



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL *SOFT POWER* COMO ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO DE MARCA  
NACIÓN EN EL ANIME. ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN LA  
SAGA *DRAGON BALL* COMO AGENTE DEL PROGRAMA *COOL JAPAN*.

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA  
CLARA CISNEROS HERNÁNDEZ

TUTOR  
DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD.MX.

JUNIO, 2021.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## **Agradecimientos**

Al Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) en conjunto al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), por su respaldo durante la realización de esta investigación. Agradezco de sobremanera al Dr. José Ángel Garfías Frías, por consolidar desde su gran esfuerzo e ingenio, diversas líneas de investigación admirables, imprescindibles y únicas en todos los sentidos, siendo un honor para mi persona su guía, al permitirme contribuir con el presente estudio al Proyecto “PAPIIT IN308820: Los deportes electrónicos como industria creativa. Contexto socioeconómico, prácticas comunicativas y de consumo”.

Al comité sinodal incorporado por los doctores David Cuenca Orozco, Elvira Hernández Carballido, Julio Amador Bech y Jorge Alberto Hidalgo Toledo, por sus infinitas contribuciones académicas manifiestas al interior de la indagación que, en todo momento brindan una luz e inspiración en mi camino. A los investigadores de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, los académicos Carola García Calderón, Leonardo Figueiras Tapia, María Luisa López Vallejo y García, Francisca Robles y Patricia Martínez Torreblanca; así como, a los profesores Sandra Soltero Leal y Marco Antonio Escalona Picazo por su labor profesional y respaldo incondicional con el proyecto.

Finalmente, mi inconmensurable gratitud a Brandon Guerrero, quien hizo posible una ruta viable para el proyecto desde sus aportes teóricos y prácticos. Al semillero de profesionales e investigadores emanados de La Finisterra: Alberto Alejandro Meza (BLK), Patricia Celis Banegas, Emmanuel Galicia, Roberto Carlos Rivera Mata, Estefanía Tapia, Yisel Caballero y Jetzai Velazco, por sus grandes contribuciones, apoyo y compañía durante el trayecto.

## ÍNDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1. El posicionamiento de una Marca nación a través de la estrategia <i>Soft power</i> en el programa <i>Cool Japan</i> . .....	10
1.1 Contexto de la Marca Nación en Japón. ....	11
1.2 Surgimiento del programa <i>Cool Japan</i> . ....	22
1.2.1 El posicionamiento de Japón como Marca nación: Objetivos del programa <i>Cool Japan</i> .....	26
1.2.2 Incentivación de las industrias pertenecientes al programa <i>Cool Japan</i> . ....	28
1.2.3 Características discursivas e identitarias del programa <i>Cool Japan</i> .....	34
1.3 Teoría del <i>Soft Power</i> . ....	41
1.3.1 Bloque Asiático Oriental: <i>Soft power</i> de Japón, Corea del Sur y China. ....	46
1.3.2 <i>Soft power</i> como estrategia de posicionamiento en Japón .....	54
Capítulo 2. Industria del anime: La saga <i>Dragon Ball</i> como agente del programa <i>Cool Japan</i> . .....	62
2.1 Edificación de la Industria de la Animación en Japón.....	62
2.1.1 El anime como sistema de producción y estilo visual.....	70
2.2 La industria animada como motor de la Economía Creativa del programa <i>Cool Japan</i> . 75	
2.2.1 Franquicias de anime impulsadas como activos del programa <i>Cool Japan</i> . ....	78
2.3 <i>Dragon Ball</i> como agente del programa <i>Cool Japan</i> . ....	97
2.3.1 Antecedentes y características simbólico-culturales en <i>Dragon Ball</i> . ....	98
2.3.2 <i>Dragon Ball</i> : Formatos retroactivos y diplomacia durante el periodo 2012 a 2020.....	105
Capítulo 3. La construcción de Narrativas transmedia.....	117
3.1 La narrativa en la construcción del imaginario mítico japonés. ....	118
3.1.1 Cultura.....	121
3.1.2 Formas simbólicas.....	123
3.1.3 Mitos.....	127
3.1.4 Imaginario simbólico.....	130
3.2 Narrativas transmedia. ....	133
3.2.1 Características y elementos de la Narrativa transmedia. ....	135
3.2.3 Narrativas transmedia en función del <i>Soft Power</i> para impulso de la Marca nación japonesa. ....	139

Capítulo 4. Hermenéutica y Triple mimesis.....	143
4.1 Hermenéutica.....	143
4.2 Triple mimesis.....	147
4.2.1 Mimesis I, prefiguración: Análisis contextual.....	149
4.2.2 Mimesis II, configuración: Análisis formal.....	153
4.2.3 Mimesis III, refiguración: Proceso de interpretación.....	155
Capítulo 5. Análisis de la Narrativa transmedia en la saga <i>Dragon Ball</i> como agente de posicionamiento de la Marca nación japonesa.....	157
5.1 Delimitación del análisis.....	157
5.2 Análisis de los casos de estudio: <i>Dragon Ball Super</i> y <i>Dragon Ball FighterZ</i> .....	164
5.2.1 Prefiguración en <i>Dragon Ball Super</i> (manga y anime).....	164
5.2.2 Configuración en <i>Dragon Ball Super</i> (manga y anime).....	171
5.2.3 Prefiguración del videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> .....	214
5.2.5 Configuración del eje analítico en <i>Dragon Ball FighterZ</i> .....	218
5.2.4 Refiguración de los casos de estudio: <i>Dragon Ball Super</i> (manga- anime) y <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Videojuego).....	241
Consideraciones finales.....	255
Conclusiones.....	261
Referencias bibliográficas.....	263
ANEXOS.....	271
Anexo A.....	271
Anexo B.....	275
Anexo C.....	278

## Introducción

*El poder surge en respuesta a una necesidad, no a un deseo.  
Tienes que crear esa necesidad - Akira Toriyama (1991)<sup>1</sup>.*

Enormes cambios en la comunicación y teorización del concepto de “Poder” devienen con el ascenso de la globalización liberal, generados en respuesta al manifiesto e impulso de un nuevo orden mundial paulatinamente acaecido con el fin de la Guerra Fría (1947 - 1991). A partir de dicho instante, será en la rama disciplinar de las Relaciones Internacionales, el lugar predilecto donde emergen investigaciones formales que procuran la dimensión del fenómeno, a forma de gestar un espacio analítico que buscará remarcar una visible transición en el manifiesto del poder, vinculado desde dos facetas principalmente ejercidas por las potencias a nivel mundial, donde el concepto es vislumbrado primeramente desde un enfoque coercitivo, hegemónico o colonial; y que en contraparte, muestra un segundo estado en el que existe un interés de las naciones por desdibujar estas características, siempre con la inquietud de construir una imagen pública capaz de gestar una dimensión diplomática en beneficio de la apertura de fronteras con intereses tácticos, económico-capitalistas y solidarios que ostentan sus antecedentes en el ascenso de las ONG (Organizaciones Internacionales), imprescindibles para añadir en la discusión política y social, la necesidad de un desplazamiento de medidas de constricción como formatos de regulación.

Los antecedentes planteados, emanan de un origen focalizado en teóricos como John Rawls, Ronald Dworkin, Manuel Castells; entre otros, que son la antesala de los textos *Bound to lead* (1990), *Soft Power. The Means to Success in World Politics* (2004) y *The Future of Power* (2011), elaborados por el politólogo estadounidense Joseph Nye, quien diserta las facetas planteadas previamente desde dos acepciones: 1) “*Hard power*” (Poder duro), entendido como la capacidad de acción ejecutada por la fuerza militar, que es efectuada a partir de medidas autoritarias y coercitivas; y, 2) *Soft power* (Poder suave), sustentado en formas simbólicas, en la cultura, en la construcción de relaciones políticas desde la negociación, en la comunicación, en la diplomacia y en acuerdos para gestar relaciones

---

<sup>1</sup> Epígrafe en traducción que refiere al diálogo durante el entrenamiento de Son Gokū a Son Gohan. Inserto en el episodio 156 del anime *Dragon Ball Z* (1991, Toriyama).

bilaterales o multilaterales entre territorios. Debe aclararse que, las definiciones precedidas en su capacidad de acción son modulables, para llegar a matizarse de forma codependiente o excluible en alguna de las variantes, puesto que, son cambiantes para empatar con la agenda de cada nación operante.

De esta manera, se distingue que la presente investigación se centra en las estrategias de Japón como nación ejecutante de la práctica del *Soft power* (Poder suave), donde el país como actor político, busca posicionar sus elementos culturales y a su vez, pondera recursos, industrias y divisiones, en un intento de consolidar un balance que contemple las instituciones y las relaciones públicas en un común acuerdo permeado entre los sectores públicos o privados dentro y fuera del país (Nye, 2004). En esta vía, se vislumbra también como objeto central del estudio, a las estrategias de Japón para lograr un posicionamiento eficaz de su Marca Nación (*Nation branding*), donde se exterioriza el interés del país por consolidar un carácter identitario consistente a través del tiempo; y que, a su vez le permita una gestión comercial de sus industrias culturales y de producción dentro de las esferas políticas y económicas a nivel internacional (Dinnie, 2008).

El proyecto, concreta una revisión a la Marca Nación a partir del programa "*Cool Japan*", una estructura homologada en 2012, como una iniciativa para el diseño de políticas públicas y privadas, efectuadas a través del Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI), que es utilizado para el fomento de sus formas simbólicas como subtexto para enganchar al consumidor con un producto, bien o servicio (Kakiuchi & Takeuchi, 2014). Como se antecede, dicho programa prepondera la activación de industrias culturales y creativas como base de la activación de una economía interna, en donde la industria animada preserva un gran alcance mediático y es electa en este caso para canalizar la indagación, debido a su capacidad para comunicar mitos, formas culturales e imaginarios simbólicos al interior y exterior del país, siendo también una propiedad intelectual con resultados económicos que son significativos para la nación.

De esta manera la animación japonesa que, es reconocida a nivel mundial por su contracción bajo el término "anime", se evoca como el producto cultural central para un análisis con enfoque hermenéutico, ya que, desde sus antecedentes en principios del siglo

XX, se mantiene en continuo crecimiento, por presentar un estilo y características propias en su discurso narrativo. Ciertas franquicias de anime masificadas a nivel mundial, como lo son *Astroboy* (Tezuka, 1952), *Captain Tsubasa* (Takahashi, 1981), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984), *Saint Seiya* (Kurumada, 1986), *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), *Pokémon* (Tajiri, 1996), *One Piece* (Oda, 1997) y *Naruto* (Kishimoto, 1999), se presentan como algunas de las producciones más significativas, vinculadas hacia la identidad del programa *Cool Japan*, que como se puede observar, se mantienen activas en el mercado con una vigencia en algunos casos mayor a dos décadas consecutivas, donde el eje para comprender a las franquicias, se sustenta en la Narrativa transmedia (*Transmedia Storytelling*) conocida como la construcción de experiencias narrativas desplegadas a través de diversos medios o plataformas (Jenkins, 2003), y que en el marco del objeto de estudio, es un artefacto de apoyo como agente catalizador directo e indirecto de la rememoración en el imaginario colectivo de los valores insertos en la identidad Marca Nación.

La dimensión del complejo estratégico sustentado en el programa *Cool Japan*, será amplificado a partir de un análisis de contenido, donde se ha seleccionado al anime *Dragon Ball* como caso de estudio, al ser una de las franquicias de mayor posicionamiento, vigencia y reconocimiento acaecido por su comercialización y transacción económico-activa al exterior de la nación, para así profundizar en un esquema analítico a partir de la extensión transmediática que ha ostentado de 2012 (año de origen del programa), hasta 2020 como periodo de enfoque.

De forma precisa, la estructura del texto se encuentra diseñada para concretar el objetivo general de la investigación, que se centra en analizar al *Soft power* como estrategia de posicionamiento de Marca Nación en el anime, a partir de la Narrativa transmedia presente en la saga *Dragon Ball* como agente del programa *Cool Japan*; y bajo dicha disposición, el proyecto se encuentra distribuido en cinco capítulos; a continuación, enmarcados:

El primer capítulo titulado "El posicionamiento de una Marca nación a través de la estrategia *Soft power* en el programa *Cool Japan*", se establece como un marco histórico, referencial y contextual, cuyo objetivo tiene encuadrar las definiciones y teorías que circundan al fenómeno, para posteriormente explicitar los elementos, los discursos, los



fundamentos, las características, las industrias y divisiones que se encuentran bajo el sustento y enfoque de la agenda diplomática y política del territorio.

Por otro lado, el segundo capítulo titulado “La saga *Dragon Ball* como agente del programa *Cool Japan*”, atañe un primer acercamiento al objeto de estudio, en el que primordialmente se da seguimiento a las características presentes en la industria del anime, como motor de la Economía Creativa de la nación. De la misma forma, a través del análisis, se realiza una revisión particular de las principales franquicias contribuyentes con la Marca nación, para finalmente incidir en la saga *Dragon Ball* como caso de estudio, fundamentalmente desde un acercamiento al horizonte cultural y de pensamiento que llevan al autor a la delimitación de los motivos y las características que envuelven su estilo narrativo, así como las influencias y los discursos reflejados en la obra que, han trascendido para preservarle en el imaginario colectivo de los consumidores por más de tres décadas de vigencia, a través del impacto de su Narrativa transmedia, que dará paso a su relación con el origen y despliegue de las tácticas del programa *Cool Japan* durante el periodo 2012 a 2020.

El tercer capítulo, es un marco teórico titulado “La construcción de Narrativas transmedia”, por el que se da revisión a la narración como elemento primordial en la edificación del imaginario mítico japonés, en el que consecutivamente se amplifican las características de las Narrativas transmedia desde un sustento conjetural, para la exploración y descripción de las fórmulas y elementos que permiten construir una vigencia activa y consistente en diversos medios de reproducción que circundan al objeto de estudio.

Asimismo, el cuarto capítulo titulado " Hermenéutica y Triple mimesis", estructura un marco metodológico sustentado en la propuesta teórica provista desde la Triple mimesis de Paul Ricoeur, como una herramienta de esquematización y orientación hermenéutica indispensable para el estudio y exploración de formas, sentidos y niveles de significados dispuestos y encaminados para el análisis profundo de narrativas.

De forma conclusiva, el esquema metódico previamente explicitado, es aplicado en el quinto capítulo reconocido bajo el título “Análisis de la Narrativa transmedia en la saga *Dragon Ball* como agente de posicionamiento de la Marca nación japonesa", en el que se

describen y categorizan los elementos culturales, sígnicos y simbólicos presentes en la secuela *Dragon Ball Super* (manga y anime) y a su vez, de la misma forma, en la extensión de sentidos emanados en el videojuego *Dragon Ball FighterZ* que, de forma complementaria son establecidos como casos de estudio indispensables para el análisis de la Narrativa transmedia de la franquicia.

Es indispensable dilucidar que, el carácter y enfoque del proyecto se integra a partir de una revisión de la franquicia que, se encuentra encaminada a la examinación de su capacidad de agencia directa e indirecta para catalizar el posicionamiento de la esencia discursiva a divulgación del programa *Cool Japan*, a partir del cual, se enmarca una relación directa al sustento simbólico de la Marca nación japonesa desde el ejercicio del *Soft power*, dispuesto como enfoque central de la investigación.

## **Capítulo 1. El posicionamiento de una Marca nación a través de la estrategia *Soft power* en el programa *Cool Japan*.**

El presente capítulo tiene por objetivo explicar desde un marco histórico y referencial, los elementos bajo los cuales se edifica y posiciona Japón como Marca nación, mismos que son potencializados a partir de 2012 con la formación del programa *Cool Japan*, impulsado por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) en aleación con los sectores institucionales, gubernamentales y privados de la nación.

En un primer momento, se profundizará en un esquema referencial centrado en la edificación y transfiguración de la identidad de Japón desde una perspectiva ideológico nacionalista, para explicitar la cohesión y trasfondo cultural que decanta en una diferenciación con occidente, en el que se hará énfasis a la evolución económico-política desde la ampliación a las posibilidades industriales de la nación; el recorrido demarca por tanto, la revisión de la recuperación y reconstrucción del territorio tras la Segunda Guerra mundial y, hasta llegar a la descripción del cambio mundial acontecido con la Globalización.

Desde esta perspectiva, se realizará una exploración a los elementos identitarios y discursivos pertenecientes al programa *Cool Japan*, como parte de la indagación necesaria para amplificar las medidas que Japón ha implementado por más de una década a diversos sectores públicos y privados del territorio, en miras a mantener un posicionamiento internacional donde la Diplomacia pública es el factor catalizador para la divulgación de Japón como Marca Nación, disposición por el que mantiene la capacidad de edificar y mantener relaciones bilaterales y multilaterales consistentes a largo plazo.

En un segundo momento, se dimensionará al *Soft power* (Poder suave) como sustento teórico en el que se cimenta el estudio de la Marca nación para lograr gestar una estrategia de posicionamiento político en Japón, desde donde se demarcará el origen de los principios teóricos y elementos conceptuales útiles para un mejor entendimiento del objeto de estudio. De manera posterior, se hará revisión a las perspectivas críticas circundantes a la teoría del *Soft Power*, en aras de complementar las alusiones previas que circunscriben los preceptos de la Marca Nación, complementando con las estrategias y variabilidades del Bloque Asiático

Oriental desde naciones como Corea del Sur y China, que desde hace décadas se establecen como la competencia directa de Japón en diversos sectores industriales. Para finalizar, se realizará un análisis de la prospectiva de Japón como Marca nación, dando énfasis a la Industria de contenidos como uno de los mayores activos económicos y de gran impacto en la esfera pública internacional.

### **1.1 Contexto de la Marca Nación en Japón.**

La construcción de la identidad de una nación es un proceso latente y en constante transfiguración, por lo que se encuentra ligada profundamente a los reminiscentes simbólicos y culturales; así, la cultura será el elemento más intangible pero también el más distintivo para cualquier Marca Nación, constituyendo su verdadera esencia (Dinnie, 2008, p. 116).

El término “Cultura” se ha examinado desde múltiples enfoques teóricos, reconociéndole como *una compleja articulación de redes simbólicas* (Cassirer 1997 [1944]; Geertz 1997 [1973]), y se le ha distinguido desde la práctica social como *una forma de vida basada en un orden significativo*<sup>2</sup>, *transmitido de generación en generación* (Danesi & Perron, 1999), por lo que, para fines prácticos de la indagación, es necesario desplegar algunos antecedentes contextuales que permitirán amplificar los factores latentes para evocar, extender y comunicar un imaginario nacionalista desde la visión cultural, así como una identidad enraizada en sus formas y representaciones simbólicas, como características clave para que Japón sustente en la actualidad, la edificación de una Marca nación consistente a través del tiempo.

Al remontarnos al principio de la época moderna de la nación, cuyo origen se instituye a mediados del siglo XIX, se logra dimensionar que Europa y Norteamérica desde una postura expansionista, visualizan a Japón como el lugar idóneo para establecer su próxima

---

<sup>2</sup> El “orden significativo”, desde Danesi & Perron (1999), es concebido como el conjunto de los signos (palabras, gestos, símbolos visuales, etc.), códigos (lenguaje, arte, etc.) y textos (conversaciones, composiciones, etc.) que los grupos sociales llevan a cabo en sus rutinas de la vida diaria.

ruta de comercio, transición acaecida durante la Restauración de la época Meiji<sup>3</sup>, periodo endeble en la que el país erradica la organización feudal y da paso a la monarquía constitucional, alcanzando su clímax entre 1866 y 1868. Para evitar la dominación o la influencia extranjera, la nación comienza una transición ideológica reconocida bajo el término *Ikkoku no Dokuritsu (Japan political Independence)*, en la que se designaba desde las acciones administrativas y civiles, a un país políticamente independiente, que paulatinamente se fue fortaleciendo con la construcción de una identidad nacional enraizada al pasado tradicional, en la que como estrategia se enaltecen las diferencias culturales vistas como legítimas, enriquecedoras y genuinas en contraparte al discurso ajeno e impetuoso de los territorios de occidente que intentaron penetrar a la región.

Durante este periodo el término *Minzoku* (nación) era comprendido como una unidad de pertenencia, basada en la comunidad de lengua, folclore, y de relaciones históricas de los pueblos en las que los individuos hallaban correspondencias a partir de construcciones simbólicas (mitos, ritos, tradiciones, entre otros), por lo que este proceso deviene en el núcleo de la evocación de términos político-modernos como *Minken* (derechos civiles) y *Minsen* (elección popular), que dotarán de un sentido etnocentrista, en el que la comunidad cultural uniría a sus miembros desde una memoria histórica (Koyasu, 2006, pp. 63 - 64).

Los autores Usunier & Lee (2005), denotan que el concepto de etnocentrismo fue introducido por primera vez a principios del siglo XX por Sumner<sup>4</sup> como un proceso de distinción entre agrupaciones, por una parte, sugiriendo una distancia entre los "grupos internos" (aquellos con los que un individuo se identifica) y los "grupos externos" (considerados como los antitéticos al grupo); en ese sentido, las sociedades y comunidades japonesas lograron articular criterios de preferencia desde sus propias perspectivas culturales,

---

<sup>3</sup> El periodo comprendido como Restauración Meiji, se lleva a cabo entre 1850 a 1890, que alcanza su clímax entre 1866 a 1870; en la que se da una transición demarcada en un cambio en las esferas políticas y sociales de Japón, en la que acontece un intercambio del sistema feudal a una monarquía constitucional inspirada en los alcances de orden social del europeo, que termina por desplegar el orden del Shogunato (gobierno militar), además de conceder una apertura a transacciones de comercio con occidente.

<sup>4</sup> En: Sumner, G.A. (1906) *Folk Ways*, Ginn Custom Publishing, New York, USA.

desplazando las de occidente al reconocerles como manifestaciones separadas a sus simbolismos y a su manera de comprender la realidad.

