar, Alenkar *Cómics y mangas, análisis de los metarrelatos del siglo XXI*. [Tesis de licenciatura en Comunicación], UNAM FCPyS. año 2010, México.

Hernández, César Gabriel (2001). *Manga una historieta diferente, su valor histórico como documento comunicativo*. [Tesis de Licenciatura en Comunicación] Universidad Nacional Autónoma México (ENEP Aragón), México.

Herrera Monteros, Fabián Orlando(2012). *Análisis simbólico de la serie de animación japonesa "Dragon ball Z" para entender el control de la cultura oriental en el mundo*. [Tesis de Licenciatura] Universidad Central del Ecuador (Facultad de Comunicación Social).

Jiménez García, César Adrián (2011). Otakus: jóvenes con identidad distintamediante el anime japonés y medios de comunicación.[Proyecto de Tesis para Licenciatura en Ciencias de la comunicación] Universidad Nacional Autónoma México (FCPyS), México.

Reyes Yee, Alma Cecilia (2008) Las satisfacciones emocionales y sociales que los jóvenes mexicanos pueden encontrar en la animación japonesa. [Tesis de Licenciatura en Comunicación] Universidad Nacional Autónoma de México (FES Aragón), México.

Sandino Hernández Teresa (2005), Elementos gráficos del manga como aportación al diseño y la comunicación, [Tesina de Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual], UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México.

## **Hemerográficas**

Bogarín, Mario (2011). "Kawaii apropiación de objetos en el fanático del manga y anime" Culturales Vol. VII No. 13 Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali , México

Cobos , Lucía .“Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa Latina”(2007), Razón y Palabra, No. 72

Giménez, Gilberto. (1999) "La importancia estratégica de los estudios culturales en el campo de las ciencias sociales" en Pensar las ciencias sociales hoy. Reflexiones desde la cultura. ITESO; Guadalajara, México.

González Díaz, Cristina "Programación infantil: entre la educación y el entretenimiento" (2005), Revista Comunicar, No. 205

González, Jorge (1987). "Frentes Culturales, Culturas, mapas, poderes y luchas por las definiciones legítimas de las definiciones Sociales." Estudios sobre las Culturas contemporánea, México.

González, Jorge. (2008); "Pantallas vemos, sociedades no sabemos", Revista Comunicar, no. 30 año XV, pág. 44

Hidalgo Rodríguez, María del Carmen, "Calidad Dibujos animados en televisión", 2005, No. 025, Grupo Comunicar.

Mass, Margarita y Gonzalez, Jorge. "De Memorias y tecnología Radio, Televisión e Internet en México" 2005, Estudios sobre las culturas contemporáneas, no. 22 año XI, Universidad de Colima , México

Menekes Bancet, Dominique. "Cultura Otaku y Globalización" (2012), Cultura y Representaciones sociales, no. 12 año 6.

## **Electrónicas**

"Diversos tipos de animación" (2015) Recuperado de: [http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Diversos\\_tipos\\_de\\_animación\\_](http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Diversos_tipos_de_animación_)

"Pobre Pierrot". Véase en la descripción del video en:

<http://www.youtube.com/watch?v=zDKWNOeN5CQ>

Agencia Reuters (Abril 10, 2009) "Japón recurre al anime y al manga para estimular su economía", El Comercio, Portafolio Economía y Negocios Recuperado de: <http://elcomercio.pe/economia/negocios/japon-recurre-al-anime-manga-estimular-su-economia-noticia-271587>

Angulo, M. (2010). La conquista de América Latina por el Anime (1era parte), [en línea]. Panamá. Recuperado de <http://jspotpanama.com/articulo.php?id=470>,

Definición de Cliché, Definicion ABC. com recuperado de <http://www.definicionabc.com/comunicacion/cliche>. Color

Del Val, Fernando, "Nación/Nacionalismo". En Román Reyes (Dir): Diccionario Crítico de Ciencias Sociales. Terminología Científico-Social, Ed. Plaza y Valdés, Madrid-México 2009. Recuperado de [http://pendientedemigracion.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/N/nacion\\_nacionalismo.htm](http://pendientedemigracion.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/N/nacion_nacionalismo.htm)

Doblaje latino Death Note [es.doblaje.wikia.com/wiki/Death\\_Note](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Death_Note)

Gil Flores, Javier (1992)"La metodología de investigación, mediante grupos de discusión". En revista Enseñanza & Teaching, Revista interuniversitaria de didáctica, Universidad de Sevilla No 10 pág. 199, consultado en [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20406/metodologia\\_investigacion.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20406/metodologia_investigacion.pdf)

Núñez, José "Así de Increíble es la animación (Ya inicia el Cutout Fest)" recuperado de Sopitas.com <http://www.sopitas.com/site/404005-por-que-es-tan-increible-el-arte-de-la-animacion/>

Quirós, Fernando. (2004, Octubre 1) "Los Estudios culturales. De críticos a vecinos del Funcionalismo" recuperado de [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/quiros01.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/quiros01.pdf)

Stephen Herbert en "victorian cinema" (2014) , Recuperado de: <http://victorian-cinema.net/reynaud>

Top Manga Properties, Rankings and circulation data <http://comipress.com/article/2008/12/31/3733> Consultado el 9 de septiembre de 2015

Understandign Color (video)  
<https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY#action=share>

UNESCO (2006) "Comprender las Industrias Creativas. Las estadísticas como apoyo las políticas públicas", Global Alliance for Diversity Cultural, Revisado de: [www.unesco.org](http://www.unesco.org)

UNESCO (2010) "Políticas para la Creatividad. Guía para el desarrollo para las industrias culturales y creativas". consultado en [www.unesco.org](http://www.unesco.org)

Vallester Luis,( s.f.) Manual para el Test de Rorschach (en línea) consultado en mayo de 2016 en <http://thevalle323.xtrweb.com/test-psicological-vallester/Maual%20Del%20Test%20de%20Rorschach%20By%20Luis%20Vallester.pdf>

## **Fuentes Vivas**

Manuel Campuzano, Actor de Doblaje, Entrevista realizada vía telefónica el 14 de Junio de 2014.

Lorena Capetillo, Comunicóloga, Entrevista el 25 de Septiembre de 2015.

Rolando Castro, Hugo Núñez, Manuel Campuzano, ponencia de doblaje en TNT 27, 3 de Mayo de 2014

Lidia Gómez, Médico particular, grupo de discusión, 22 de Marzo de 2016.

Maigoalida Carrión, Profesora/ama de casa, grupo de discusión, 22 de Marzo de 2016.

Lorena Capetillo, comunicóloga, grupo de discusión, 22 de Marzo. Elisa Arredondo, digital buyer, grupo de discusión, 30 de Abril de 2016.

Elizabeth García, estudiante de psicología grupo de discusión, 30 de Abril de 2016.

Iván Bojórquez, Community manager, grupo de discusión, 22 de Marzo de 2016.

Miguel Ibarrola, Conductor uber/ estudiante de arquitectura, grupo de discusión, 22 de Marzo de 2016.

Alberto Segura, ingeniero, grupo de discusión, 30 de Abril de 2016.

Irving Arreguín, estudiante de arquitectura, grupo de discusión, 30 de Abril de 2016.

José Porras, pasante de arquitectura, grupo de discusión, 30 de Abril de 2016.

David Villanueva, Conductor uber/asistente administrativo, grupo de discusión, 30 de Abril de 2016.