El tipo de revelaciones descritas, se vuelven a explicitar en forma posterior a la Primera Guerra Mundial, ya que la identidad japonesa se resume en esta época con el lema *tan'itsu minzoku kokka*, entendido como “país de una sola raza”, visión que era enaltecida primordialmente en indagaciones sociológicas especializadas con el desarrollo de temas de identidad y nacionalismo de la época, así, algunos precedentes fueron distinguidos dentro de los estudios filosóficos de la Escuela de Kioto (1913), destinada a edificar propuestas en torno a dilemas opositores y dialécticos entre el pensamiento de oriente y occidente, a partir de prácticas culturales, diferencias religiosas y sociales, para más tarde dar énfasis al reencuentro de la sociedad nipona con elementos del Japón perdido tras el conflicto bélico, en el que se buscaba subsanar los sinsentidos arraigados con la reconstrucción cultural del proceso de posguerra (Lozano, 2007, p. 30).

Los antecedentes preestablecidos desde la perspectiva nacionalista, se sustentan también en una visión militarista legitimada por el emperador Hirohito durante la era Shōwa (1926-1989)<sup>5</sup>; por lo que cabe aclarar que, durante la primera fase del periodo acaecido entre 1925 y 1940, el despliegue militar estuvo destinado a solventar conflictos y tensiones, como es el caso de la Guerra de Manchuria (1931), la Guerra Sinojaponesa (1937) y la Segunda Guerra Mundial (1941), en el que el imperio ejercía una posición hegemónica y, a la paralela fortalecía hacia el interior el reconocimiento de una "nación descendiente de los dioses" (*Tenson minzoku*) donde el Emperador (*Tenno*) era reconocido a su vez como una deidad terrenal por los nativos (Koyasu, 2006, p. 69).

---

<sup>5</sup> La era Showa tiene su origen en 1926, tras la muerte del Emperador Taishō; con el acontecimiento, el príncipe *Hirohito* dará comienzo a una nueva la era, cuyo nombre hace alusión en traducción a un “periodo de paz ilustrada” que comprende de diciembre de 1926 a enero de 1989. A pesar de la evocación, la nación llega a un periodo militarista (1939-1945), así como un proceso de ocupación norteamericana tras la Segunda Guerra Mundial (1945 -1952) y un periodo posterior a la ocupación en el que sufre adaptaciones debido a los estragos de la posguerra.

El sentido de superioridad y los ideales coercitivos se establecen como factores importantes para que el emperador japonés logre empatar con los ideales fascistas, llevando a Japón a reconocerse dentro del conflicto armado como parte de las potencias del eje en las que se encontraban liderando Alemania e Italia en principios de la Segunda Guerra Mundial. Tras el despliegue de las fuerzas japonesas sobre la Indochina francesa en 1941, acontece el inicio de los ataques a la nación por parte de las principales potencias aliadas<sup>6</sup> opositoras durante el conflicto bélico. En un primer momento, Estados Unidos establece un embargo comercial sobre Japón, en el que el suministro al exterior de petróleo fue suprimido, dando paso a la imposición de un bloqueo en el que se demanda el retiro de los militares japoneses de territorios y colonias invadidas. Como respuesta, la Armada Imperial Japonesa ataca la base naval de Norteamérica, embistiendo Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941.

Desde las órdenes del presidente estadounidense Harry S. Truman, se ejercen las detonaciones de las armas nucleares Little Boy sobre la ciudad Hiroshima y Fat Man en Nagasaki; de esta manera, se da comienzo a la desarticulación del esquema coercitivo y militante japonés. La declaratoria de rendición del Emperador Hirohito el 1 de septiembre de 1945, dio en consecuencia la pérdida de la mitad del territorio nipón, con lo que se otorgó la legítima emancipación de Manchuria, Taiwán y Corea, regiones colonizadas en el pasado. El general Douglas MacArthur, comandante estadounidense, fue asignado por la potencia norteamericana para la regulación, control y ocupación del territorio japonés desde finales de la guerra hasta 1952, por lo menos el 44% de la actividad industrial total del país fue paralizada y de forma subsecuente la economía se desplomó; de esta forma, la nación pasó por un proceso de desmilitarización en el que el personal sobreviviente se incorpora como mano de obra para la reconstrucción del país.

Desde una mirada económico-política, se resalta que para 1949 el Ministerio de Comercio Internacional (MCI) y el Consejo de Comercio son eliminados, en sustitución se da vigencia al Ministerio de Industria y Comercio Internacional (MITI), con el objetivo de regular la actividad industrial y de competencia comercial; no obstante, durante su arranque

---

<sup>6</sup> Las principales potencias aliadas que construyen un bloque beligerante en contra de Alemania, Italia y Japón durante la Segunda Guerra Mundial son: Reino Unido, China, la Unión soviética, Estados Unidos y Francia.

el sector industrial sufre un severo estancamiento. Hasta 1955, el valor acumulado de las inversiones exteriores sumaba no más de 100 millones de dólares; como respuesta, se incrementan las políticas de control y de restricción a la inversión exterior (Pelegrín & Jensana, 201, p. 57).

Con la liberación de Corea como colonia japonesa en 1945, el territorio fue dividido, para 1948 el norte de la nación se encontraba a la disposición de la Unión soviética desde una administración socialista que da origen a la República Popular Democrática de Corea, mientras la parte sur se hallaba en manos estadounidenses siendo denominada República de Corea. Esto da apertura a un periodo de inestabilidad que abre paso a una polarización ideológica sustentada en intereses hegemónicos irreconciliables que, culminan con el estallido de una guerra en 1950. Dicho conflicto, le permite a la economía japonesa recuperarse parcialmente de la reconstrucción debido a la inyección de capital proveniente de Norteamérica por el que a cambio la nación otorgaba uso de suelo, materias primas y recursos que le permiten tener cercanía y capacidad de acción durante el proceso beligerante.

El precedente lleva a Japón a un periodo de estabilidad económica, por el que se da espacio a la recuperación del sentido nacional desde la práctica política y discursiva, de esta manera, parte del capital recuperado fue distribuido para edificar instituciones sociales y para la producción académica, por el que se da publicación a libros, artículos e investigaciones que enaltecían los saberes y las formas culturales de la nación enraizadas en su pasado imperial y que, socavaron la construcción teórica del *Nihonjinron*<sup>7</sup>, término traducido como “teoría de lo japonés”, por el que se dilucidaron los principios ontológicos de la “japonesidad”, en la que se encumbraba una imagen de Japón como un país peculiar, excepcional, con una sociedad homogénea, unirracional y monocultural (Guarné, 2007, p. 930; Lozano, 2007, p. 32). Bajo esta dimensión, se forjó incluso un género literario homónimo que consistía en abastecer a textos con dicotomías que explicitan las diferencias entre "Japón"

---

<sup>7</sup> *Nihonjinron* (日本人論), tiene sus antecedentes en el término *Nihonjin* (traducido como “los japoneses”) en el año 1888 de la era Meiji, enaltecido por el grupo de expresión nacionalista conocido como *Seikyôsha*, que ejerció críticas hacia las políticas practicadas en el país, con un enfoque que buscaba despertar la conciencia en la población y preservar la esencia nacional. (Koyasu, 2006, p. 67)



y "Occidente" durante el proceso de reconstrucción acaecido en la posguerra (Iwabuchi, 1994; Kawamura, 1967).

Entre las décadas de 1950 a 1960, la mano de obra se acrecentó con salarios bajos y trajo consigo un proceso de sobreproducción, Japón colisionó económicamente a partir de una política gubernamental fuertemente proteccionista que no autorizaba las importaciones capaces de competir con el mercado interno. Tal contexto, trajo como consecuencia el impulso por el que acrecentó las exportaciones durante los años 60 a 70 y las inversiones fueron direccionadas a la producción manufacturera; aunque los esfuerzos buscaban una estabilización, el país sufre un periodo de escasez en mano de obra, ya que el sistema se concentra en incrementar el nivel educacional.

De esta manera, la nación elevó los salarios mínimos per cápita durante el período de 1965 a 1975. A partir de las devaluaciones del dólar en 1971 y 1973, se da paso a una revalorización del yen, ya que las potencias mundiales disponen su inversión en la mano de obra barata en países vecinos como Taiwán, Corea del sur, Hong Kong y Singapur. La crisis mundial de 1973 que derivó en el aumento de los precios del petróleo a nivel mundial lleva a una terrible recesión al territorio japonés; para solventar la condición deplorable, el gobierno aplicó políticas fiscales y monetarias restrictivas, incidiendo directamente en el gasto público. Para 1974 se consigue dominar las inflaciones, la nación se da cuenta de que la economía es salvaguardada ante la crisis gracias a un pequeño grupo de industrias exportadoras muy competitivas destinadas a la producción de automóviles y productos eléctricos que lograron mantener activa a la economía del país hasta 1976, aspecto que da paso al posicionamiento de la tecnología nipona al exterior, un proceso reconocido como el "Milagro japonés" (Pelegrín & Jensana, 2011, pp. 55-65).

En el sector de divulgación cultural a finales del año 1979, el Primer ministro Ohira Masayoshi, da comienzo al Programa de investigación *Bunka no Jidai* (traducido como

“Edad de la Cultura”), por el que se busca la reevaluación de valores tradicionales<sup>8</sup>, vistos como perdidos o desdibujados con las dinámicas de industrialización, modernización y tecnologización de la nación. *Bunka no Jidai* continuamente divulgaba desde los medios de comunicación, alusiones de la riqueza del folclore y las tradiciones como elemento clave para conseguir restaurar las relaciones humanas en la familia, en el lugar de trabajo y en otras organizaciones de corte social que a largo plazo lograrán encumbrar a Japón desde el etnocentrismo y nacionalismo (Harootunian, 1988; Iwabuchi, 1994).

En la transición de los años 70 a los años 80, las exportaciones se centran en productos tecnológicos, con lo que se comenzó a emprender un modelo de “Economías de escala”<sup>9</sup>. Este contexto hizo posible la expansión de los productos a mercados locales nacionales e internacionales. La fase fue reconocida como primer periodo *Endaka* (por traducción, “periodo de apreciación del yen”) en el que la moneda nacional eleva su cotización desde la promoción de sectores industriales y comerciales. Al mismo tiempo, Japón emprende una reforma reconocida por el término *Kokusaika*<sup>10</sup> entendido como “internacionalización”, un lema que buscaba desde la gobernanza la divulgación de su cultura, así como el posicionamiento de productos del mercado interno que fueron formalmente impulsados por el gabinete del primer ministro Yasuhiro Nakasone (1982-1987).

Otro de los movimientos exitosos de la administración, se pondera con la apertura del Centro Internacional de Estudios Japoneses de Kyoto en 1986, donde el sector académico se inclina por tomar como punto de partida, investigaciones sustentadas en analizar la "esencia" de la identidad y cultura japonesa. Esta perspectiva incluye al sistema imperial en el que se encuentran enraizadas formas culturales activas por tradiciones y mitos que continúan latentes en la actualidad, aunque desdibujadas y diluidas de sus usos principales. Dicho

---

<sup>8</sup> El término "valores" de forma general se pueden definir como creencias y actitudes influyentes en los pensamientos, sentimientos y acciones; los cuales están vinculados intrínsecamente con el contexto histórico, la cultura y las relaciones sociales.

<sup>9</sup> El término “Economías de escala”, se refiere a las economías en la producción de bienes de costo medio potenciales a disminuir al aumentar la escala en la que se produce.

<sup>10</sup> Otros lemas difundidos en la historia de la gobernanza de Japón se impulsaron en el pasado además de *Kokusaika* (internacionalización); es el caso del término *Minshuka* (democratización) en los años 50 y *Kindaika*, (modernización), en los 60 (Lozano, 2007 p. 35).

panorama trae como resultado además de un despunte en las investigaciones, una necesidad de dar continuidad a discursos en similitud preestablecidos por el *Nihonjinron* de los años 50.

Lozano (2007) indica que las políticas de internacionalización fueron funcionales no sólo para posicionar su cultura, sus productos y producciones en el mercado activo, sino que, a su vez lograron extender vínculos con otras naciones que permitieron un posicionamiento ante los cambios acelerados del proceso de globalización (págs. 35- 36). El principal propósito de *Kokusaika* y *Nihonjinron*, era promover intereses nacionales desde el internacionalismo, es decir *la estrategia no consistía en que Japón se abriera a otras culturas, sino a japonizar a los extranjeros* (Iwabuchi, 1994).

La antes mencionada era *Endaka* o de yen alto termina con el fenómeno de la burbuja financiera e inmobiliaria en Japón, que inicia en 1986 para finalizar en 1991. Este proceso de crisis según Pelegrín y Jensana (2011), da apertura a la desregulación bancaria, ya que a principios de los años 80 se liberalizó el sistema financiero por lo que las instituciones crediticias entran en un proceso de competencia, así las grandes empresas ven posibilidad de diversificar sus fuentes de empréstito a través de los mercados de capitales nacionales e internacionales. Fue así como los bancos pierden grandes clientes provenientes de corporaciones que habían sido fieles durante años, dando paso al origen de negocios arriesgados por el que asignan grandes préstamos a pequeñas y medianas empresas que fueron menos solventes en retornos de inversión. De esta manera, los endeudamientos y nullos pagos provocan la crisis inmobiliaria.

En 1985 se implementa una política monetaria para intentar una revalorización del yen como respuesta del banco de Japón, que posibilita la disminución de los tipos de interés y aumento de la masa monetaria, el proceso fue excesivamente expansionista, pero logró un alza en la bolsa para solventar la recesión económica. Se debe resaltar que, en esta etapa continuaba latente la estrategia de posicionar los productos y la cultura al exterior, lo que otorga resultados en el período de 1986 a 1989, ya que la nación se legitima como el tercer país con mayor inversión acumulada desde la exportación. Para 1987, el gobierno aumenta su gasto público dando apertura al período conocido como “Segundo *Endaka*”, por lo que el

índice de la bolsa japonesa (reconocida como *Nikkei*) se estabiliza y las inversiones comienzan a ser beneficiosas para finales de los años 80 y principios de los años 90.

A pesar de la aparente estabilidad, la burbuja inmobiliaria trajo de forma subsecuente a tres periodos de oscilación económica:

#### PRIMER PERIODO (1991 a 1994):

- Los bancos incrementan sus intereses y causan una fuerte pérdida de valor de los activos inmobiliarios y de los remanentes de la bolsa.
- En 1993 el Ministerio de Comercio Internacional e Industria (MITI) logra subsanar la crisis a partir de negociaciones de exportación e importación, relaciones que constituyen el núcleo de las actividades económicas de Japón hasta la actualidad (Ichihara, 2018, p. 6).
- De 1993 a 1995, el gobierno nipón propone una serie de reformas financieras conocidas como el “Big Bang japonés”, su objetivo es dar eficacia al sistema e incrementar la entrada de entidades financieras extranjeras a la nación.
- La inestabilidad crece en 1997, el gobierno japonés prepara un fondo de 30 trillones de yenes (casi 300 millones de dólares aproximados) disponible para la Corporación de Seguros de Depósitos de Japón, que termina siendo insuficiente.
- A mediados de 1990, los movimientos sociales como el sindicalismo laboral se hacen populares a nivel mundial, para lograr una contención a la crisis en Japón, se difunden discursos en medios de comunicación, en instituciones y en empresas que impulsaban valores tradicionales de paternalismo, de mantenimiento a núcleos familiares y de reforzamiento a una cohesión cultural, esta estrategia ideológica fue funcional para reprimir las demandas sindicales relacionadas con los derechos de los trabajadores, sobre todo por largas jornadas que permiten elevar las producciones que propulsaron nuevamente la economía (Fujii & Kawaii, 2010; Pelegrín Solé & Jansana Tanehashi, 2011, pp. 67- 76).

#### SEGUNDO PERIODO (mediados de 1997 a 1998).

- El ministerio fiscal ejecuta un aumento del impuesto general sobre el consumo, con un incremento del 3 al 5%, con lo que se debilita la economía.

TERCER PERIODO (2001 a 2012).

- Tiene inicio con la recesión estadounidense y la crisis de las telecomunicaciones posterior a los gastos multimillonarios arrastrados desde la Guerra de Afganistán, la Guerra de Irak y los atentados del 11 de septiembre. En consecuencia, se provoca una grave desregulación del mercado, así como una desestabilización global en exportaciones, siendo un factor que golpeó indirectamente a la economía japonesa.
- El Ministerio de Comercio Internacional e Industria (MITI) reguló la sistematización de las negociaciones comerciales e inversiones de la nación hasta 2001, en adelante, le sustituye el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI), con los mismos cargos de resolución.

De 2002 al 2010 Japón experimenta un continuo crecimiento económico preponderando las exportaciones como un sector prolífero, lo que le permite superar la grave crisis financiera internacional del año 2001, desembocada a partir de los atentados terroristas de la organización Al Qaeda que derivan en el desplome de la bolsa de Nueva York. En 2005, Aso Tarō fue nombrado Ministro de Asuntos Exteriores de Japón, con lo que asciende como Primer Ministro (2008 - 2009), y posteriormente ministro de finanzas (2012 - actualidad); su régimen, aboga por un posicionamiento de Japón como una entidad homogénea al interior y exterior de la nación. Es así como empieza a promover una identidad nacional desde la iniciativa reconocida con los lemas "Arco de libertad y prosperidad" y "Diplomacia basada en valores" en las que se enaltece un discurso de la disposición de Japón en apoyo a la gobernanza democrática, como una extensión que directamente fortaleciera sus relaciones al exterior; en el caso de la diplomacia es claro, los valores universales serían un acceso para elucubrar un nexo latente con las divergencias concomitantes de la cultura japonesa con otras naciones (Iriye, 1997; Ichihara, 2018).

En el panorama ideológico-nacionalista, Aso Tarō buscaba continuar con un discurso de equidad desde el sector laboral e industrial, lo que ha concatenado una "mesocracia" en la

que entre ocho y nueve de cada diez japoneses se clasifican dentro de la clase media, fortaleciendo el manifiesto de una imagen de “territorio igualitario” o "sociedad de una clase", como imaginario útil para fortalecer un sentido etnocéntrico (Sugimoto, 2003, p.5; Koyasu, 2006, p. 64). Desde el ascenso de Shinzo Abe como Primer Ministro (2006 a 2020), se da continuidad a esta perspectiva, en la que la diplomacia asentada en valores universales es el modelo mediático uniforme a distribución del respeto, la superación del individuo, la cooperación y la solidaridad como parte fundamental del discurso a difundir. Cada uno de esos valores actuarán de la mano a preceptos como seguridad y derechos humanos para establecer los pilares de la política exterior desde las negociaciones de alianza en las relaciones con Estados Unidos, los países pertenecientes a las Naciones Unidas, así como con el bloque comercial asiático, la Unión Europea y la OTAN<sup>11</sup> (MOFA, 2006; p. 3).

Como se logra remarcar, la mayoría de los cambios profundos e inestabilidades en la estructura política, ideológica, institucional y social, se pueden elucubrar a partir de un análisis de la esfera económica que no deja de lado el mantenimiento de una identidad nacional ante los múltiples procesos de crisis resaltados. La matriz de modificaciones, como se explicita en este segmento, se vio fortalecida gracias a procesos de exportación que en muchos de los casos lograron solventar la economía durante catástrofes sobrevenidas en el interior del país. Debe resaltarse que el desarrollo del Japón moderno siempre tuvo presente a la intervención extranjera puesto que, su constitución como isla le impone una barrera natural de acceso, el cual es modulado desde mediaciones y relaciones de intercambio fructíferas para el desarrollo del territorio (Hsu, 2016, p. 44). Desde este panorama económico-político, se puede dar paso a otros de los factores relevantes al objeto de estudio, que se imponen a partir del impulso de relaciones políticas y diplomáticas que serán detalladas más adelante en la investigación.

---

<sup>11</sup> A pesar de las medidas asistidas, en 2008 Japón fue impactado negativamente por el repentino aumento de costes en energía; así, el mercado bursátil japonés disminuye y en reacción el gobierno contrae nuevos préstamos, en consecuencia, la producción de manufactura colapsa en noviembre del mismo año, por lo que las exportaciones se vieron fuertemente afectadas (Hsu, 2016, p. 190).

## 1.2 Surgimiento del programa *Cool Japan*.

Para comprender el desarrollo de la estrategia japonesa por posicionarse al exterior, es necesario en primera instancia hacer reconocimiento del término Marca Nación (*Nation branding*), construcción adaptada al marketing a partir del 2002, en la que se articulan o diseñan tácticas desde donde se manifiesta el interés de una nación por exhibir sus características culturales, representaciones visuales y cualidades que le lleven a consolidar un carácter identitario consistente a través del tiempo; y que a su vez, le permita una gestión comercial de sus propias industrias de producción dentro de las esferas políticas y económicas a nivel internacional (Dinnie, 2008).

En el pasado han imperado estructuras similares al objeto de estudio, como es el caso del programa *Cool Britannia*, donde Reino Unido procura la activación de las industrias culturales a partir de 1990, o proyectos como *E-stonia*, un programa que promueve a Estonia como una sociedad digital avanzada, cuyo origen se remonta a 1997. Aunque también hay otras como *I Feel Slovenia*, que representa el esfuerzo de Eslovenia por un programa para regular la economía, el turismo y la competencia de esa región. Sin duda, estos antecedentes servirán en conciso para delimitar la inclusión del Bloque Asiático Oriental<sup>12</sup> en la edificación de Marcas nación desde sus principales potencias.

El primer país de Asia Oriental en circunscribir una estrategia Marca nación fue Corea del Sur. En 1999 dio un impulso a la reconocida "Ola coreana (*Hallyu*)", logrando la concreción de una táctica por la que se incentiva a la producción cultural popular y a la industria del entretenimiento como los productos económico-activos mayormente redituables, asociados a una estrategia política que contemplaba el posicionamiento mayormente de sus industrias de contenido al interior y exterior de la nación.

---

<sup>12</sup> El bloque Asiático Oriental, también reconocido como "Asia Oriental" o "Asia del Este", está constituido por las naciones de Mongolia, Corea del Norte, Corea del Sur, China y Japón.

Por todo ello, el presidente Kim Dae Jung<sup>13</sup>, logra consumir la “Ley Básica para la Promoción de la Industria Cultural”, la cual destina 1.15% del presupuesto gubernamental para tales efectos. De esta forma, para el comienzo de la década de los años 2000, los productos televisivos y la industria musical surcoreana consolidaron una notable conquista sobre el mercado de contenidos, que estaban valuadas por lo menos en 300 millones de dólares en Corea para la comparativa a los 500 millones de dólares al año registrados mínimamente en Japón, únicamente provenientes de productos de exportación en el que se contemplan audiovisuales (UNCTAD, 2018). El país del sol naciente estaba preocupado ante la competencia coreana, después de solventar múltiples crisis económicas, inflaciones y devaluaciones. Así, para febrero del 2002, da apertura al *Strategic Council on Intellectual Property* (Consejo estratégico de propiedad intelectual) desde las oficinas de gobierno japonés, con el fin de mejorar la competencia internacional de las industrias emanadas de la actividad creativa e intelectual.

En diciembre de ese mismo año, se da origen a la estrategia del *Ministry of Land, Infrastructure and Transport* (Ministerio de infraestructura terrestre y de transporte) cuya principal estrategia prestablecía el impulso al turismo de Japón. Para marzo de 2003, se da implemento a una ley aplicada para regular la industria de contenidos de la nación, a partir de los estatutos del *Intellectual Property Policy Headquarters* (sede especializada en políticas de propiedad intelectual), con el fin de crear un programa estratégico para proteger a los creadores de contenido.

A finales del año 2003, el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI), publica un reporte bajo el título “Hacia la internacionalización de la industria de contenidos. Enviar la marca Japón al mundo”. El texto desglosa la situación de la industria, cuyo diagnóstico refleja que el impulso y expansión de los contenidos japoneses en el extranjero, ayudaría mejorar la imagen del país y a su vez, la construcción de una Marca nacional era un nodo primordial para ajustarse al objetivo (Mandujano, 2016).

---

<sup>13</sup> Kim Dae Jung, se hizo llamar a sí mismo “presidente de la cultura”, durante su periodo de gobierno establecido entre 1998 a 2003.



De esta manera, se inicia una búsqueda seria por consumir una regulación económica para que Japón recuperara su presencia activa en el mercado asiático. Su táctica se sustenta a un trasfondo intrínseco delimitado en el *Soft power* (Nye, 2004), para utilizar sus recursos en forma de agente político, como una ruta que prevalece en el intento de generar un balance que contempla las relaciones públicas, las instituciones y el intercambio cultural en un común acuerdo permeado entre los sectores públicos o privados dentro y fuera del país. Bajo este panorama, Japón aboga por impulsar productos mayormente reconocidos en el extranjero, así como sus formas culturales arraigadas de tradiciones o mitos, su oferta culinaria, su estilo de vida, el turismo, además de la promoción de sus diversos sectores industriales.

Desde 2005, el primer ministro Koizumi comienza a trabajar en la agenda sobre las disposiciones de la Marca Nación desde el Consejo de Promoción de la Diplomacia (*Council on the Promotion of Cultural Diplomacy*) y, aunque el gobierno tomó la iniciativa, el sector privado, intelectuales, académicos y ciudadanos comunes, también desempeñaron un papel importante al debatir las necesidades para definir la estrategia. Las oficinas gubernamentales y organizaciones empresariales líderes como la Federación de Empresas de Japón (*Nippon Keidanren*) y la Asociación de Ejecutivos Corporativos de Japón (*Keizai Doyukai*) lograron establecer comités para discutir asuntos relacionados con la marca japonesa, por lo que presentaron una propuesta sobre la urgente necesidad de anexar un conjunto de sistemas o identidades que ya tuvieran legitimidad o fueran atractivas al interior y exterior del país (Dinnie, 2008, pp. 214 - 215).

En 2009, Douglas McGray distribuye un artículo en la revista estadounidense de política y economía internacional *Foreign Policy*, titulado *Japan's Gross National Cool*, donde postula que la industria de contenidos ha consagrado altos resultados económicos en el producto interno bruto, haciendo alusión al término en idioma inglés “*Cool*” para denotar la presencia cultural de los productos japoneses en el extranjero, al ser percibidos como agradables y con buena aceptación por el consumidor. A partir de los postulados de McGray, se da origen a un reporte del Departamento de Investigación Económica de la Organización de Comercio Exterior de Japón (*Japan External Trade Organization, JETRO*), un avance significativo para la creación de la Oficina de Promoción de las Industrias Culturales *Cool Japan* en 2010, y en primera instancia, su trabajo primordial sería la incentivación de las

industrias y el sector turístico, así como el estímulo de pequeñas, medianas y grandes empresas.

En marzo de 2011, de forma lamentable, el territorio japonés sufre un terremoto que trae consigo la pérdida de más de 15 000 vidas, dejando estragos en la infraestructura del país. El terremoto provocó de forma paralela un tsunami, desestabilización conjunta que desencadena la falla de reactores en función que se encontraban dentro de la planta nuclear principal de la prefectura de Fukushima, por lo que de forma subsecuente acontecen explosiones altamente peligrosas y con consecuencias radiológicas. Ante el desastre, Japón busca establecer un control energético; no obstante, el incidente indujo al país a una profunda crisis económica ya que, para ese momento existe una elevada dependencia en consumos externos en derivados de gas natural, carbón y petróleo para abastecer el territorio con una importación de por lo menos el 80% de la energía consumible, por lo que se desplaza la actividad en ese sector por lo menos un año completo, afectando a diversas industrias (AIE, 2011).

El complejo constitucional de la Oficina *Cool Japan* en conjunto con el apoyo gubernamental y de las industrias privadas bajo el capital de 86.3 billones de yenes (más de 800 mil millones dólares aproximados)<sup>14</sup> diseña una estrategia a largo plazo. En ella está instaurada, un mensaje ideológico inserto en la industria de contenidos, que busca enaltecer las costumbres y tradiciones particulares de la región, intentando reforzar y comunicar la unión de la población ante la continua posibilidad de actividades sísmicas, fenómenos naturales y crisis que el país afronta por su constitución territorial y ubicación geográfica. Se trataba de aminorar la incertidumbre de la población en la esfera económica de la nación después del terremoto, para dar espacio a la formalización del programa en 2012.

---

<sup>14</sup> La inversión al fondo de *Cool Japan* para septiembre de 2019, registró un estímulo de 75.6 (más de 700 mil millones de dólares aproximados) billones de yenes provenientes del gobierno y 10.7 billones de yenes (90 mil millones de dólares aproximados) desde de la iniciativa privada (Cool Japan Fund, 2019).

### **1.2.1 El posicionamiento de Japón como Marca nación: Objetivos del programa *Cool Japan***

Como fue explicitado contextualmente en el segmento previo, desde la organización institucional del Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI), el programa *Cool Japan*, a partir de los esfuerzos conjugados entre 2002 a 2012, permite establecer formalmente y de manera paulatina el origen de la Marca Nación (*Nation branding*). La estructuración teórica del término, es formulada tempranamente a partir de los aportes de Simon Anholt en 1996, de esta forma, la acepción ya explicitada previamente, es entendida como el interés de una nación por consolidar un carácter identitario consistente a través del tiempo al interior y exterior de su territorio, con el fin de crear una gestión comercial de sus propias industrias de producción dentro de las esferas políticas y económicas a nivel internacional (Anholt, 1996; Dinnie, 2008). Una “marca”, en primera instancia, es:

*...Una unidad o percepción significativa y estructurada en la mente del consumidor, con capacidad para desencadenar asociaciones de ideas espontáneas que condicionan en los individuos un proceso de reconocimiento, de decisión y de ser el caso, una posterior transacción con un determinado producto y/o servicio (Moneris, 2008).*

Así mismo, el proceso de “*branding*”, siempre está asociado a las disposiciones de una organización, para gestionar y desarrollar la planificación, misión, visión y significados a los que estará ligada una marca, ya sea una institución pública, una empresa productora o de servicios, un partido político o bien, un organismo gestor (San Fernández Cavia, 2011; Eugenio Vela, 2012, p. 148). A forma de síntesis la Marca Nación japonesa desde el despliegue de sus acciones busca:

- 1) Enaltecer las costumbres y tradiciones de la nación, útiles para estimular un sentido de identidad nacional consistente a través del tiempo.
- 2) Reforzar y comunicar la unión de la población ante fenómenos o crisis.
- 3) Aminorar la incertidumbre en la esfera económica, mediante el incremento de exportaciones del territorio, en sus principales sectores industriales.
- 5) Promover el sector turístico, en donde la nación sea vista como destino atractivo capaz de estimular continuamente la economía interna.

- 6) Posicionar a nivel mundial su Industria cultural y su Industria creativa como sectores capaces de distribuir a nivel ideológico las formas culturales japonesas.
- 7) Incrementar sus relaciones diplomáticas de manera global, con vistas a desarrollar nuevas negociaciones y mejorar su imagen al exterior.

Para lograr un posicionamiento en la esfera internacional, existe un margen en el que la marca tiene independencia política, efectivo para erradicar varianzas y desajustes ante los cambios de nombramiento gubernamental. La gestión de la Marca nación debe entenderse como un componente derivado de la política nacional, nunca como una campaña de planificación de gobernanza o de desarrollo económico, también se debe resaltar que las organizaciones del sector privado, por sí solas, no poseen legitimidad para dirigir la estrategia de marcas nacionales, por lo que aspiran al impulso de forma coadyuvante a las instituciones y sectores públicos (Anholt, 2007).

De acuerdo con las ideas de Olins (1999) y Dinnie (2008), los objetivos por los que Japón y cualquier otra nación emprenden esfuerzos para constituir una Marca nación son:

- a. La necesidad de estimular la inversión interna.
- b. El aumento de exportaciones en búsqueda de un incremento en su influencia política a nivel internacional para dar cabida a una continua estabilización monetaria desde el exterior.
- c. La edificación a largo plazo de una ventaja competitiva dentro de la economía globalizada

Con los objetivos definidos, es necesario amplificar a partir de Kotler y Keller (2006), que el posicionamiento, no es más que la oferta de una imagen capaz de ser reconocida y activa en transacciones dentro del mercado.

Cabe mencionar que, las características de distinción de toda Marca nación, se sustentan en su cultura, sus formas simbólicas, sus signos, su lengua, la evocación de sus paisajes, sus particularidades culinarias, sus expresiones artísticas, los elementos designados como patrimonio cultural, además de los saberes tradicionales. Las expresiones culturales por tanto,

son el diferenciador más auténtico a ser explotado en el panorama internacional, puesto que fungen como unidades que deben subyacer perpetuamente en la Marca nación, ya que de no hacerlo, la estrategia se visualizará como un constructo artificial perecedero y anti representativo, siendo estéril para edificar niveles de lealtad entre una gama muy diversa de "clientes", incluidos los propios ciudadanos del país, los socios comerciales y los consumidores extranjeros.

### **1.2.2 Incentivación de las industrias pertenecientes al programa *Cool Japan*.**

Cabe acotar que el programa *Cool Japan* desde sus orígenes, incluye como parte de su estrategia a las Industrias creativas y las Industrias culturales como activos de gran alcance en el mercado internacional, por lo que es necesaria una distinción con propósito de esclarecer futuras acepciones de la indagación.

En primera instancia, la Unesco define a las Industrias culturales<sup>15</sup> como aquellas que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son abstractos y de índole cultural, las cuales se pueden diferenciar en contenidos, bienes y servicios, que pueden o no, estar protegidos por "derechos de autor", y cuyo objetivo principal se centra en promover y mantener la diversidad cultural para asegurar su acceso democrático. Desde este punto de vista, las Industrias culturales, tienen una vertiente destinada a la producción y administración de las diversidades materializadas, reconocida como "Economía cultural", entendida como la aplicación del análisis económico, regido por la oferta y demanda del patrimonio cultural, así como de actividades relacionadas a la cultura y la transmisión de esta, desde una pluralidad mercantilizada con una organización sistemática, en relación con el

---

<sup>15</sup> El término "Industria cultural" se gesta durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial, antecediendo una crítica al entretenimiento de masas realizado por los miembros de la Escuela de Frankfurt, liderada principalmente por los autores Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, entre otros. Se contemplaba como objeto de estudio la unidad generada de los procesos industriales y culturales, que previamente se visionaban como opositores, ya que la cultura en su conjunto es reconocida como un bien público y hasta esa época, es asociada a procesos económicos consolidados por medio del intercambio cultural, desde la transformación de contenidos simbólicos en bienes, productos y servicios.

comportamiento de los productores, consumidores y autoridades relacionadas al sector, ya sea en un carácter público o privado (UNCTAD, 2010, p. 31).

Por otra parte, el término Industria creativa tiene su origen en el informe australiano reconocido como "Nación creativa", del año 1994, con antecedentes que datan en 1980 por esfuerzos de la Unesco; sin embargo, el término ha sufrido múltiples modificaciones, por ello retomo la acepción sustentada en el Modelo de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), en el que las Industrias creativas son entendidas como aquellas que participan directa o indirectamente en la creación, fabricación, producción y distribución de bienes sujetos a derechos de autor, en el que la propiedad intelectual es la base de la producción de bienes productos y servicios materiales e inmateriales (OMPI, 2003).

En años recientes se han diversificado propuestas en donde se sugiere que la Industria creativa es la extensión directa de la Industria cultural, ya que ambas abarcan la gestión de productos dimensionados desde la propiedad intelectual, lo que sugiere un vínculo intrínseco a la evocación simbólico-cultural; sin embargo, en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo del año 2010, se indica hacer la distinción, sin por ello negar que puede existir una simbiosis entre ellas. Como se aclara en el informe: las industrias culturales crean un subconjunto dentro de las Industrias creativas; pero cabe destacar que las Industrias creativas llegan a un mayor alcance debido a que tienen una interacción con múltiples sectores además del cultural (UNCTAD, 2010, pp. 36 – 38; Garfías, 2019, pp. 16-21). Como lo indica el investigador José Ángel Garfías Frías (2019), la UNESCO ha manifestado esfuerzos serios por entender la diversificación de la industria cultural hasta llegar a sus tipologías, en las que destaca su distinción tajante entre las acepciones resaltadas:

*El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural [...] El término industria creativa supone un conjunto más amplio de actividades que incluyen a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial[...] (UNESCO, 2006: 1).*

A forma complementaria, el autor David Cuenca Orozco describe que el término “Industrias Creativas”, ha logrado una definición adecuada desde el aporte de las Naciones Unidas en su informe de 2008, en el que el término refiere a:

*[..] Ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan creatividad y capital intelectual como inputs primarios. Además, constituyen un conjunto de actividades basadas en el conocimiento, centrado, pero no limitado a la cultura y las artes, que genera ingresos del comercio y los derechos de propiedad intelectual. Comprenden asimismo productos tangibles y servicios intangibles intelectuales o artísticos con contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado[..] (2019, p. 39; UNCTAD, 2008)*

A manera de cerrar la esquematización, es imprescindible a forma de concluir con los preceptos teóricos, recurrir a la explicitación del término “Economía creativa”, como el sistema de la administración y organización de los bienes, productos y servicios derivados de la Industria creativa. El término Economía creativa, también conocido como Economía naranja, aparece en 2001, a manos del gestor en medios de comunicación John Howkins, quién la instituye como el conjunto de actividades económicas, culturales y sociales fundamentadas en la propiedad intelectual, con una dimensión de desarrollo y vínculos transversales en niveles macro y micro para la economía en general (UNCTAD, 2010, pp. 36-38).

Como parte importante en relación con el objeto de estudio, es necesario incidir en los esfuerzos institucionales, políticos y privados en Japón de 2002 a 2020, a partir de las iniciativas implementadas por el programa *Cool Japan*, constituidas para estimular los orígenes de la Marca nación, en los que se procuran tres objetivos desde la promoción de sus Industrias creativas y culturales:

- 1) Hacer de la nación una superpotencia a partir de las divisiones de exportación, en el cual figura la industria de contenidos como uno de los sectores de mayor incremento para el PIB anual por más de dos décadas consecutivas.
- 2) Promoción y divulgación del estilo de vida nipón, con una articulación holística de sus sectores de producción.

3) Publicitación estratégica de formas culturales japonesas atrayentes al exterior; es decir, gestión de tácticas y procesos de “*place branding*”, entendidas como la divulgación de ideas, discursos y materialidades que a largo plazo permitirán la creación de un valor de marca en relación con la edificación de elementos de orgullo para la identidad nacional (Govers & Frank, 2009; Dinnie, 2008, pp. 216 - 218).

En un primer momento, las tácticas relacionadas a solventar los objetivos evocados se encuentran encaminadas a impulsar a la industria de creación de contenidos de forma lógica, correspondiendo directamente a su impacto económico-político, a su alcance y a su potencialidad como canal ideológico para la distribución interna y sobre todo externa del país. En primera instancia, los esfuerzos se han decantado en la gestión de interfaces de redes múltiples (IP Multicasting<sup>16</sup>), capaces de adoptar sistemas de protección a obras en distribución, con el afán de asegurar el retorno de las ganancias a los creadores de contenido, dando origen en 2007 a un grupo de trabajo especializado en contenidos digitales, para la regulación de licencias en distribución, medidas prolongadas y mejoradas en 2020.

Asimismo, Japón promueve el desarrollo de las industrias para que los creadores de contenido tengan ambientes fortuitos para desenvolver sus habilidades, es el caso de la corporación *The Visual Industry Promotion organization (2004)* que, en octubre de 2019 crea el organismo reconocido como “*Japan Creator Bank*” con el propósito de relacionar a los creadores japoneses con la exposición de sus proyectos en el extranjero, programa subsidiado por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI).

En segundo lugar, en cuanto a la promoción del estilo de vida nipón, las estrategias instauradas buscan aplicar y regular modificaciones en la Ley de promoción, creación y desarrollo de contenido (*The Act on Creation, Protection, and Exploitation of Content*, implementada desde 2004). Otro sector cultural a incentivar desde la estrategia, es el fomento de la cultura culinaria a nivel mundial, y este cometido en el país se logra con el establecimiento de academias relacionadas al sector, así como la promoción de educación

---

<sup>16</sup> IP Multicasting, es entendida como una interfaz en red capaz de difundir información a múltiples destinos simultáneamente.



alimentaria (Shokuiku<sup>17</sup>), con lo que se da apertura al Consejo sobre la promoción del cultivo de alimentos (*The Council on the Promotion of Food Culture Study*), que en 2006 formaliza y publica un informe acerca de la riqueza de la cultura culinaria japonesa titulado *The Promotion of the Japanese Food Culture*, útil también para publicitar y divulgar a marcas locales diversas.

El mismo año, se da la actualización al sistema reconocido como Ley de marcas (*Trademark law*), con el objetivo de proteger a las marcas locales. Para 2010, el Ministerio de Economía Comercio e Industria de Japón (METI) provee de una declaratoria oficial para legitimar al sector turístico como parte de las Industrias creativas, por lo que la Agencia de Turismo de Japón (*Japan Tourism Agency, JTA*), se adhiere al Ministerio de Tierra, Infraestructura, Transporte y Turismo (*Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism, MLITT*), cuya labor fue regular los niveles razonables de seguridad y orden público para atraer al turismo convencional.

Al transcurrir del tiempo, la estrategia predispone la necesidad de posicionar a Japón como anfitrión de eventos de alcance internacional, ejemplos claros se han concretado desde el origen del programa *Cool Japan* en 2012 y en prospectiva, cuando la nación se concreta como sede de la Cumbre del G-20 (Foro de discusión de la economía mundial de los 20 países reconocidos como potencias industrializadas emergentes); y a su vez, como anfitrión de la Copa Mundial de Rugby 2019, de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos: Tokio 2020 (postergados a 2021); así como del evento internacional World Expo 2025<sup>18</sup>. Otro caso es el impulso de la moda japonesa como una industria reconocida a nivel internacional, para ello se promueve el evento *Tokio Fashion Week*<sup>19</sup> desde las esferas privadas. A partir de 2019, la

---

<sup>17</sup> El término “Shokuiku” es definido como la promoción del aprendizaje de una dieta saludable. En: [http://www.nih.go.jp/eiken/english/research/project\\_shokuiku.html](http://www.nih.go.jp/eiken/english/research/project_shokuiku.html)

<sup>18</sup> El evento “World Expo”, es una exposición internacional de escala universal realizada cada 5 años, que se caracteriza como un complejo diplomático que es útil para la publicitación de muestras tecnológicas, culturales y de recursos energéticos, potencial también para la negociación desde la industria interna de la nación que se concibe como anfitriona. Japón se demarca como la sede del año 2025.

<sup>19</sup> Tokio Fashion Week es auspiciada bajo la organización de Japan Fashion Week Organization (JFWO), desde 2005.

organización ha sido auspiciada bajo la firma Rakuten (distribuidora con presencia en el mercado global), por lo que el evento fue renombrado como “*Rakuten Fashion Week Tokio*” buscando un mayor alcance desde el mercado cautivo de la empresa; de esta forma, el proyecto es celebrado dos veces al año y colocado en diferentes ciudades del mundo, como escaparate para el posicionamiento de marcas locales y productores en crecimiento.

Dentro de las mencionadas, una de las planificaciones de mayor efectividad, se observan con el esfuerzo subsidiado por el gobierno y el programa *Cool Japan*, por la gestión de una campaña para obtener la sede de los Juegos Olímpicos del año 2020, con fin de promover el turismo hacia la región, *una estrategia de mediano plazo que invadiría los medios de comunicación del 2011 a fines de 2013, cuando la elección de la sede fuese anunciada* (Mandujano, 2016), atención cautiva que se prolongó a partir de la selección del país como anfitrión.

Para 2020, año de la celebración de los futuros Juegos Olímpicos de Tokio, el país calculaba una ganancia por lo menos de 900 trillones de yenes (8 trillones de dólares aproximados), una suma total acumulada desde el origen del programa de 2012 a 2020, donde de forma prospectiva se esperaba que más del 6% de las ganancias fueran vinculadas al contenido mediático (METI, 2014); una cifra loable pero vulnerable debido a la postergación del evento en solidaridad con las afectaciones mundiales tras la epidemia provocada por la enfermedad infecciosa COVID -19, siendo el evento reagendado para julio y agosto de 2021.

Como se puede visualizar, la Marca nación japonesa gestiona su organización desde consejos o grupos de trabajo especializados, en los que busca direccionar estrategias específicas en cada división, por lo que son ventajosas para mantener un público cautivo diverso, dando cabida a nichos de mercado autónomo, donde el consumidor elige el nivel de compromiso sobre su experiencia con uno o múltiples sectores provenientes de la industria japonesa; esta pluralidad mantenida desde la aleación de instituciones gubernamentales y empresas privadas, apuesta por una oferta variada para lograr un mayor alcance. Se debe aclarar que, cuanto mayor sea la diversidad en la que se concentra la oferta de la nación, menos controlables son sus elementos constitutivos y más desafiante será desarrollar una

Marca nación consistente a lo largo del tiempo, por ello Japón apela primordialmente a la promoción de ciertas características distintivas que serán revisadas en el siguiente segmento.

### **1.2.3 Características discursivas e identitarias del programa *Cool Japan*.**

La estrategia Marca nación aboga por la exaltación de un “Japón agradable”, extraído del anglicismo propio al nombre del programa “*Cool Japan*”, una hipérbole decantada ante la necesidad de la nación por posicionarse en un panorama globalizado. Para reconocer algunas de las características discursivas e identitarias que el programa ha expresado desde su origen en 2012 hasta el año 2020, es necesario un acercamiento al término “discurso” que ha sido empleado en acepciones múltiples y dependientes al giro analítico que concreta cada investigador; por ello es necesario acotar que, el precepto más cercano a la presente indagación, aspira a una visión hermenéutica provista desde la mirada de Paul Ricoeur (1995), quien explica que el discurso puede ser considerado como un acontecimiento o una proposición, es decir, como una función predicativa combinada con una identificación, que da como resultado una abstracción, dependiente de la totalidad concreta integrada por la unidad dialéctica entre el acontecimiento y el significado.

Las proposiciones de *Cool Japan*, funcionan como una unidad que entrelaza la evocación del país como “agradable” entretejiendo y extendiendo el adjetivo a la publicitación de sus formas simbólicas, sus eventos, sus sectores industriales y de contenido, en los que procuran proveer de un aura atrayente, interesante y cautivante como sentido exteriorizado a las formas de expresión que se concretan mediáticamente. El discurso al tener una potencialidad de referencia, remite hacia el pasado, hacia la prospectiva. Desde la mirada de Amador (2020a) a partir del análisis de Ricoeur, el autor indica que el discurso crea al mundo al enunciarlo; por lo que, no debe verse como una construcción transparente y exige por tanto una interpretación y reflexión que llegará a una interiorización, con lo que concluye que todo discurso plantea un problema hermenéutico (págs. 96 -98).

Las unidades semánticas o formas discursivas que *Cool Japan* enfatiza desde la publicidad relacionada a los sectores industriales y eventos para el impulso del programa, enaltecen aspectos que en algunos casos son asociados a dicotomías oscilantes como: urbano

- rural; paisajes naturales – industrialización y desarrollo tecnológico; sin embargo, en mayor medida existe una evocación a formas simbólicas o culturales, a recuerdos históricos, a su oferta culinaria, a sus mitos y sus tradiciones, ya que de no hacerlo, la Marca nación exacerbaría una imagen superficial impulsada abiertamente por el comercio, lo que pondría en riesgo la efectividad de la estrategia.

Para dar una muestra tangible de 2019 a 2020 de dichas representaciones, se tomó una muestra de la exacerbación de formatos publicitarios comunes en redes sociales oficiales (Facebook, Instagram y Twitter) para la promoción de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 hasta el momento del anuncio del aplazamiento del evento en el mes de marzo. Los discursos que evocan las tres plataformas bajo estatutos de la Marca nación, procuran la publicidad de formas culturales y tradicionales, más allá de la divulgación del deporte, mismas que fueron organizadas en 8 categorías para ser identificadas y calificadas mediante su alcance: 1) promoción a festividades y tradiciones de la nación; 2) flora, fauna y paisaje natural; 3) patrimonio nacional<sup>20</sup>; 4) oferta culinaria 5) arquitectura 6) vestuarios tradicionales; 7) tecnología; 8) japonés sustentable y ecológico. A continuación, se muestra la descripción y cuantificación:

**Tabla 1**

*Muestras en red social “Facebook” para la promoción de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.*

<b>Muestras red social   Tokio 2020 - Facebook (2019- 2020)- Seguidores: 776 898</b>					
Alusiones discursivas en publicaciones		Mayor alcance y menor alcance		Mayor alcance y menor alcance	Recursos expresados en fotos y videos
Promoción a festividades y tradiciones de la nación		707/405 Reacciones		1,466 / 405 reacciones	Matsuri (día festivo celebrado en la nación), teatro Kabuki (expresión artística), promoción a la era Reiwa <sup>21</sup> .
Flora, fauna y paisaje natural de la nación		840 /685 Reacciones		2,700 / 685 reacciones	Sakura (Flor de cerezo), estaciones del año
Patrimonio nacional	20	2,500 / 1500 Reacciones	20	4,000 / 2500 reacciones	Monte Fuji
Oferta culinaria japonesa	0	950 /350 Reacciones	19	1,400 / 450 reacciones	Soba noodles, ramen, sushi, dango, onigiri (bola de arroz).

<sup>20</sup> Patrimonio nacional es el conjunto bienes (tangibles e intangibles) considerados socialmente representativos de la cultura.

<sup>21</sup> El 1 de mayo del año 2019, el emperador Akihito de Japón con 86 años, abdica y es sucedido por su hijo Naruhito en el trono imperial, con lo que culmina la Era Heisei (alusión a la frase paz en todos lados) para iniciar la Era Reiwa (cuyo término simboliza en traducción hermosa armonía u ordenamiento armónico).

Arquitectura	20	4,227 / 940 Reacciones		2,170 / 940 reacciones	Templos, ciudades, Torre de Tokio (Tokyo tower), estadios olímpicos
Vestuarios tradicionales		950 / 340 Reacciones		1,297 / 1000 reacciones	Yucata, kimono.
Tecnología como activo del evento y la nación		6,000 / 450 Reacciones		4,806 / 376 reacciones	Satélites, robots, infraestructura, drones.
Publicaciones que exaltan a la nación como ecológica y sustentable		1,297 / 930 Reacciones		6,100 / 951 reacciones	Moda japonesa, uniformes y medallas ecológicos para Juegos Olímpicos,

**Tabla 2**

Muestras en red social “Twitter” para la promoción de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

<b>Muestras red social   Tokio 2020 – Twitter (2019- 2020)- Seguidores: 223 800</b>					
Alusiones discursivas en publicaciones		Mayor alcance y menor alcance <sup>22</sup>		Mayor alcance y menor alcance	Recursos expresados en fotos y videos
Promoción a festividades y tradiciones de la nación	2020	414 / 135 Reacciones	2019	1,000 / 187 reacciones	Matsuri (día festivo celebrado en la nación), teatro Kabuki (expresión artística), promoción a la era Reiwa <sup>23</sup> , Tanabata (celebración).
Flora, fauna y paisaje natural de la nación		1,038 / 832 Reacciones		1,100 / 121 reacciones	Sakura (Flor de cerezo), estaciones del año
Patrimonio nacional		3740 / 3035 Reacciones		19,900 / 565 reacciones	Monte Fuji
Oferta culinaria japonesa		395 / 363 Reacciones		180 / 75 reacciones	Soba noodles, ramen, sushi, dango, onigiri (bola de arroz), ojigi, akusyu, hagu
Arquitectura		1495 / 929 Reacciones		5,306 / 186 reacciones	Templos, ciudades, Torre de Tokio (Tokyo tower), estadios olímpicos
Vestuarios tradicionales		530 / 135 reacciones		872 / 234 reacciones	Yucata, kimono.
Tecnología como activo del evento y la nación		569 / 117 Reacciones		4,463 / 79 reacciones	Satélites, robots, infraestructura, drones.
Publicaciones que exaltan a la nación como ecológica y sustentable		1,322 / 140 reacciones		1,000 / 866 reacciones	Moda japonesa, uniformes y medallas ecológicos para Juegos Olímpicos.

**Tabla 3**

Muestras en red social “Instagram” para la promoción de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

<b>Muestras red social   Tokio 2020 - Instagram (2019- 2020)- Seguidores: 343 000</b>					
Alusiones discursivas en publicaciones		Mayor alcance y menor alcance <sup>24</sup>		Mayor alcance y menor alcance	Recursos expresados en fotos y videos

<sup>22</sup> Muestras realizadas de enero a abril de 2020, de forma previa al aplazamiento de los Juegos Olímpicos: Tokio 2020.

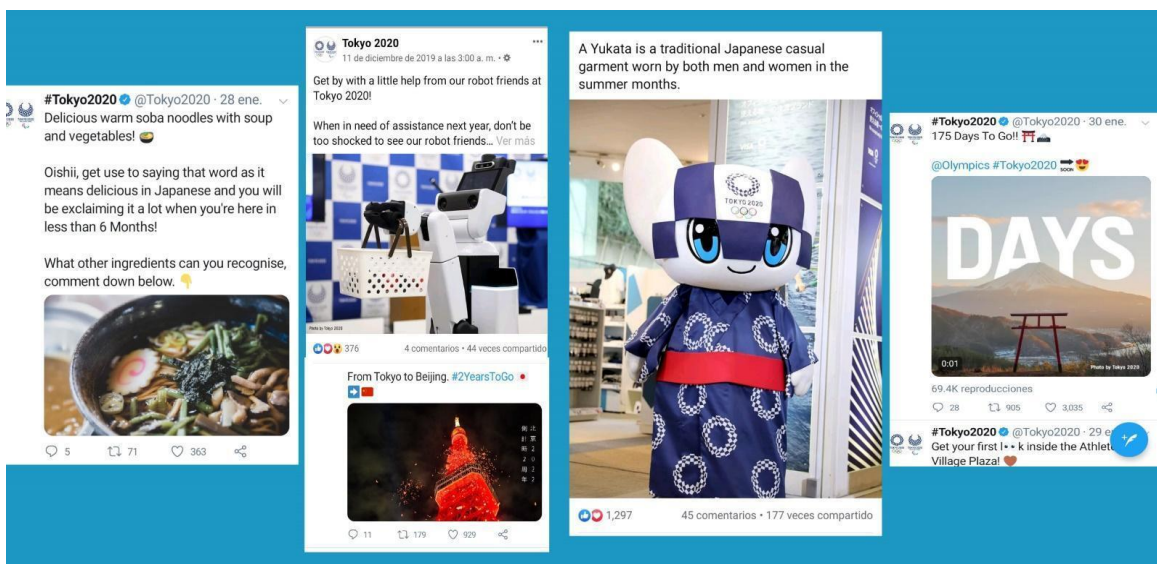
<sup>23</sup>

<sup>24</sup> Muestras realizadas de enero a abril de 2020, de forma previa al aplazamiento de los Juegos Olímpicos: Tokio 2020.

Promoción a festividades y tradiciones de la nación	2 0 2 0	30, 620 / 3,235 reacciones	2 0 1 9	780 /442 reacciones	Matsuri (día festivo celebrado en la nación), teatro Kabuki (expresión artística), promoción a la era Reiwa Umi no hi (día de la marina), kodomo no hi (festividad para infantes)
Flora, fauna y paisaje natural de la nación		9,837 / 5,500 reacciones		6,070 /2,533 reacciones	Sakura (Flor de cerezo), estaciones del año
Patrimonio nacional		15,552 / 5836 reacciones		3, 877 / 750 reacciones	Monte Fuji, Shizuoka (prefectura), Enoshima (isla), kikajijima (isla).
Oferta culinaria japonesa		900 / 450 reacciones		950 /350 reacciones	Soba noodles, ramen, sushi, dango, onigiri (bola de arroz).
Arquitectura		15,812 / 4,815 reacciones		11,542 / 2,065 reacciones	Templos, ciudades, Torre de Tokio (Tokyo tower), estadios olímpicos
Vestuarios tradicionales		8,190 /4,698 reacciones		908,698 reacciones	Yucata, kimono, hakama (traje de graduación)
Tecnología como activo del evento y la nación		23,427 / 5,022 reacciones		18,000 / 1400 reacciones	Satélites, robots, infraestructura, drones.
Publicaciones que exaltan a la nación como ecológica y sustentable		45,313 / 7122 reacciones		1,800 / 350 reacciones	Moda japonesa, uniformes y medallas ecológicos para Juegos Olímpicos,

**Figura 1**

*Muestras visuales de formas de expresión cultural japonesa para la publicidad de los Juegos Olímpicos: Tokio 2020.*



*Nota:* Muestras visuales de formas de expresión cultural japonesa para la publicidad de los Juegos Olímpicos: Tokio 2020. [Fotografías], por Oficial sites, 2020, Facebook, Twitter, Instagram (<https://www.facebook.com/tokyo2020/>; <https://twitter.com/tokyo2020>; <https://www.instagram.com/tokyo2020>).

Los formatos publicitarios y propagandísticos funcionan como un “efecto de anticipación”, lo que llevará a un reconocimiento, precedente o reforzamiento simbólico que

cuenta como “experiencia personal”, y que se vincula directamente como una carta de presentación de la Marca nación desde la virtualidad (Dinnie, 2008, p. 45). Mediante el análisis de las redes sociales del evento en la amplificación de formas culturales, se circunscribe que la muestra sólo fue útil para concretar algunos de los patrones discursivos que la Marca nación procura exacerbar, por lo que se debe aclarar que la misma no es representativa por los números bajos en reacciones, y tampoco resulta funcional para un análisis de interpretación cuantitativo o cualitativo profundo, ya que el manifiesto de la interacción de los usuarios no corresponde al número de los seguidores netos; no obstante, mediante el análisis se logró recabar que las alusiones con más reacciones fueron:

- a) Promoción a festividades y tradiciones de la nación
- b) Patrimonio cultural
- c) Arquitectura
- d) Tecnología como activo del evento

De la misma forma, se incluye un factor discursivo que anteriormente no se había denotado, y este corresponde al interés de la nación por ser reconocida al exterior como una potencia preocupada por el desarrollo sustentable y ecológico.

Puede suponerse que uno de los elementos más exaltados sería, la representación más potente de su identidad nacional, el “Sol naciente (*Hinomaru*)” emblema oficial de la bandera usado como abreviatura visual; sin embargo, una Marca nación va más allá de los supuestos etnocentristas y en algunos casos se desdibuja este elemento, reservándolo para ocasiones especiales, ya que de recurrir continuamente a su imagen, erróneamente se podría evocar un discurso nacionalista; o bien, una construcción política capaz de provocar tendencias de segmentación dentro y fuera del país.

A través del análisis se concluye que, el programa *Cool Japan* se centra en exaltar modelos mentales que se encuentran ya enraizados en la memoria social, de modo que la gestión de los discursos de la Marca nación se articulan en una misma dirección, es decir, una auto-representación axiomática seleccionada, controlada y redistribuida. (Farr & Moscovici, 1984; Bond, McCrone, & Brown, 2003).

#### **1.2.4 Diplomacia pública como agente catalizador de Japón como Marca Nación.**

El término “Diplomacia pública” fue utilizado por primera ocasión en 1956, referido por la organización norteamericana reconocida como *Public Diplomacy Alumni Association*<sup>25</sup>, la cual concluye que esta debe ser destinada, a la edificación de influencia sobre las actitudes públicas en la formación y ejecución de políticas exteriores. Desde los estudios de Relaciones Internacionales, una acepción más detallada y actualizada es dimensionada por Melissen (2005), quien la define como *el proceso de comunicación de un gobierno con públicos extranjeros, en el intento de edificar una comprensión de las ideas e ideales de su nación, sus instituciones y cultura, así como sus metas y políticas nacionales*, por tanto, es funcional como un agente catalizador, ya que es provista con la capacidad de efectuar manifiestos en un campo práctico, en el que a su vez supone siempre la intencionalidad de materializar políticas exteriores en la mayoría de los casos.

De acuerdo con el autor, existen tres conceptos que circundan a la Diplomacia pública y son: la propaganda, la Marca nación y las relaciones culturales del interior al exterior, la unidad de estos tres elementos puede ser modulada de forma complementaria para potencialmente evocar un discurso más efectivo; la diplomacia, busca por su parte mantener relaciones internacionales, mientras el *Nation branding*, acentúa la identidad de un país y sus aspiraciones hacia el exterior. A pesar de la distinción, es necesario advertir que la Diplomacia ejercida en la actualidad se entreteje en dos niveles:

- 1) Diplomacia “persona a persona” (diplomacia civil)
- 2) Diplomacia “gobierno-a-personas” (diplomacia pública).

Es menester abundar en la segunda categorización, a fin del objeto de estudio, ya que la diplomacia pública de Japón busca administrar una red de interrelaciones que comunicará desde el interior de la nación hacia el exterior, con el fin de desplegar negociaciones, transmitir ideales y concretar metas desde el ámbito político, social y económico; Castells

---

<sup>25</sup> Actualmente reconocida como Public Diplomacy Association of America (PDAA), una asociación sin fines de lucro que contribuye como gestor para programas de información, educación y cultura que el gobierno de los Estados Unidos incorpora en la conducción de su diplomacia.



(2008) afirma que esta matriz individual-colectiva, es funcional como un sistema capaz de proyectar los valores, ideas e ideales de acuerdo a la intencionalidad de cada nación (p. 91).

Este modelo disponible para la estructuración de la Diplomacia pública se articuló paulatinamente con el desarrollo del programa *Cool Japan*, durante la institución y regulación de la Marca nación, por lo que fue desplazado el modelo antiguo de “diplomacia tradicional” que se sustentaba únicamente en la comunicación gobierno-a-gobierno o diplomático-a-diplomático; en búsqueda de edificar relaciones de influencia sobre la opinión pública y así fomentar la interacción entre Japón y otros países, en un primer nivel que dio cabida al flujo de información transnacional, regulado actualmente por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón (MOFA), quien comunica activamente los movimientos de política exterior japonesa, organiza actividades y eventos para divulgar la cultura al exterior, además de entablar nexos con otras naciones para estimular el intercambio académico que da cabida a la formalización y expansión de institutos especializados en cultura y educación del idioma japonés a nivel mundial.

Joseph Nye (2004) entiende la gestión de la Diplomacia pública desde tres dimensiones, que son correspondientes a la organización gubernamental interna de una nación.

- Primera dimensión:

- Consiste en la reproducción de comunicados diarios que expresen las necesidades de todos los sectores a posicionar en la esfera pública, lo que implica explicar al órgano regulador continuamente el contexto en el que residen las problemáticas para elaborar una adecuada agenda, que permita proceder a la toma de decisiones en materia de relaciones internacionales desde los órganos especializados que están a cargo del complejo específico a solventar.
- En una segunda etapa, los funcionarios deberán regular la información provista a los medios de comunicación, primordialmente en revisión a la opinión pública internacional y secundariamente la nacional, para continuamente ir moldeando una imagen al exterior del país que sea congruente a la interna; así mismo, se debe

proveer de una respuesta rápida o réplica inmediata ante información equívoca que pueda perjudicar la imagen de la Marca nación.

- Segunda dimensión: se refiere a la edificación de una comunicación estratégica, a partir de la planeación de actividades desde los temas centrales que una nación busca exaltar al exterior para anticiparse a las propuestas de políticas gubernamentales a negociación con otros gobiernos.
- Tercera dimensión: Resuelve y da ejecución a las propuestas entre naciones buscando acrecentar las oportunidades de desarrollo con el establecimiento de relaciones duraderas (p. 135). Cabe aclarar que, este es el formato actual que Japón implementó desde su Diplomacia pública en alación estricta con la promoción cultural, para procurar la difusión de sus industrias creativas y de contenido, además del impulso a sectores tecnológicos y de producción.

### **1.3 Teoría del *Soft Power*.**

A partir de esta sección, se amplificará el origen y los postulados concernientes a la teoría del *Soft power* desde un marco de referencia sociohistórico y político; para después concluir con una visión crítica a los preceptos circunscritos. Es preciso anteceder que el origen de la conceptualización teórica se da con un cambio paulatino en la percepción y ejecución del poder por algunas potencias en ascenso de forma posterior a conflictos bélicos como es el caso de la Segunda Guerra mundial (1939 - 1945), la Guerra Fría (1945) finalizada con la Caída del Muro de Berlín (1989), la Guerra del Golfo (1990 - 1991); entre algunas más.

De 1945 al año 2000, en el preámbulo y ejecución de los conflictos militarizados, se articulaba un orden mundial consumado por una perspectiva autoritaria y coercitiva que a su vez impulsa procesos de hegemonía, colonialización y descolonización; con el fin de la Guerra Fría existe un quebranto que impulsa un nuevo orden mundial, a través de un escalonado ascenso de la globalización liberal, en el mejor de los casos regulada desde las ONG (Organizaciones Internacionales) que fueron desplazando las medidas de constricción aunque nunca anulándolas por completo; no obstante, algunos teóricos asignan que el cambio en la ejecución del poder se manifestó de forma posterior a los atentados terroristas de la

organización Al Qaeda ejercidos sobre la ciudad de Nueva York el 11 de septiembre de 2001 (Nye, 2004; Melissen, 2005; Chong; 2007).

Los antecedentes de los principios teóricos del *Soft power*, surgen a partir del texto *Bound to lead*, libro publicado en 1990 por Joseph Nye; centrado en explicar las transiciones de poder en Estados Unidos, desde los factores hegemónicos ejercidos durante el periodo de Posguerra; ya que, con los avances analíticos de la obra acuñaría el término, “*Hard power*” (Poder duro), es decir, aquel ejecutado por la fuerza militar, autoritaria y coercitiva, en contra parte al *Soft power* (Poder suave), semánticamente apropiado para designar sutileza<sup>26</sup>, aquel poder consumado sin recurrir al uso de la fuerza opresora; es decir, “la otra cara del poder”. El autor, define entonces que una nación puede oscilar y alternar en el uso de ambas facetas del poder, o bien, decantarse por el uso de sólo una de ellas; no importando qué poder se ejerza, este no debe ser sinónimo de recursos, si no de obtención de resultados o posiciones deseadas (Baldwin, 2001, p. 161).

Para 2004, Nye produce la obra *Soft Power. The Means to Success in World Politics*, en el que delimita al Poder suave, como “la capacidad de obtener lo que quieres a través de la atracción o seducción”; más tarde, la definición evolucionaría en el texto *The Future of Power* (2011) para comprenderse como “la capacidad de afectar a otros a través de los medios cooptativos, potenciales para enmarcar una agenda política, persuadir y generar atracción efectiva para obtener resultados preferidos”; para el autor, el *Soft power*, se visiona también como la faceta del poder en el que la nación puede incidir, disuadir y persuadir; es decir, gestionar acciones que le favorezcan sin recurrir al uso de la fuerza, y de ser posible gestionar alianzas o posicionamiento por cooptación, donde los vínculos se fomentan mediante negociaciones a partir de capital social, político y cultural.

---

<sup>26</sup> Cesar Villanueva, desde la gestión de la traducción oficial de la obra *Soft Power. The Means to Success in World Politics*, sugiere la traducción del término “*Soft*”, por la palabra “suave” al asociarlo semánticamente a la acepción “sutileza”, en el lugar de la evocación del término “blando” que ha sido asociado múltiples veces por el precepto de “debilidad”, el cual considera erróneo para comprender la teoría de Joseph Nye desde la perspectiva hispanohablante (Nye, 2004 [2016] p.17).

Nye aclara que, el *Soft power* ejercido por una nación en la gestión de su política internacional, reside básicamente en el uso a su favor de los siguientes recursos:

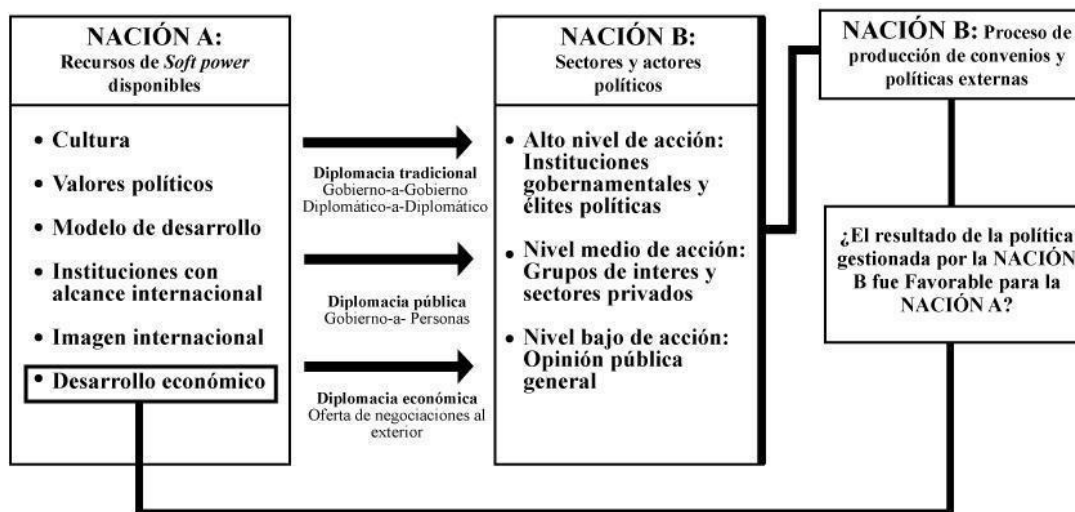
1) La cultura, entendida desde el teórico como un conjunto de valores y prácticas que crean significado para una sociedad.

2) Las políticas de gobierno internas y externas, provistas como otra fuente posible para ejercer Poder suave desde la ejecución de sus valores políticos cuando son reconocidos, respetados o aspirados por el territorio con el que una nación se inclina a un nexo o negociación. Por ejemplo, los valores políticos del gobierno japonés se sustentan en un comportamiento interno democrático en el que se promueve la paz y los derechos humanos, mismos que son valorados por instituciones internacionales y países que comparten el mismo sistema.

3) Su política exterior (cuando es considerada legítima y poseedora de autoridad moral), en el que se preponderan acciones a ejecutar como la Diplomacia pública bilateral (nación a nación); así como la Diplomacia pública multilateral (red diplomática entre múltiples naciones). La Diplomacia pública como se aseveró previamente, es un factor de importancia para construir relaciones a largo plazo entre naciones (Nye, 2004, p. 133-134).

**Figura 2**

*Interpretación del proceso de Soft power desde el modelo de Nye (2004) y Li & Worm (2010).*



*Nota:* Esquema realizado por la autora. Referencia: Interpretación del proceso de *Soft power* [Modelo], por Li & Worm, 2010, *Journal of Chinese Political Science*(16), págs.69-89.

El modelo previo es útil para desglosar el proceso de ejecución del Poder suave, desde la aproximación y jerarquización de Li y Worm (2010). La esquematización refleja la práctica de los estatutos de Nye implementados en el Bloque Asiático Oriental, región que efectúa la estrategia para lograr resultados de política exterior con una aleación e impulso a sus sectores industriales, en el que se busca un progreso que pueda ser reflejado en activos y desarrollo económico.

Desde el punto de vista de César Villanueva (Nye, 2004 [2016]), es posible relacionar al *Soft Power* directamente a las Industrias culturales, dimensionándolas desde la perspectiva teórica de Teodoro Adorno en Dialéctica de la ilustración (Adorno & Horkheimer, 1944), ya que la instrumentalización de formas culturales puede vislumbrar caminos ventajosos para lograr metas en la esfera política y económica; así mismo, se debe resaltar que las fuentes de *Soft power* se sustentan en “valores políticos” o ideales gubernamentales e institucionales en común, que permitan dar legitimidad a un discurso de negociación, asociación y cooptación de los intereses de una nación sobre otra. Nye parte de la idea de que la “seducción” o “atracción”, siempre es más sugestiva y con mayor alcance que el despliegue de límites desde

la cohesión y el autoritarismo; aunque la práctica de Poder suave suele tener impacto a largo plazo tras el efecto acumulativo de prueba y error en desarrollos políticos, económicos, sociales y culturales (Akaha, 2005 p. 66).

Después de dilucidar las acepciones principales a los preceptos del *Soft power*, es necesario también proveer de un sentido crítico a la teoría con el fin de esclarecer algunos límites en beneficio a la investigación, mismas que han sido recogidas de analistas que observan algunos obstáculos de los postulados de Nye llevados a la práctica. En un primer momento, el poder siempre dependerá del contexto, las políticas pueden tener efectos de largo o de corto plazo que varían y corren el riesgo a desvanecerse por lo que, para asegurar los resultados de la práctica, los gobiernos deben asignar estrategias y recursos económicos para cerciorarse que sus propias acciones políticas se refuerzan con el poder suave y no lo disminuyen, además de depender siempre de la aceptación de los receptores.

Otro de los principios clave, se concentra en desdibujar a la acepción “influencia” como un estrato principal explotado por el *Soft power*, ya que cualquier proceso de manipulación que pretende influir, también puede ejercerse a través de amenazas y violencia (en términos de Nye, “*Hard power*”) (Akaha, 2005). Se debe de tomar en cuenta que cuando se habla de temas como las capacidades de potencialización de la cultura al servicio de la diplomacia, es decir, negociaciones entre naciones al interior y exterior de la nación, éstas, pueden tener un límite de eficacia, ya que una propaganda cultural no puede remediar las malas negociaciones o el daño colateral como resultado del mal implemento de una política.

Uno de los factores más comúnmente criticados a la teoría, se sustentan en que la implementación de *Soft power* no tiene tiempos establecidos para asegurar su eficacia. Nye (2004) sugiere que la efectividad de los recursos de Poder suave, pueden ser medidos a través de encuestas, grupos focales, etnografía, así como datos cuantitativos suplementarios; a nivel virtual esta información se recaba de big data<sup>27</sup> para gestión de las esferas políticas e

---

<sup>27</sup> El término Big data o macrodatos hace referencia a grandes conjuntos, sistemas o complejos de datos procesados desde patrones de repetición de reacciones ante el comportamiento de usuarios, extraídas directamente de tecnologías de la información y comunicación.

institucionales de forma independiente en cada nación, ya que se realiza a gran escala con datos internos e internacionales; por lo que se aclara que las mismas, son dependientes del capital y recursos provistos por cada país para subsidiar estos estudios que muchas veces no llegan a la superficie de forma transparente en su totalidad, en la mayoría de los casos se libera esta información a la opinión pública en listas de políticas efectuadas en donde se remite a su alcance social o económico.

La medición de efectividad del *Soft power* remite a características inmateriales que se circunscriben a dilemas éticos, valores morales y culturales, así como a relaciones de liderazgo, ideología, política e innovación; mismas que pueden catalizar a resultados sin real tangibilidad o con un margen de error alto, además de ser características que si no reciben una interpretación adecuada son susceptibles a generar reacciones en la opinión pública de resentimiento, repulsión, hostilidad e incluso que deriven en conflictos donde se perciba a la nación con una ambición de imperialismo cultural.

Otro factor de importancia se resalta en que algunos aspectos de una cultura pueden parecer naturales y apropiados en cierta sociedad o para cierto grupo social, y que consiguen ser completamente inaceptables en otros territorios; la estrategia por tanto se ha decantado desde la regulación de las naciones que le aplican, a únicamente revelar lo que se cree que tiene valía universal o puede ser agradable, para así ocultar aquellos elementos que pueden causar inquietud o recelo; como menciona Nye, *cuando la cultura de un país incluye valores universales y sus políticas promueven valores e intereses que otros comparten, aumenta la probabilidad de obtener los resultados deseados de las relaciones de atracción* (Nye, 2004, p.37 ; Li, 2009, págs 14 - 17).

### **1.3.1 Bloque Asiático Oriental: *Soft power* de Japón, Corea del Sur y China.**

Asia Oriental” o “Asia del Este”, es una región constituida por las naciones de Mongolia, Corea del Norte, Japón, Corea del Sur y China; por lo que para agilidad de la indagación se resaltarán a las tres últimas, reconocidas como potencias mundiales que actualmente son estudiadas desde diferentes disciplinas académicas en relación con sus manifestaciones económico-políticas, de diplomacia, *Soft power* y Marca nación.

Algunos investigadores manifiestan que las naciones del este construyen más allá de un bloque económico, un nexo regional que ha sido concebido como una esfera de co-prosperidad, nombrada en algunos aportes académicos con el término "Asianism" (en traducción Asianismo), visión dilucidada primariamente desde el liderazgo hegemónico y de colonización ejercido por Japón entre 1868 a 1945, donde se describe a la región como una unidad provisional en el que el territorio oriental se agrupa y proclama un estado de resistencia a la invasión de los territorios por parte de fuerzas estadounidenses y europeas; de esta forma, Japón opta por difundir ideológicamente el discurso "Asia es uno", visión que evoluciona al llegar la Segunda Guerra Mundial donde la nación desde la coerción redobla sus esfuerzos fascistas para lograr la "Consolidación de la Gran Asia"(Takeuchi 1963, p. 12).

Con el resultado de la guerra, Japón se ve obligado a liberar los territorios dominados; sin embargo, existe una vertiente teórica donde se describe que el Asianismo es una ideología proteccionista que continúa en la actualidad, aunque sublimada desde la autonomía de cada nación; es decir, una unidad en el que cada país perteneciente pueda mantener sus particularidades y a su vez demarcar su distinción sobre occidente, y que es reconocida a conveniencia bajo los nombres "Continente asiático", "Asia Oriental", "Bloque Asiático", entre otros derivados (Hirakawa, 2008, p. 6).

Los esfuerzos económico-políticos de Asia Oriental tienen su despunte en 1980, ya que Japón toma la iniciativa en la realización de una conferencia que buscaba como fin último, negociaciones para el impulso de la economía de la región, en el que logra formar nexos con Estados Unidos, Canadá, Australia, Nueva Zelanda, los países de la ASEAN<sup>28</sup>, Corea del Sur; entre otras regiones que en 1989, dieron origen al Foro de Cooperación Económica Asia-Pacífico (*Asia-Pacific Economic Cooperation*, APEC) que aboga por el regionalismo abierto al que se añade China en el año 1991. Posteriormente APEC inauguró la conferencia anual a nivel ministerial y adoptó la "Declaración de líderes de 1994" que proclama la liberalización

---

<sup>28</sup> La Asociación de Naciones del Sureste Asiático (*Association of Southeast Asian Nations*, ASEAN), es una organización intergubernamental originada en 1967, integrada en la actualidad por Malasia, Indonesia, Vietnam, Camboya, Laos, Birmania, Singapur, Tailandia y Filipinas.



del mercado y comercio del territorio asiático para fomentar un modelo de inversión adecuado a los cambios acaecidos con el proceso de globalización.

A fines de agosto de 1997, Japón propone la fundación de un Fondo Monetario Asiático AMF<sup>29</sup>, como medida alternativa para incentivar el territorio oriental más allá de la ayuda proporcionada por el Fondo Monetario Internacional (IMF)<sup>30</sup> formato que fue desplazado y rechazado por China y Estados Unidos principalmente, pero que abrió paso al convenio legitimado en 1999 con el nombre ASEAN Plus Three (APT) que se sustenta en la cooperación directa de los países de ASEAN con China, Corea del Sur y Japón, siendo este el primer esfuerzo por consolidar entre los tres países, una "comunidad de Asia Oriental" y una "comunidad ampliada", desde los nexos con ASEAN (Hirakawa, 2008, págs. 14 – 19; Taniguchi, 2004, p. 34-35). Es hasta noviembre de 2001 cuando las palabras "Comunidad de Asia Oriental" se usan oficialmente en el informe titulado East Asia Vision Group, presentado en una reunión oficial de la organización ASEAN Plus Three (APT), en la que se describe una cooperación regional, es decir, una contribución autónoma mediada por intereses económicos en común (Yul, 2008, p. 36).

A fin de complementar, procederemos a extender de forma breve el manejo de *Soft power*, Marca nación y diplomacia implementados en las naciones de China y Corea del Sur; mismas que se relacionan directamente como la competencia comercial de Japón desde el bloque económico asiático oriental.

---

<sup>29</sup> De 2014 a la actualidad, el Banco de Inversión en Infraestructura de Asia (*Asian Infrastructure Investment Bank*, AIIB), se homologó como una propuesta impulsada primordialmente por China, que es considerada como el sucesor del AMF. Sus actividades están destinadas a la promoción de sectores de desarrollo e infraestructura en el territorio asiático.

<sup>30</sup> El Fondo Monetario Internacional (*International Monetary Fund*, IMF) es una organización financiera con sede en Washington D. C., Estados Unidos; que desde 1945 funciona como una organización de apoyo y desarrollo, funcional también para proveer fondos monetarios durante crisis financieras de carácter internacional.

La República Popular China tras la Revolución Cultural (1966 -1976)<sup>31</sup> comienza un proceso de reconstrucción que erradica el enfoque comunista y que proyecta una transición al sistema socialista que hoy en día se mantiene, pero que a su vez gestiona de forma paralela con un régimen capitalista desde su sistema económico. A partir de 1990, China busca extender su red de fabricación para intercambiar su modelo de producción vinculado a la manufactura para extenderse como una potencia industrial; ya que la región aumentó sus exportaciones de 1985 a 2020, con por lo menos el doble del alcance de acuerdos de exportación como es el caso de la Unión Europea y tratados como TLCAN (T-MEC)<sup>32</sup> .

En materia de acuerdos útiles para el impulso de la economía china, se resaltan dos: en primera instancia el Consenso de Beijing<sup>33</sup>, un modelo que tiene origen en 2004 como un proyecto implementado para impulsar relaciones de negocio, diplomacia y apertura de mercados no sólo en Asia Oriental sino también en los países en desarrollo, en búsqueda de amplificar el intercambio en sectores industriales, productos manufacturados y servicios. El Consenso de Beijing tiene un buen atractivo para los líderes gobernantes de África y América Latina que desean un crecimiento económico primordialmente, bajo un modelo de economía de mercado<sup>34</sup>. En segundo lugar, pero no menos importante, se resalta el reconocimiento de China como uno de los mercados emergentes con potencial liderazgo, por el que se incorpora

---

<sup>31</sup> La Revolución Cultural (1966 - 1976) fue una faceta iniciada en China por Mao Zedong, el entonces líder del Partido Comunista Chino cuyo objetivo declarado era preservar el comunismo en la región.

<sup>32</sup> Tratado entre México, Estados Unidos y Canadá o T-MEC (Por sus siglas en inglés: United States–Mexico–Canada Agreement, USMCA) predecesor directo del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN).

<sup>33</sup> Es un concepto apropiado para asimilar el programa norteamericano reconocido bajo el nombre de "Consenso de Washington", cuyo origen se remonta a 1990. John Williamson llamó al proyecto una reforma de la economía liberalizada que Estados Unidos impuso a la política para apoyar a los territorios de América del centro y sur para el desarrollo de la economía de mercado y de la democracia liberal, consumadas primordialmente en su beneficio y de las regiones a impulso.

<sup>34</sup> El término “Economía de mercado” es un modelo de negociación de mercado, que compete a los formatos de producción y sectores correspondientes a bienes y servicios; en el que el precio de las transacciones es acordado desde el complejo oferta-demanda por las entidades participantes.

en 2009 a la organización reconocida bajo el término BRICS<sup>35</sup>, grupo que aspira a un orden multipolar que ha mostrado voluntad política para acentuar la cooperación en diversas áreas económicas y financieras (Kim, 2008, p.51).

En materia de *Soft power*, el primer acercamiento se destaca en la nación a partir del artículo publicado por el teórico político Wang Huning en 1993, titulado “Cultura como poder nacional: Poder Suave” (*Culture as national power: Soft power*), una visión instaurada en forma posterior al año 2000, centrada en una agenda diplomática para combatir la percepción internacional sustentada en la idea de que China representa una amenaza comercial, a partir de una estrategia de gestión de políticas exteriores, aunada al despliegue y difusión de sus formas culturales y tradicionales que fueron desdibujadas y destruidas casi por completo durante la Revolución Cultural. Cabe aclarar que, a pesar de que la nación manifiesta aún tendencias socialistas, se muestra cada vez más flexible y cercana al sistema democrático y capitalista, en búsqueda de compartir un régimen común con las potencias y socios de occidente. (Li M., 2008).

China como una nación abiertamente militarizada, es miembro permanente del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas, por lo que hace uso de la coerción para solventar necesidades en conflictos internacionales, en términos de Nye, un balance entre *Hard power* (Poder duro) y *Soft power* (Poder suave) útil para posicionarse como una nación proactiva; como ejemplo se resalta el desempeño del Ministerio de Defensa de 2004 a 2020, quien destina a las tropas militares la reparación de por lo menos 8,000 km de carreteras, el control y desactivado de más de 8,700 minas terrestres y otros explosivos removidos de conflictos armados internacionales, así como el desempeño de la nación como mediador en el control de producción de armas nucleares por parte de Corea del Norte; los esfuerzos, corresponden a la construcción discursiva de un "Ascenso pacífico"<sup>36</sup> dimensión que en 2004, es

---

<sup>35</sup> En 2001 Jim O’Neill patentó el nombre BRIC (para designar los mercados emergentes con potencial de liderazgo en las próximas décadas, integrando a Brasil, Rusia, India y China). Este grupo celebra su primer encuentro en junio de 2009 en la ciudad rusa de Ekaterimburgo, para consolidarse como grupo y como BRICS (ya con la S de Sudáfrica y no simplemente con ’s del plural) en febrero de 2011 (Pelfini, 2015, pp. 9-18).

<sup>36</sup> “Ascenso pacífico”, es un discurso que comienza a circular en los años 90 para refutar contra la teoría de la amenaza de China, en el que buscaba crecer en la esfera económica. El uso discursivo de "Rise (Ascenso)"

intercambiada por “Desarrollo pacífico” en aras de emitir una imagen más adecuada (Rodhan, 2007; Mearsheimer, 2010; Kim, 2008; Blanchard & Lu, 2012).

El expresidente de China Hu Jintao (2005 -2013), aclara en la reunión del Grupo central de Liderazgo de Asuntos Exteriores en 2006, que el aumento en la nación del estatus internacional y la influencia se aplicarían desde los preceptos de Poder duro, a través de la incentivación de la defensa, la ciencia y la tecnología, en balance con la ejecución del Poder suave a través del impulso de la cultura (Hu, 2006; Li, 2009).

En 2013, la Asociación de la Industria Cultural de China (CCIA) se estableció para organizar reuniones culturales, eventos e intercambios académicos, en necesidad de concretar una campaña eficaz para extender algunas formas culturales del país; el organismo se concentró en la instalación de institutos al exterior, para incrementar el interés por los estudios culturales de la nación y el aprendizaje del idioma, ya que el mandarín es una de las lenguas más habladas en el mundo en términos del tamaño de la población, pero no ha alcanzado reconocimiento universal, como es el caso del idioma inglés. Otra parte de la gestión está destinada al posicionamiento de los Institutos Confucio (IC) para concretar su presencia a nivel mundial (CCIA, 2013; Liang, 2013).

Otro sector para impulsar es el turismo, como vía superficial pero práctica para experimentar la cultura tradicional, contemporánea o popular. Una de las formas para atraer a visitantes, como se ha mencionado previamente, es la gestión de eventos de reconocimiento, es el caso de los Juegos Olímpicos de 2008 y la Exposición Universal de Shanghái 2010<sup>37</sup>. El sector industrial y manufacturero ha tenido grandes alcances económicos; no obstante, la reconocida marca "Made in China (Hecho en China)" aún se encuentra relacionada discursivamente con la idea de ser "productos baratos, de baja calidad

---

evocaba directamente a una expansión, por lo que se cambió oficialmente en 2004 después de que Hu Jintao (presidente de la nación china de 2002 a 2012), cambiara el término a "desarrollo pacífico", que sostenía como más apropiado.

<sup>37</sup> Exposición Universal de Shanghái 2010, evento de alcance internacional que contó con la asistencia de 192 países; se caracterizó por la publicitación de muestras tecnológicas y culturales, además del potencial energético de la nación anfitriona, para posicionarse como una nación atractiva en recursos, sectores e industrias.

y poco confiables", por lo que resulta un desafío para la nación, superar la mala imagen de forma internacional; así mismo, su industria creativa y de contenidos se encuentra en ascenso, con grandes ganancias registradas al interior de la nación y dentro del bloque asiático, sin aún tener un impacto relevante en occidente a comparativa de Corea del Sur y Japón (Kawashima, 2008, 39).

Corea del Sur por otro lado, se encuentra más y concretamente interesada en el futuro de China, como su competidor directo en sectores manufactureros, de construcción naval, electrodomésticos y automóviles; ante el suceso, la nación ha fomentado nexos mercantiles en el Bloque Oriental y ha buscado su diferenciación a través de la diplomacia y el implemento de políticas exteriores. Como se reconoce previamente, desde la separación del territorio coreano (1950) y de forma posterior a la guerra de Corea (1953), la parte sur ha edificado su reconstrucción, también desde una modulación militar, aunque prefiere pregonar una imagen diplomática como táctica política para la gestión de relaciones internacionales. Es a partir del año 1999 que el país comienza a establecer estrategias formales para el impulso económico-político desde los fundamentos de *Soft power* y Marca nación a través de la reconocida "Ola coreana (*Hallyu*)", fenómeno que incentiva a la producción cultural popular, así como el impulso de sus industrias y sectores.

De 1999 a 2010, el Ministerio de Asuntos Exteriores de Corea (MOFA) se ve en la necesidad de gestionar reformas estructurales ya que, durante ese lapso temporal la diplomacia pública se entendía únicamente en términos de marketing, es decir, la búsqueda de la continua publicitación, negociación y posicionamiento de su industria de contenido y cultura popular. Es hasta 2016 que sesiona el Consejo Presidencial sobre la Marca nación durante el mandato del presidente Lee Myung-Bak (2008 -2013), para dar salida a la Ley de Diplomacia Pública con el que se forma un comité especializado, dirigido por el Ministro de Relaciones Exteriores y compuesto por representantes de los gobiernos locales, así como por el sector privado y académicos, congregados para proveer resoluciones durante negociaciones de política internacional (Kadir, 2017).

El comité designa que la Marca nación bajo los estatutos del *Soft power*, se sustentan en los siguientes objetivos:

- 1) Mejorar la imagen cultural de Corea del Sur con la promoción de recursos culturales, además de las formas populares ya posicionadas al exterior tras el primer impulso en 1999.
- 2) Los medios de comunicación deben diseminar información precisa y favorable para la nación.
- 3) La construcción de un ambiente agradable y favorable para negociar e implementar políticas nacionales y exteriores.
- 4) La capacitación de agentes<sup>38</sup> y figuras públicas en estatutos de diplomacia, con el objetivo de hacer que las políticas sean más inteligibles y accesibles para otros países.
- 5) Incentivar estudios sobre Corea
- 6) Promover el “Programa de Diplomacia Pública de Corea para Ciudadanos ”, una medida para facultar a los habitantes coreanos como agentes diplomáticos públicos, útil también para la habilitación de intercambios culturales e intelectuales al exterior con los mismos.

Dicha estrategia, busca contribuir en la gobernanza global, posicionando de forma efectiva la imagen de Corea del Sur desde la diplomacia pública, una herramienta que es útil para proyectar una imagen agradable; para así mismo, provocar el orden desde los sectores institucionales, gubernamentales, privados y públicos, donde los ciudadanos también se consideran una parte crucial, en aras de suscitar una cohesión efectiva con un trasfondo etnocentrista (MOFA, 2017, p. 11). Como resultado de las recientes reformas estructurales, se da apertura a la Dirección de Planificación de Políticas y la Oficina de Diplomacia Cultural; el primero es responsable de trazar las políticas exteriores y garantizar que las negociaciones se comuniquen de manera efectiva a los públicos extranjeros, mientras el último concreta cuáles son los recursos y formas culturales pertinentes para difundir, entre los que están primordialmente el sector turístico, el fomento a la cultura culinaria y el impulso a la cultura popular, como bienes catalizadores capaces de promover otros sectores a la vez,

---

<sup>38</sup> Para Giddens (1982), el individuo tiene la posibilidad de agencia; es decir, un “agente” tiene el potencial de selección e implemento de sus acciones y coacciones, mismas con la capacidad de intervenir de forma activa en el sistema de relaciones sociales. El registro de la acción de un agente supone, por tanto, una intención racionalizada (Giddens, 1984).

cuidando que la publicitación sea útil para enganchar con nexos simbólicos referentes a la nación, más allá del marketing.

Finalmente, las estrategias implementadas desde los estatutos del *Soft power* en ambas naciones, buscan potencializar los sectores culturales, educativos, tecnológicos e industriales; donde la utilización de estrategias diplomáticas, institucionales y gubernamentales, mediante inversiones económicas, buscan incrementar su posicionamiento y la mejora de su imagen al exterior, procurando siempre una cohesión socio-cultural al interior que les permita, una regulación de agendas políticas a largo plazo.

### **1.3.2 *Soft power* como estrategia de posicionamiento en Japón**

El ejercicio del *Soft power* en Japón, como se dimensionó en diferentes aristas desde el contenido del capítulo, corresponde a una estrategia que procura un posicionamiento a partir de la edificación de una Marca nación, misma que sugiere evocar una distinción sustentada en atractivos intangibles (formas culturales y simbólicas), valores culturales (respeto, cooperación, solidaridad, superación personal), así como activos políticos (diplomacia, legitimidad desde la autoridad moral, derechos humanos; entre otros).

La nación permite la articulación de la táctica mediante la creación de corporaciones institucionales especializadas y subsidiadas por el programa *Cool Japan* (constituido por organismos gubernamentales, privados, académicos y públicos) para regular cada división industrial y de producción que el país desea impulsar (Industrias de producción, Industrias creativas y culturales, oferta culinaria, sector turístico, eventos, entre algunas más). En la estrategia per se, se asume al “poder” como la capacidad de obtener o influir en los resultados que la nación desea, este tipo de poder se basa en valores compartidos por las naciones con las que desea llevar a cabo vínculos e intercambios efectivos (Nye, 2016, p. 127 - 137). Desde la práctica, Japón promueve primordialmente la alianza con potencias que incentivan el sistema democrata y un modelo de desarrollo capitalista.

En materia militar, Japón dispone por estatuto a sus Fuerzas de Autodefensa (*Jieitai*) de forma voluntaria, las cuales únicamente tienen posibilitado un margen de acción para la

asistencia humanitaria en caso de desastres naturales, crisis, amenazas sanitarias o ambientales, o bien, para el mantenimiento de la seguridad nacional; este manifiesto, es un factor de importancia y de distinción que desvanece por completo el uso del *Hard power* (Poder duro) en el territorio, por el que se expresa a su vez la necesidad de una cooperación internacional para solventar percances, lo que le permite a la nación expandir sus nexos sin ser dimensionada como una amenaza que ejerce fuerza pública para lograr sus cometidos (Akaha, 2005, pp. 74 -73).

La base de datos analítica *The Soft power 30*, derivada de los esfuerzos del Centro de Diplomacia Pública (*Center on Public Diplomacy, USC*) de Portland, Estados Unidos; realiza un informe global anual para cuantificar y cualificar a las 30 naciones que ejercen de forma más efectiva los recursos de Poder suave, a partir de la asignación de seis categorías para edificar un ranking: 1) gobierno (*Goberment*); 2) alcance de sus formas culturales (*Culture*), 3) nivel educativo y capital humano (*Education*); 4) compromiso desde la diplomacia para el desarrollo global (*Engagement*); 5) negocios comerciales y empresariales (*Enterprise*); 6) infraestructura digital (*Digital*); su metodología, se sustenta en encuestas internacionales y big data principalmente. De 2015 a 2018 Japón se manifiesta dentro de la cualificación en la 7ma. posición, para bajar a la 8va. posición en 2019, superado por Canadá, para el mismo año, Corea del Sur se mantiene en la 19na. posición y China en el 27va.; por lo que se resalta que Japón en los últimos 5 años, sigue siendo el país con el ranking más alto de Asia y el único representante del continente entre los diez primeros del análisis. A continuación, se presentan las categorías registradas para la nación de 2015 a 2020:



**Tabla 4**

*Analítica “Soft power 30”.*

<b>Posicionamiento Global primeras 10 potencias – Soft power 30   Japón (2015 - 2020)</b>						
<b>Categoría</b>	<b>Año</b>	<b>Núm. de posición</b>	<b>Año</b>	<b>Núm. de posición</b>	<b>Año</b>	<b>Núm. de posición</b>
<b>Gobierno (Government)</b>		No aparece en las diez posiciones		No aparece en las diez posiciones		No aparece en las diez posiciones
<b>Cultura (Culture)</b>	<b>2</b>	No aparece en las diez posiciones	<b>2</b>	No aparece en las diez posiciones	<b>2</b>	10
<b>Educación (Education)</b>	<b>1</b>	4	<b>1</b>	10	<b>1</b>	No aparece en las diez posiciones
	<b>5</b>		<b>6</b>		<b>7</b>	
<b>Compromiso (Engagement)</b>		9		5		5
<b>Empresarial (Enterprise)</b>		3		9		5
<b>Infraestructura Digital (Digital)</b>		No aparece en las diez posiciones		8		No aparece en las diez posiciones
<b>Categoría</b>	<b>Año</b>	<b>Núm. de posición</b>	<b>Año</b>	<b>Núm. de posición</b>	<b>Año</b>	<b>Núm. de posición</b>
<b>Gobierno (Government)</b>		No aparece en las diez posiciones		No aparece en las diez posiciones		No aparece en las diez posiciones
<b>Cultura (Culture)</b>	<b>2</b>	No aparece en las diez posiciones	<b>2</b>	6	<b>2</b>	6
<b>Educación (Education)</b>	<b>0</b>	10	<b>1</b>	No aparece en las diez posiciones	<b>2</b>	No aparece en las diez posiciones
	<b>1</b>		<b>9</b>		<b>0</b>	
	<b>8</b>					
<b>Compromiso (Engagement)</b>		5		5		4
<b>Empresarial (Enterprise)</b>		9		7		6
<b>Infraestructura Digital (Digital)</b>		8		7		7

*Nota:* Relación elaborada por el Centro de Diplomacia Pública (*Center on Public Diplomacy, USC, 2019*), esquematización realizada por la autora.

De los datos recabados se puede concluir que las categorías que se registran como estables en las que Japón tiene presencia dentro de las primeras diez naciones en el lapso, son: el nivel educativo y capital humano (*Education*); compromiso desde la diplomacia para el desarrollo global (*Engagement*); además de negocios comerciales y empresariales (*Enterprise*). Para el año 2017, la nación se registra con una gran presencia en el nivel cultural, desvaneciéndose para 2018, y regresando como la 6ta. potencia desde el alcance global de sus productos simbólico-culturales; se debe aclarar que estos datos registran el

impacto de la cultura popular, tradicional y contemporánea (Center on Public Diplomacy, 2020).

### 1.3.3 Prospectiva de Japón como líder mundial de la industria de contenidos.

Este segmento pretende amplificar la trascendencia de la Industria de contenidos de Japón, como un preámbulo que antecede al segundo capítulo de la investigación. Desde un panorama holístico se comprenderá a los sectores de contenido mediático a través del activo económico que reflejan en la nación, en vista de reflejar el alcance hasta el año 2020. A continuación, se presenta un balance de la cotización del contenido aproximado, a partir del informe analítico anual del gestor japonés de big data “Information Media Trend” (2019) desde las siguientes industrias: industria de impresos y textos digitales (libros, revistas, cómics, mangas<sup>39</sup>), broadcast, industria filmográfica, distribución web, comercio electrónico (E-commerce), industria de la animación, industria del videojuego e industria musical (Media Innovation Lab, 2019).

**Industria de impresos:** Los medios como revistas y periódicos, circulan por lo menos en 50% de los hogares de la nación, se registra un número de 3,382 compañías editoriales de las cuales 2,595 tienen sede en la ciudad de Tokio.

**Tabla 5**

*Cuantificación de impresos*

Medio	Copias distribuidas	Cotización por año (yenes)	Cotización por año (Dólares)	Otros detalles
Periódico	8.34 millones de copias distribuidas al día	1,791 billones de yenes	Más de 16 billones de dólares aproximados	Alcance promedio: 5.77 millones de personas
Libros y revistas (impresos)	1786 millones de copias al año	1,370 billones de yenes	Más de 12 billones dólares aproximados	X
Libros y revistas (digitales)	1191 millones de copias al año	255 billones de yenes.	Más de 2 billones dólares aproximados	X

<sup>39</sup> Manga, término acotado para nombrar a las historietas (“narrativas gráficas” o “articulaciones secuenciales gráficas”) de origen japonés.

Comics y mangas	582 millones de copias al año	167 billones de yenes.	Más de 1 billón y medio de dólares aproximados	X
-----------------	-------------------------------	------------------------	--	---

**Broadcast:** los canales de difusión de más importancia para la comercialización de Industrias creativas dentro de la nación son los servicios de transmisión terrestre (Broadcast), los de distribución vía satelital e internet. La transmisión terrestre y de satélite cuenta con por lo menos 127 emisoras comerciales y una pública, la emisora NHK<sup>40</sup>. En mayo de 2019, se aprueba la revisión de la Ley de transmisión (*Broadcast Law*) en Japón, la cual beneficia, protege e incentiva la transmisión simultánea de su canal público NHK vía streaming<sup>41</sup>, la asignación también busca un mayor comercio y circulación de sus industrias de contenido a nivel internacional.

## Tabla 6

### *Cuantificación de broadcast*

Medio	Cotización por año (yenes)	Cotización por año (DLS)	Otros detalles
Broadcast terrestre	2,850 billones de yenes	Más de 26 billones de dólares aproximados	X
Broadcast satelital	559 billones de yenes	Más de 5 billones de dólares aproximados	X
Operadoras de telecomunicaciones e internet	14,195 billones de yenes.	Más de 130 billones dólares aproximados	X
Publicidad dirigida a medios de broadcast	2, 575 billones de yenes	Más de 23 billones dólares aproximados	X

**Industria filmica:** el mercado compete a los largometrajes importados y nacionales y se encuentra cotizado en más de 200 billones de yenes (1 billón y medio de dólares aproximados).

<sup>40</sup> La transmisión terrestre comienza a distribuirse en Japón en 1925, es a partir de 1953 que por mandato federal se comienza a distribuir de forma pública y hasta la actualidad, los contenidos de la emisora radiofónica-televisiva *Nippon Hoso Kyokai, NHK (Japan broadcasting Corporation)*.

<sup>41</sup> Servicio de retransmisión de video bajo demanda, que se realiza usualmente por cobertura de internet.

**Tabla 7***Cuantificación de la industria fílmica*

Productos	Copias aproximadas al año	Cotización por año (yenes)	Cotización por año (DLS)	Otros detalles
Filmes nacionales	593	103 billones de yenes	949 millones de dólares aproximados	X
Filmes importados	594	125 billones de yenes	Más de 1 billón de dólares aproximados	X

**Distribución web:** este sector compete al alcance de los rubros de contenido digital, E-commerce (comercio en línea), publicidad destinada a la web y distribución de video en línea.

**Tabla 8***Cuantificación de la distribución de comercio en línea*

Producto / servicio	Cotización por año (yenes)	Cotización por año (DLS)	Otros detalles
Contenido digital distribuido y páginas web	2,008 billones de yenes	Más de 18 billones de dólares aproximados	Las cifras toman en cuenta las transacciones desde la web por: textos e imágenes 13%, videojuegos en línea 71%, música / audio 5%, video 19%
E- commerce	8,601 billones de yenes	Más de 79 billones de dólares aproximados	Las cifras toman en cuenta las transacciones desde la web por: Ropa y accesorios 19%, alimentos y bebidas 18%, servicios 17%, otros productos 17%, industrias de contenido (libros, música, software, otros) 13%, cosméticos y farmacéuticos 5%, industria automotriz 2.5%, oficina 2.4%, otros 3%
Publicidad destinada a la web	1,759 billones de yenes	Más de 16 billones de dólares aproximados	X

En cuanto a distribución de video en línea, se muestra información más detallada de la industria, en el que se toman en cuenta servicios de streaming (es el caso de: Netflix, Hulu, Amazon prime, Nico nico video, entre otros), en los que se muestra que el contenido que atrae más ganancias por esta vía es la animación, con una cotización sobre el total de 61 millones de yenes (más de medio millón de dólares aproximados) de equivalente al 33% del total registrado al año.

**Tabla 9***Cuantificación de la distribución de video en línea*

Distribución de video en línea	Cotización por año (yenes)	Cotización por año (DLS)	Representación por industria
	185 millones de yenes	Más de millón y medio de dólares aproximados	Animación 33%
			Música 22.6%
			Filmes importados 14%
			Programas televisivos importados 10%
			Filmes japoneses 8.7%
			Programas televisivos importados 5.3%
Otros 6.4%			

**Industrias creativas de Japón:** En esta sección se exaltaré el alcance económico de sectores especializados en producción de contenidos de la nación, es el caso de las industrias de la animación, el videojuego y de la música.

**Tabla 10***Alcance de la industria creativa japonesa*

Industria		Cotización por año (yenes)	Cotización por año (DLS)	Otros detalles
Industria de animación japonesa		244 billones de yenes	Más de 2 billones de dólares aproximados	Transmisión televisiva 28%, Distribución fílmica 12 %, distribución online 26 %, música 1%, 21% exportación, sistemas de entretenimiento 7%, otros 5%.
Industria musical		289 billones de yenes	Más de 2 billones y medio de dólares aproximados	Venta de unidades físicas 60.1%, industria del video musical 20.1%, Servicios de pago en línea 19.8%
Industria del videojuego	Venta de consolas japonesas	387 billones de yenes	Más de 3 billones y medio de dólares aproximados	

	Sony	1,943 billones de yenes	Más de 17 billones de dólares aproximados	Más de 52 billones de dólares aproximados
	Nintendo	2,033 billones de yenes	Más de 18 billones y medio de dólares aproximados	
	Bandai Namco	1,083 billones de yenes	Más de 9 billones y medio de dólares aproximados	
	Equare Enix	441 billones de yenes	Más de 4 billones de dólares aproximados	
	Capcom	94 billones de yenes	Más de 865 millones de dólares aproximados	
	Sega	68 billones de yenes	Más de 625 millones de dólares aproximados	

Se estima que estas industrias de contenido en conjunto al comercio de distribución online se registran como los mayores productores de recursos mediáticos, e interaccionan entre sí para propulsar su alcance; la diligencia de la Marca nación ha preponderado un gran impulso a la industria de contenidos online, ya que es un canal latente que esgrime continuamente un reminiscente simbólico a la cultura japonesa, además de aportar anualmente una gran cantidad de activos económicos con la ventaja de ser un sector capaz de mantenerse activo de forma longeva al exterior, ante posibles situaciones como actividades sísmicas o fenómenos naturales que el país afronta continuamente por su constitución territorial y ubicación geográfica.

## **Capítulo 2. Industria del anime: La saga *Dragon Ball* como agente del programa *Cool Japan*.**

El presente capítulo se encuentra distribuido a forma de incidir en el objeto de estudio de la investigación, en la primera parte se hace un recorrido de los antecedentes del sector fílmico japonés, el manga y el anime de manera contextual, con el fin de especificar la metamorfosis narrativa y de formatos de producción que culminan en la edificación de una industria; de manera posterior, se explicita cómo el anime ha logrado construir una unidad en distinción sobre las producciones de animación en occidente, calidad que le permite concretarse actualmente como un motor de la Economía Creativa del programa *Cool Japan*, para la incentivación de Japón como Marca nación.

En la siguiente sección, se aborda el modelo de negocios del anime, como un sistema de alta duración que aprovecha su legitimación a nivel internacional, al ser reconocido como parte de la cultura popular, en el que se resaltan las franquicias licenciadas para exaltar características discursivas de la Marca nación. Este preámbulo permitirá anteceder la capacidad catalizadora de la obra *Dragon Ball* como caso de estudio, desde el que se hará la delimitación de sus antecedentes culturales, para dar paso al reconocimiento de su ampliación desde formatos retroactivos durante el periodo del origen del programa de 2012 a 2020, y que se establecen en la actualidad como activos económicos relevantes, motivo por el cual la franquicia es perteneciente a las licencias del programa, al ser un formato de representación de la cultura japonesa al exterior, con gran alcance.

### **2.1 Edificación de la Industria de la Animación en Japón.**

Para comprender el despliegue de las características de la producción animada japonesa en distinción sobre la de occidente, es necesario adentrarnos en los principios gráficos. La dimensión estética de la industria animada de la nación se remonta a la adaptación de expresiones gráficas reconocidas bajo el término “manga” (漫画), definido a partir de dos caracteres, el primero es traducido como “caprichoso, involuntario o desenfrenado”; mientras

el segundo, denota los términos “pincelada o imagen”, que en conjunto es entendido como “imágenes caprichosas o pinceladas involuntarias”. Por supuesto, la definición ha evolucionado a través del tiempo, siendo entendida más certeramente como una “articulación gráfica de imágenes secuenciales”<sup>42</sup> que tienen su antecedente directo en las manifestaciones resaltadas a continuación:

El primer antecedente del manga data entre los siglos XII y XIII, a partir de lo reconocido como Chōjugiga, es decir, ilustraciones satíricas que muestran animales antropomorfizados y cuyo objetivo primordial era reflejar actitudes de la sociedad; las obras de este tipo fueron dispuestas en rollos de seda (emakis) y reservadas a lectura de sectores acomodados de la nación (Kacsuk, 2018, p.7). Otro de los referentes acontece durante el periodo Edo (aproximadamente en el siglo XVII) a partir del proceso de grabado en madera reconocido como Ukiyo-e. El término Ukiyo (浮), se traduce como "mundo flotante", de esta forma, las primeras muestras en xilgrabado mantenían relación directa con el elemento agua, como representación simbólica del tiempo, la fugacidad y la transformación de la existencia humana; mientras la letra “e” (絵) simplemente se traduce como “imagen o dibujo”. Este sistema de expresión es el primer formato de producción alejado del régimen imperial, siendo generado por individuos comunes que tenían el deseo de escapar de los problemas de la vida cotidiana; así, conforme evoluciona la manifestación artística, las temáticas se amplían a la representación de la naturaleza, la espiritualidad, el ser humano y el erotismo (Wade, 2018, p. 4).

Las manifestaciones evocadas, contribuyen a legitimar un origen cultural del término “manga”; no obstante, como un formato secuencial se visiona hasta la década de 1920, ya que la circulación nacional de periódicos permite incorporar caricaturas políticas, así como tiras cómicas e historietas provenientes de Norteamérica que son traducidas al japonés, es el

---

<sup>42</sup> La expresión “manga”, ha sido evocada desde estudios académicos comúnmente como “historietas japonesas” o “cómic japoneses”; no obstante, se debe aclarar que el término no tiene un significado fijo a priori (Kacsuk, 2018). Una proposición más cercana al término que se encuentra alejada de sesgos es la propuesta provista en esta investigación como “articulación gráfica de imágenes secuenciales”.



caso de obras como *Bringing up Father* (McManus, 1913), *Felix the Cat* (Pat Sullivan, 1919), entre otras. El crecimiento del sector de impresos, en menor medida, destina un pequeño espacio para ilustradores japoneses que se consignan a la reproducción de Yonkoma-manga, narrativas gráficas humorísticas distribuidas en cuatro viñetas<sup>43</sup> normalmente, dispuestas en revistas o publicaciones periódicas. (Norris, 2009, p. 239).

Cabe aclarar que, de forma paralela, entre las décadas de 1910 y 1930, el sector fílmico y de la producción animada japonesa<sup>44</sup> consolidaba sus pininos por lo que existe un rezago incluso en la incorporación de técnicas y tecnologías empleadas para la producción, por este motivo la mayoría del abastecimiento del sector ocurría mediante la importación, sobre todo de filmes estadounidenses y europeos. La animación de Japón aún tenía una corta duración (en un aproximado de 5 a 11 minutos por producto), debido a los procesos laboriosos de la reproducción de movimiento que eran muchas veces aludidos a través de trazos, recortes o siluetas.

Hasta 1933, se consigue la primera producción sonora animada, por medio de la incorporación de una narración en voz en off<sup>45</sup> con la obra *The World of Power and Women* (*Chikara to onna no yo no naka, Masaoka*)<sup>46</sup>; desgraciadamente, después de la recuperación de la recesión mundial con la caída de la bolsa de Wall Street en la ciudad de Nueva York

---

<sup>43</sup> El término viñeta desde la narrativa gráfica, se entiende como un recuadro o espacio delimitado que representa un instante dentro del desarrollo de la historia o argumento.

<sup>44</sup> Los primeros antecedentes de la historia de la animación se suscitan con el *utsushi-e* (imágenes reflejadas o proyectadas); estas representaciones eran pintadas en vidrio, colocadas en una caja oscura que direcciona la luz al recibir las formas para invertir el proceso y proyectar las imágenes al exterior, un formato similar a la linterna mágica de occidente (Clements, 2013; Denison, 2015). La primera producción filmográfica en Japón acontece en 1899, y será hasta 1907 que es registrado el primer ejercicio de animación titulado *Katsudō Shashin*, cuya traducción en síntesis es “imágenes en movimiento”. Los primeros productos animados reproducen narrativas edificadas en su vida cotidiana, en el folclore japonés, así como cuentos y fábulas algunas veces relacionadas a divinidades, seres espirituales, enseñanzas y valores propios de los saberes culturales.

<sup>45</sup> Voz en off: técnica de registro de voz para producciones audiovisuales, útil para recrear una narración al superponer la grabación de la elocución para evocar una intención. En esta técnica, no se muestra visible el hablante.

<sup>46</sup> Drama en blanco y negro, centrado temáticamente en la infidelidad de un hombre japonés. El filme incorpora la voz en off de siete actores. Con casi dos años de antelación se publicita el primer filme hablado de la nación titulado *The Neighbor's Wife and Mine* (*Madamu a nyōbō*, Dir. Gosho, 1931), proyecto registrado como la primera película japonesa en emplear completamente el sonido dentro de la nación.

(1929), a finales de los años 30 los mayores activos de la nación serían concentrados para efectuar un papel hegemónico y colonizador sobre el territorio oriental<sup>47</sup>, por lo que existe censura o limitación de capital para diversas industrias, entre ellas la de producción de contenidos hasta la finalización de la Segunda Guerra Mundial.

En el transcurso de la década de los años 30, se continúa con la importación de metrajes estadounidenses para el suministro del sector, entre ellos las animaciones norteamericanas de los estudios Fleischer y Walt Disney<sup>48</sup> que, servirían de inspiración para el crecimiento de la producción animada en el territorio. Desde el control mediático, sólo se permitía la producción de mensajes ideológicos en favor a la aspiración hegemónica de la nación, con lo que se consigue la producción del medimetraje animado “Las águilas marinas de Momotarō” (*Momotarō no Umiwashi, Seo, 1942*), que retrata a forma de propaganda los éxitos militares de Japón, y que hace una alusión directa al ataque de Pearl Harbor (1941). Durante esta época, existe una escasez de producciones fílmicas y animadas, la mayor parte de los proyectos se realizaban en un formato documental, propagandístico o como material para instruir a fuerzas armadas.

Con la finalización de la Segunda Guerra Mundial, Japón es proclamado como perdedor y el control absoluto de las fuerzas armadas estadounidenses ejercen una regulación mediática; así, prolifera nuevamente una importación de contenido. Para 1950 se distribuyen títulos de cómics traducidos al japonés como *Blondie* (*Young, 1930*), *Popeye* (*Segar, 1929*), *Mickey Mouse* (*Disney, 1941*), *Donald Duck* (*Disney, 1942*), *Superman* (*Siegel y Shuster, 1938*); entre otros, por lo que el sector con una renovada apertura, da cabida a que ilustradores japoneses bajo la inspiración de la gráfica norteamericana, comiencen a posicionar sus relatos, así se da origen al formato *Kodomo muke manga* (también reconocido como *Kodomo - manga*), historias fantásticas destinadas a la lectura de infantes como una forma de

---

<sup>47</sup> En respuesta al proceso de guerra en Japón (1931-1945), como la regulación del sector fílmico surge la Ley de Cine de 1939 (*Eiga Hō*), una regulación que aportaría estímulos al sector para generar propaganda bélica (Denison, 2015, p. 19). Para profundizar véase: “Los antecedentes preestablecidos desde la perspectiva nacionalista”, página 6.

<sup>48</sup> Para una lista más completa de los filmes importados a Japón en la década de 1930 ver “Anime: A History” (Clements, 2013, p. 83).

entretenimiento barata, alojada en pequeños libros *Yokabon*; o bien, en una hechura similar llamada *akahon* (libros rojos), cuadernillos que mantienen su diferenciación en el mercado al tener una portada roja.

Es necesario acotar que, los recopilatorios conocidos como “manga” desde sus orígenes y a la actualidad, conservan características comunes que se encuentran sujetas a las convenciones socio-culturales de Japón; en primera instancia, el sentido de lectura se encuentra distribuido en paneles posicionados de derecha a izquierda en un orden de arriba abajo, que es correspondiente a la dirección de lectura del territorio, así mismo, el texto es distribuido de forma vertical de acuerdo a los caracteres de la escritura japonesa, por lo que el espacio de los globos contenedores de diálogo, ostentan un formato alargado a comparación del cómic de occidente.

A mediados de los años 50, aparecen locales especializados en el alquiler de libros de gran accesibilidad y para finales de la década los recintos cobran popularidad, por lo que se posicionan también como zonas de distribución de los siguientes tipos de narrativas secuenciales que pasan a formar parte del consumo cotidiano: 1) *Sutōrī manga* (relatos - ilustrados), se refiere a las narrativas gráficas con historias largas y detalladas, en su mayoría realizadas bajo una serialización de capítulos o tomos impresos que buscaban una similitud a la novela que, fueron destinados a la lectura de todo tipo de público y con gran variedad de temáticas; y 2) *Gekiga manga*: (historias dramáticas) representaban relatos realistas, con temáticas sociales, políticas, o que reflejaban asuntos del pasado feudal; su público meta era la clase trabajadora y jóvenes adultos (Norris, 2009, pp. 239 – 241; Itō, 2005; Odagiri, 2010)

Por otro lado, a partir de 1948, la casa productora *Japan Animated Films (Nihon Dōga)*, comienza a experimentar dentro de su producción con el uso de la cámara multiplano<sup>49</sup>, un dispositivo dispuesto verticalmente, que permitía trabajar por separado cada uno de los elementos del plano<sup>50</sup> de composición para la secuencia, mediante celdas

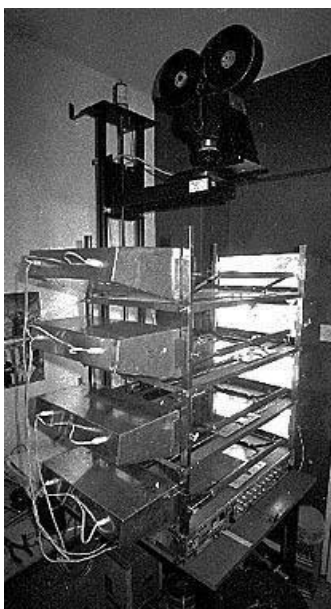
---

<sup>49</sup> Tecnología patentada en 1933 por Walt Disney Studios, para la creación de sus principales largometrajes. Diseñada por Iwerks como un dispositivo que llamó el "soporte de animación múltiple".

<sup>50</sup> Plano: Punto de vista, sección o porción espacial delimitada temporalmente.

espaciadas que eran necesarias para recrear una profundidad en la captura simulada dentro de la animación; dicha técnica, permite concretar agilidad y calidad dentro de los estudios de la época (Crafton, 2005). Otro aspecto para referir se da en el transcurso de la década de 1950, cuando la emisora NHK (*Nippon Hōsō Kyōkai*) se nacionaliza y da apertura a canales de transmisión pública y privada, por lo que comienzan a proliferar otras cadenas de transmisión y la industria televisiva intenta despuntar; de 1953 en adelante, los televisores se expanden en los hogares japoneses, factor clave que abrirá un nuevo sector de producción para la industria animada.

**Figura 3**  
*Cámara multiplano*



*Nota:* Cámara multiplano [Fotografía], por J-E Nyström 1972.

Licencia pública.

En 1956 *Japan Animated Films* hace la compra del estudio *Toei Dōga* (*Toei Animation*), quien emprende la producción del primer largometraje animado a color de la nación, reconocido bajo el título *Hakujaden* (*The Tale of the White Serpent, 1958*), adaptación de un relato chino que es postulado como una obra que divulgará la reconciliación con China al exaltar parte de sus mitos y valores culturales después del proceso bélico sostenido entre las naciones (1937 -1945); el presidente de Toei, Hiroshi Okawa, veía en la narrativa un relato

potencial capaz de evocar el impacto que tuvo *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) como el primer largometraje de animación producido por Walt Disney (Ettinger, 2006).

El manga para ese tiempo era el formato impreso más redituable y popular del entretenimiento japonés, por lo que las productoras de animación comienzan a desarrollar adaptaciones del medio; debe reconocerse que en 1959, las dos mayores editoriales de narrativas gráficas *Kōdanasha* y *Shōgakukan*, deciden producir a gran escala y a bajo costo, antologías y relatos recopilatorios o serializados de diversas obras para venta semanal, lo que ayuda al flujo de narrativas que se concentran en temáticas primordialmente de mitologías de oriente, pocas de occidente; así como alusiones a la vida cotidiana o relatos fantásticos, mediante géneros especializados que se clasificaban para diversos tipos de público.

*Toei Dōga*, decide colaborar en 1958 con Osamu Tezuka, uno de los ilustradores más prolíficos reconocido por obras de manga ya posicionadas en múltiples tipos de género como: *New Treasure Island (Shin Takarajima, 1947)*, *Metrópolis (Metoroporisu, 1949)*, *Astro boy (Tetsuwan Atom, 1952)*, *Journey to the west (Boku no Son Goku, 1952)*, *Kimba The Jungle Emperor (Jungle Taitei, 1950)*, *Princess Knight (Ribon no Kishi, 1953)*. La negociación hizo que Tezuka cediera los derechos para adaptar el manga *Boku no Son Goku* (1952) basado en la novela china Hsi Yu Chi (también conocida como *Journey to the West*) con lo que se concreta la producción de un largometraje animado, estrenado para 1960. El autor colabora en dos títulos más con la casa productora: *Arabian Naito: Shinobaddo no Bōken (Arabian Nights: Sinbad the Sailor, 1962)* y *Doggie March (Wanwan Chūshingura, 1963)*.

Desde la década de los 60 las compañías dedicadas a la producción de animación comienzan a transmitir serializaciones para televisión, *Toei Dōga* incluida (Clements, 2013; p. 113). Osamu Tezuka decide incursionar en la animación de forma independiente, con lo que logra dar apertura a su propio estudio en 1962 bajo el nombre *Mushi Production*. Aunque la adaptación del manga *Astro boy* (1952), no fue la primera animación producida por el estudio, es la primera que Tezuka logra colocar en transmisión televisiva en 1963. Otras series animadas que se logran posicionar bajo la gestión de la empresa son las adaptaciones de los mangas del autor como los títulos *Wonder 3 (Wondā 3, 1965)*, *Kimba The Jungle Emperor (Jungle Taitei, 1950)* y *Princess Knight (Ribon no Kishi, 1953)*. Tras problemas

financieros, de distribución de los derechos y negociaciones, Osamu Tezuka disuelve sus nexos con *Mushi production*, dando apertura a *Tezuka Productions Co* (1968).

De 1960 a 1970 las empresas productoras de animación en Japón crecían mayormente con ingresos de publicidad televisiva, y de forma paulatina intentaron exportar sus licencias. Otra innovación significativa tuvo lugar en la década de 1970 con la popularización del formato recopilatorio llamado “*Tankōbon*”, impreso donde se compilaba la obra de diversos autores de manga, dentro de un volumen semanal (posteriormente mensual) desde un sistema de impresiones monocromáticas para abaratar los costes que, así mismo fue funcional como escaparate de gran accesibilidad para la publicitación de proyectos en ascenso y que a su vez dotó de un aspecto estético formal al sector; a partir de estos años y hasta la actualidad, el manga se convierte en la mayor fuente de adaptación de la industria de animación de Japón.

En la transición de los años 80 a 90, las producciones animadas vuelven a posicionarse a gran escala y de forma internacional desde el formato fílmico, en particular las obras de *Studio Ghibli* (1985), cuyos socios Hayao Miyazaki e Isao Takahata, en sus primeros años de producción laboran y reciben su formación profesional en la empresa *Tōei Dōga*; otros casos similares son los filmes de autores como Katsuhiro Ōtomo, Masamune Shirow y Satoshi Kon (Denison, 2015: p. 42).

Se debe aclarar que, entre 1960 y 2010, existe un esfuerzo por corporaciones dedicadas a la animación como: *Toei Animations*, *Tezuka productions Co.*, *Mushi Production Co.*, *Nippon Animation*, *Kyoto Animation*, *Madhouse*, *Studio Ghibli*, *Gainax*, *Gonzo*, *Sunrise*; entre algunas más, por expandir el alcance de sus productos mediante la concesión de licencias de formatos televisivos y fílmicos para transmisión en territorios de occidente y oriente; lamentablemente, los productores y distribuidores televisivos sobre todo de América y Europa, condicionaban, recortaban o adaptaban los contenidos para reproducirles en sus canales televisivos, bajo el argumento de mantener temáticas o secuencias que no empatan con la moral y visión cultural de occidente<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> Mientras que la animación televisiva en Japón se convirtió en una presencia importante en el horario estelar (en Japón "hora dorada"), en occidente es importante recordar que incluso *Astroboy* y *Kimba the White Lion*

A mediados de los años noventa y en la primera década de los 2000, en la transición y evolución de tecnologías y registro de video, la piratería se exagera y continúa traficándose con el alcance de las tecnologías de información e internet. Como se antecede, en marzo de 2003, a partir del implemento de reformas para regular la industria de contenidos, el *Intellectual Property Policy Headquarters* (sede especializada en políticas de propiedad intelectual), ha consumado estrategias para proteger a la industria de contenido japonesa, desde negociaciones para la distribución en plataformas de video en línea y de streaming de forma legal, con la intención de preservar el crecimiento del sector.

### **2.1.1 El anime como sistema de producción y estilo visual.**

La palabra animar proviene de la acepción en latín “animāre” que significa dar vida”, es decir, la capacidad de otorgar alma o conceder un sentido a través del movimiento; de esta forma, la secuencialidad instituida por el creador, de forma perene le permitirá articular una dimensión intencional. (León Yong, Ortíz Vera, & Narro Robles, 2013, p.13). La industria de la animación japonesa como se expresó en la sección previa edificó un sistema de producción redituable, un formato de representación, un estilo y una construcción simbólica en relación directa al reminiscente de la nación que, desde hace unas décadas ha sido reconocido bajo el término “anime”. A lo largo de la sección, se amplificaron los preceptos teóricos que circundan la coyuntura de la distinción.

El anime es entendido por muchos como formato o sistema de producción que tiene su origen en la adaptación del manga primordialmente, por lo que es necesario destacar que el término, no se manifestó para definir a los primeros períodos de producción de la animación japonesa; para explicarlo Steinberg (2012) señala que, los medimetrajés y largometrajés realizados por *Toei Animation* entre los años 1950 y 1960 eran reconocidos por dos términos, “*manga eiga*” (manga hecho filme) y “*terebi manga*” (manga de televisión) por lo que hacen reminiscencia absoluta a las historietas japonesas, más que al sentido de la palabra animación.

---

fueron relegados (Denison, 2015, p. 50). En la década de 1970, los productores de televisión en Estados Unidos no solo adaptaron las producciones animadas para la transmisión, sino que comenzaron a cambiar los programas para generar programas casi por completo es el caso de *Macross* (1982) que terminó siendo adaptada en la serie *Robotech* (Ruh, 2010, p. 31).

Se considera también que el primer precedente estilístico se da desde la expresión y repetición de los trazos presentes en la prolífica obra de Osamu Tezuka, quien provee de una identidad visual representativa al ser uno de los primeros autores que logra posicionar sus licencias al exterior; en el que se resalta también que, el acceso y aceptación de sus producciones se da en consecuencia de una similitud a los trazos de occidente; es reconocido que Tezuka tuvo una amplia formación bajo la influencia de las animaciones y cómics de Walt Disney (Thornton, 2017, p. 344). Otro de los postulados más recurridos remarca que el término "anime", surge por tanto de la contracción de la palabra anima-shon (animation), distinción que llega a propagarse a nivel internacional entre los años 80 y 90. (Takahashi & Tsugata, 2010, p. 9; Denison, 2015, p. 29)

En un primer momento el anime puede ser comprendido como un estilo al mantener un sistema regular o conjunto de formas, elementos y cualidades particulares que a lo largo de las décadas se mantienen constantes en diversas manifestaciones de la industria; sin embargo, para comprender de manera profunda este sentido, es necesario destacar la siguiente aproximación:

*En términos teóricos, el concepto de estilo es el punto de partida para la adecuada identificación de las características formales específicas y para la comprensión de las ideas estéticas, presentes en una obra o en un conjunto de obras. El estilo comprende todo el conjunto de manifestaciones espirituales, sistemas conceptuales, expresiones formales y características técnicas, que son comunes a un gran número de obras, correspondientes a un periodo histórico y cultural determinado. La edificación del estilo está completamente relacionada a una matriz generadora de reglas... (Amador, 2019, p. 151).*

Desde esta mirada, me es posible acotar las principales características y formas visuales<sup>52</sup> presentes en el anime, que ostentan su antecedente directo en las secuencias gráficas del manga, que en un principio eran funcionales para conceder rápidos formatos de reproducción desde la demanda semanal para abastecer el sector y que, terminaron por consumarse como

---

<sup>52</sup> Aumont (1992) advierte que: [...] la noción de forma relativamente abstracta y en particular relativamente independiente de las características físicas en las cuales se encuentra materializada. Una forma puede, por ejemplo, cambiar de tamaño, cambiar de situación, cambiar algunos elementos que la componen [...] sin verse realmente alterada como forma. En: Amador (2017, p. 55)



propiedades formales apropiadas por el anime para edificar un estilo que, de forma general está presente en las franquicias más reconocidas pero que no es un esquema homogéneo y es variante de acuerdo a las preferencias y trazos de cada autor.

#### Características y formas visuales:

- a) Ojos de mayor tamaño en relación con otros elementos faciales.
- b) Cabello y proporciones corporales exageradas.
- c) Bocas pequeñas o simplificadas mediante líneas.
- d) Nariz como elemento poco enfatizado.
- e) Contornos faciales redondeados y barbilla exaltada o con terminación en punta.
- f) Todos los elementos corporales están contorneados por líneas con un mismo grosor.
- g) Las sombras y volumen son recreados por plastas de color uniforme.
- h) Exageración y deformación de los cuerpos funcionales para evocar un efecto dramático o exaltar estados de ánimo en los personajes.

Otro aspecto para resaltar es el remarcado por Scott McCloud desde su obra *Understanding Comics: The Invisible Art* (1994), en la que analiza y hace una comparativa entre la narrativa gráfica de oriente en diferencia a la de occidente, para sugerir que una de las mayores distinciones es la noción del tiempo para articular el relato, ya que desde los mangas japoneses un instante se recrea en más paneles o viñetas, debido a que desde su visión cultural los autores buscan enfatizar en las emociones y experiencias interiorizadas de personajes en particular, acción que va de la mano con el último punto antecedido de las características visuales enlistadas.

En cuanto a técnicas de producción, en su mayoría se resalta una animación bidimensional (2D) que se caracteriza por recrear personajes, objetos y escenarios en un espacio de dos dimensiones, sistema que se estableció como un formato de preferencia desde los orígenes de la industria, pero que en la actualidad no es una regla de producción ya que el anime se encuentra en una gran diversidad de medios, es el caso de filmes, videojuegos, realidad virtual; entre otros productos que echan mano de diversas técnicas, tecnologías y modos de elaboración mixtos.

Para integrar a la dimensión estilística, evocaré algunos aspectos teóricos arraigados de los estudios que competen a una hermenéutica de la obra de arte<sup>53</sup>, ya que me permiten complementar y resaltar algunas ideas cercanas al estudio del anime. La importancia del estilo en todo formato de expresión radica en concebir articulaciones de interdependencia, es decir, es potencial como sistema de correspondencia por lo que se sustenta como un principio organizador que dota de coherencia a una cultura por un periodo de tiempo determinado (Schapiro, 1953; Amador, 2017, p. 92 -96). Así mismo, Robert Layton (2003) afirma que los estilos artísticos contienen evidencia acerca de los modos en los cuales las culturas organizan el mundo (pág. 184).

El anime en ese sentido es un medio que logra preservar la evidencia de la cultura japonesa en diversos contextos o lapsos temporales. Desde Levi (1996) y LaMarre (2009), la industria de la animación japonesa, busca como fin último promover la herencia o divulgación cultural de sus mitos, sus leyendas, sus creencias filosóficas o religiosas, sus formas simbólicas y de tradición, que por su puesto se encuentran en gran número de sus productos; sin embargo, no lo dimensionan como el único motor de evolución, ya que de forma paralela y desde su origen, el sector se ha interesado y comprometido con la adaptación de narrativas que ilustran mitologías de culturas externas; o en particular han ido más allá al tratar de construir, fantasías, utopías y heterotopías híbridas, como acuerdo de negociación que resultaría de codificar y decodificar remanentes de diferentes cosmovisiones. (Kacsuk, 2018; Berndt & Kümmerling-Meibauer, 2013).

Esta idea supone varias problemáticas proposicionales: ¿es el anime exclusivo para la divulgación de formas culturales japonesas, aunque en el subtexto se encuentre la evocación a otras culturas?; o bien, ¿el anime es un formato de producción exclusivo de Japón?; estos cuestionamientos, apuntan a la idea de que el estilo o formato de producción es dependiente de la distinción territorial – cultural; ya que existen múltiples creadores de contenido externos a la nación que han intentado emular el estilo del manga y anime, por lo que esta paradoja

---

<sup>53</sup> Para profundizar en las modificaciones del concepto de estilo desde la antropología y la historia del arte desde Erwin Panosky; así como las seis posibles interpretaciones del término, desde Meyer Schapiro, ver en: Amador Bech, J. (2017) *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*, Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 91 – 102.

remite a otra pregunta, ¿es necesario que el autor principal tenga raíces nacionales y que este se perciba como un factor potencial para legitimar las obras, reforzarlas y autentificarlas?. Estas disertaciones llegan a su cauce a través de la mirada de Denison (2015), quien menciona que el anime es más que un solo modo de producción latente en diversos formatos y medios, por lo que más que como estilo puramente japonés, debe entenderse como un fenómeno cultural cuyos significados dependen del contexto, verle sólo desde una asignación cultural es reducir a un sentido inmanente, intocable y con dejos de hegemonía, por lo que concreta que estas respuestas tendrán más sentido en próximas hibridaciones latentes a través de los convenios y negociaciones que el anime tiene desde su circulación en plataformas digitales, de streaming, de realidad virtual y videojuegos.

Aún conscientes de los cambios constantes en el sector, nunca se debe desdibujar que las características principales del anime y manga se legitiman también desde un formato de producción asociado al país de origen; es decir, en el mercado nacional e internacional se da una autenticidad no por la emulación del estilo visual, ya que este depende muchas veces de la intención del autor original, sino que acontece justamente por la expresión de reminiscentes simbólicos, patrones de interacción cultural y social que se encuentran permeados en la obra de manera intrínseca y que se postulan como la esencia y los componentes atractivos al consumidor, que son evidentes para proveer al producto de una atmósfera de distinción y que se mantienen como factores presentes en la mayoría de las obras.

Para finalizar, culmino con las ideas de Dani Cavallaro (2007) y LaMarre (2009), quienes coinciden que el anime debe entenderse más allá de un enfoque culturalmente arraigado; por lo que para poder estudiar a fondo el fenómeno, es necesario dimensionarlo desde segmentaciones temporales y contextuales, que también permitan extraer una relación distintiva derivada de los valores estéticos y elementos simbólicos expresados de un autor o autores en conciso. También resaltan como importante, que el análisis no deje de lado a las técnicas y tecnologías usadas para la producción, composición y montaje, ya que estas características siempre han estado relacionadas con las posibilidades del estilo y el formato de producción. Debe destacarse que existe un interés de la industria por la extensión de sus licencias, aunque esto conlleve a adaptaciones ajenas a la intención primaria de las narrativas,

en búsqueda de mantener activo al sector con grandes ganancias, por lo que la estrategia en concreto es dotar al fenómeno anime con un aura de flexibilidad transnacional que le permita mantenerse en vigencia (Odagiri 2010, p. 54; Stewart, 2013, p. 31).

## **2.2 La industria animada como motor de la Economía Creativa del programa *Cool Japan*.**

En la actualidad, las franquicias de animación provenientes de Japón aportan resultados significativos, el consumo de las producciones animadas del país excede una ganancia de 252 billones de yenes (más de 2 billones de dólares)<sup>54</sup> anuales, y se mantiene en aleación directa para converger en la extensión de productos con todas las Industrias creativas de mayor alcance redituables en Japón, es el caso de los sectores del videojuego, filmográficos, musicales, de distribución de video en línea, de manufactura e impresos principalmente, con lo que logra extender su impacto en la Economía creativa<sup>55</sup> del territorio ( Trend, 2019, p. 21; UNCTAD, 2018: 258).

Uno de los factores catalizadores de la industria para funcionar como motor económico, se manifiesta en la intención de la industria por quebrantar las barreras culturales e idiomáticas por medio del doblaje y subtítulaje de un gran porcentaje de franquicias, gracias a la sistematización de licencias autorizadas y mercantilizadas por lo menos en 30 naciones del mundo desde su origen, donde China se postula como el principal país consumidor, seguido por Corea del Sur, Taiwán y Estados Unidos para los derechos de distribución en las principales vías de comercialización, que se encuentra cotizado en un aproximado de 185 billones de yenes (más de 1 billón y medio de dólares) anuales (The Association of Japanese Animations, 2018). Para amplificar el sistema de asociación, a continuación, se muestra un modelo general de negocios que ejemplifica las formas de cooperación que la industria del anime implementa mayormente a las franquicias con popularidad.

---

<sup>54</sup> Suma monetaria que se considerando el promedio anual de las ganancias registradas al interior de la nación de 2015 a 2019 (Trend, 2019, p. 11)

<sup>55</sup> Véase sección de la investigación: “1.2.2 Incentivación de las industrias pertenecientes al programa *Cool Japan*”.

**Figura 4**

*Traducción del modelo de negocios general de las franquicias de animación japonesa*



*Notas:* Adaptación del del modelo de negocios general de las franquicias de animación japonesa [Modelo] por The Association of Japanese Animations, 2018, por AJA (<https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>). Realizado por la autora.

A través del modelo, se puede visualizar la red primaria de sectores en donde la industria de la animación entreteje relaciones mercantiles, buscando posicionar a las franquicias más reconocidas en un mercado vigente a largo plazo, desde el posicionamiento de bienes productos y servicios derivados.

Como se puede dimensionar, no es sólo el gran impacto económico y la expansión de modelos de negocios, la razón por la que la industria del anime es perteneciente a la estrategia que compete al antecedido programa *Cool Japan* para efecto del posicionamiento de la Marca nación; sino que, el motivo de la asociación se enraíza directamente en que las producciones animadas de Japón, son y siempre fueron un canal latente para que los individuos espectadores localizaran o encontraran un sentido de apreciación, revalorización y

reafirmación de imaginarios simbólicos dentro y fuera de la nación, ya que permiten dilucidar un cúmulo de creencias, de ideas, de mitos e ideologías, desde donde el individuo puede tener un acercamiento con culturas propias o ajenas y a través de su experiencia con el conjunto de dimensiones sociales cotidianas, pueda reconocer y quizá reforzar sistemas morales y sociales, es decir, *el dominio del imaginario está constituido por un conjunto de representaciones que ayudarán a preservar una memoria colectiva* (Solares, 2006:133).

Una parte de esas manifestaciones se articula desde la intención de la nación, por lo que al impulsar su industria de contenidos al exterior intenta tener un tratamiento cuidadoso en la regulación de las franquicias o contenidos que divulga como parte de la estrategia Marca nación, como lo menciona Mandrujano (2016):

*El Consejo de la Oficina Cool Japan, respondió rápidamente con un plan llamado “Crear un nuevo Japón uniendo ‘cultura e industria’ y ‘Japón y el mundo’”. En este plan, hay un claro cambio en el enfoque: de la búsqueda de metas mayormente económicas a recomendaciones con un fuerte contenido ideológico ...la estrategia debía centrarse en los productos que ya eran suficientemente reconocidos en el extranjero: anime (animación japonesa), manga (historietas japonesas), videojuegos, J-pop (música popular japonesa), películas y series televisivas. Eran éstos los productos clave del fenómeno Cool Japan...*

Dentro de sus singularidades, Japón observa que el constructo pertinente para comunicar en los medios se halla contenido en las formas culturales de conocimiento popular, ya que esa vía se encontraba posicionada y potenciada como fuente de persuasión activa, pues en ellas se encuentra el reconocimiento común de las creencias, los valores y las representaciones expresivas, algunas veces con carácter universal. Se puede definir de manera generalizada a la Cultura popular<sup>56</sup> como aquella que mediante las redes simbólicas llega de forma asequible a un mayor número de personas, un acceso masivo que no necesariamente tiene un nexo directo al gusto en común, sino más bien, a la apropiación

---

<sup>56</sup> Debe asociarse que, a partir de 1960 crecen los estudios teóricos sobre el significado del término “Cultura popular”, por lo que en múltiples análisis se vincula a la cultura como una herramienta de dominación y distinción, enfoque sustentado en los primeros años para la diferenciación de la elite, visionada como un grupo reducido que tenía un acceso ilimitado a simbolismos; sobre las masas, sector al que se le regulaba la información a disposición, es decir, un campo de fuerza de interrelación. Martín-Barbero (1987), resalta que la cultura como herramienta al servicio del poder, se sustenta en la capacidad que esta tiene para validar o edificar un estatus. De forma actual esto no se ha desdibujado pues los espacios de reproducción cultural son erigidos desde la hegemonía; sin embargo, no se debe dejar de lado que el acceso siempre se encuentra reglamentado desde los intereses de uno o varios sectores, instituciones y grupos de poder (García, 1984).

social y cultural de simbolismos permeados a través del consumo. (Certeau, 1999; Cuche, 2004). El anime ha sido relacionado como un sistema perteneciente a la cultura popular; reconocimiento que va más allá de su forma visual ya que, desde su sistema de producción y construcción de narrativas, ha sido capaz de proveer y exaltar el retrato o simulación de Japón, de su cotidianidad, sus formas de pensamiento, el desarrollo de sus sociedades, así como sus valores morales y representaciones.

### **2.2.1 Franquicias de anime impulsadas como activos del programa *Cool Japan*.**

Ciertas franquicias de anime masificadas a nivel mundial, como lo son *Astroboy* (Tezuka, 1952), *Gundam* (Tomino, 1979), *Captain Tsubasa* (Takahashi, 1981), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984), *Crayon Shin-chan* (Usui, 1990), *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), *Pokémon* (Tajiri, 1996), *One Piece* (Oda, 1997), *Naruto* (Kishimoto, 1999), *Pretty Cure* (Nishio, 2004), *Yo-kai Watch* (Konishi, 2013); entre otras, han sido empleadas como activos licenciados participantes en las estrategias del programa *Cool Japan* con el fin de divulgar los tres sustentos discursivos reminiscentes a la Marca nación, es el caso de los previamente desarrollados:

1. Promover la superación del individuo.
2. Enaltecer valores como la solidaridad, cooperación y el trabajo en equipo
3. Exaltar características y formas culturales de Japón.

El programa *Cool Japan*, ve en los protagonistas de las franquicias, figuras viables para divulgar los valores y discursos enlistados, puesto que los mismos, se encuentran modelados de manera intrínseca desde su concepción; y como se puede apreciar, las sagas electas se mantienen en el mercado activo con más de diez o veinte años de antigüedad en algunos casos y, desde su origen fueron contempladas para tener un alcance internacional, puesto que no es casualidad que la mayoría ostenten títulos con anglicismos; así, estas características les dotan de una potencialidad para ser reconocidas por múltiples generaciones, con lo que se busca ampliar el espectro de la estrategia al incorporar el sector.

En términos de *Nation branding*, una nación puede ser vista como una organización altamente diversificada, que requiere una segmentación de valores a difundir, vistos como imperativos morales a forma de guía dentro de los activos que pertenecen a la estrategia. Por la diversidad y la naturaleza multifacética de Japón, se definieron las características a divulgar como forma de controlar la presencia de mensajes incoherentes o contradictorios de lo que desea comunicar. Uno de los objetivos de la Marca nación, también puede ser el contrarrestar estereotipos<sup>57</sup> potencialmente dañinos; Higson (1998), afirma que la industria de contenidos al desarrollarse en el mercado internacional también contribuye en la forma en la que se percibe la identidad nacional; no obstante, se debe aclarar que asociar valores a la marca depende de la relación cultural que el mismo país tiene con ellos.

Es imposible separar a la Marca nación de una serie de imperativos éticos, ya que además de que son funcionales para legitimar discursos, cada individuo perteneciente al territorio intrínsecamente se desenvuelve y rige su vida social y cultural mediante este tipo de construcciones, por lo que no pueden quedar fuera de las estrategias de posicionamiento (Dinnie, 2008, p. 169).

El programa *Cool Japan* prepondera la activación de las Industrias de contenido como base de la activación de una economía interna a nivel nacional desde los estatutos del *Soft power*, en búsqueda de una Marca nación consistente que sustente su identidad en elementos culturales. El anime es un canal latente de gran alcance mediático, para legitimar una constante presencia de saberes tradicionales y representativos de Japón; desde esta sección de la investigación, se evocará a las franquicias relacionadas:

El primer manifiesto o antecedente, se remarca como el preámbulo diplomático que la industria del anime ha establecido con relación a eventos de reconocimiento internacional, a

---

<sup>57</sup> Los estereotipos, son entendidos como manifestaciones, creencias o asociaciones estructuradas e implementadas como representativas, que remiten a asociaciones fijas y estandarizadas que dependen del común acuerdo desde una percepción cultural, un contexto o época determinada. Los estereotipos desempeñan funciones cognitivas y sociales, y son una vía por la cual los individuos aprenden y comprenden representaciones de la realidad, en ese sentido los estereotipos se pueden también considerar, al igual que los discursos o el lenguaje, como significados construidos por una sociedad determinada (Fernández-Montesinos, 2016).



través de la obra *Captain Tsubasa*<sup>58</sup> (Takahashi), franquicia animada de 1981 con gran popularidad, ya que su argumento principal se centra en Tsubasa Ōzora y sus amigos, quienes desde el esfuerzo común buscan convertirse en jugadores profesionales de fútbol; la trama, cuenta con cinco serializaciones en las que se relatan los sacrificios y recompensas del trabajo en equipo en el que, desde la dedicación y disciplina los personajes logran convertirse en miembros activos de la selección japonesa. La saga fue creada con el fin de impulsar la práctica del fútbol en la nación; por lo que para el año 2002, se propicia el origen de la temporada *Captain Tsubasa: Road to 2002*, emitida por TV-Tokyo, con el objetivo de estrenarse en transmisión para darle seguimiento a la Copa Mundial de fútbol de 2002, ya que en ese año Japón en conjunto a Corea del Sur, se establecen como los anfitriones del evento. Un ejercicio similar acontece con la adaptación *Capitán Tsubasa 2018*, para ser transmitida de forma paralela a los partidos del preámbulo de la Copa mundial de ese año.

Otro de los precedentes más cercanos a la diplomacia acontece desde una de las franquicias vigentes, de mayor antigüedad y renombre, *Doraemon* (Fuji, 1969), cuya trama principal resalta la historia de un gato robot cósmico, un agente tecnológico que ayudará a su coprotagonista conocido como *Nobita* (un niño japonés despistado y educado en un formato cultural tradicionalista) en la asistencia de crisis, problemas familiares y escolares de corte cotidiano. El gato Doraemon llega a la diplomacia en 2007, al ser nombrado Embajador Oficial de la Animación Japonesa, título constituido por el Ministerio de Asuntos Exteriores debido a su gran reconocimiento en la cultura de masas y distribución de sus licencias al menos en 70 países en el momento del cargo. En 2013 la página oficial de Facebook de los Juegos Olímpicos Tokio 2020, publica imágenes del personaje emulando algunos de los deportes que propician el evento con un alcance de entre 4 mil y 12 mil reacciones, que es casi el doble de una publicación cotidiana en la página, lo que incentivó a la nación a buscar más licencias de animación para usarlos como agentes catalizadores.

---

<sup>58</sup> Reconocida en el territorio hispanohablante bajo el título “Súper Campeones”.

**Figura 5**

*Doraemon condecorado como embajador*



*Nota:* Muestras visuales de publicación de los Juegos Olímpicos: Tokio 2020. [Fotografías], por Oficial sites, 2020, Facebook, (<https://www.facebook.com/tokyo2020/>)

**Figura 6.**

*Doraemon publicitado en las redes sociales de Tokio 2020 para promoción de la sede.*



*Nota:* Muestras visuales de publicación de los Juegos Olímpicos: Tokio 2020. [Captura], por Oficial sites, 2020, Facebook, (<https://www.facebook.com/tokyo2020/>)

Otra de las apariciones del personaje se da durante la clausura de los juegos olímpicos realizados en Río de Janeiro para el 2016, en el anuncio oficial de Tokio como la próxima sede ante los medios de comunicación. Desde un promocional comercial se fomentan a las franquicias de anime y videojuegos: *Captain Tsubasa* (Takahashi, 1981), *Pac-Man* (Namco, 1980), *Doraemon* (Fujio, 1969), *Hello Kitty* (Shimizu, 1974) y *Mario Bros.* (Miyamoto, 1983). En el producto, se presenta al primer ministro japonés Shinzo Abe, a quien en el transcurso del comercial se le muestra atrapado en un transporte que no avanza sobre el tráfico, con lo que, para dar continuación a su camino, la magia de la edición transmite al espectador, cómo el ministro adquiere las características visuales del personaje Mario, protagonista de la franquicia de videojuegos *Mario Bros.* A continuación, se observa al personaje recorrer el cruce peatonal de Shibuya, reconocido a nivel internacional como uno de los distritos comerciales más importantes de Japón, con lo que se sugiere de forma discreta una promoción a la locación. Posteriormente, el gato robot *Doraemon*, trae consigo un túnel que representa una estructura idónea para transporte, ya que en sus orígenes se ha estipulado

que el oficio de Mario es ser fontanero, resaltando como consecuencia los objetos representativos de la franquicia, en relación con la mecánica del videojuego.

La producción evocada desde su articulación realiza una elipsis temporal que permite que el ministro viaje de forma eficaz de Japón a la ciudad de Río en Brasil, para la presentación de la futura sede; es por tanto que, el contenido audiovisual presenta un discurso que promueve los nexos y la cooperación entre individuos, además de enaltecer la infraestructura tecnológica de la ciudad y la promoción de su industria de contenido. No es casualidad que sea Mario el personaje electo pues es perteneciente a la franquicia que más popularidad y ganancias ha redituado a la empresa multinacional Nintendo, valuada en el mercado internacional en más de 115 billones de dólares (Statista, 2018).

### Figura 7

*Fotogramas de la cortinilla comercial rumbo a Tokio 2020*



*Nota:* Fotogramas de la cortinilla comercial rumbo a Tokio 2020. Fotograma capturado por el autor [Captura por Tokyo2020.org, 2020 (<https://tokyo2020.org/es/noticias/videos/abe-shinzo-la-sensacion-de-la-ceremonia-de-clausura-de-rio>)]. Fotogramas editados por el autor

Como se pudo observar a partir del personaje Doraemon, una estrategia potencialmente rentable es emprender campañas promocionales a partir de una red de embajadores o figuras públicas para el impulso de la Marca nación, desde este tipo de *branding* se entiende el término de embajador como aquella figura con la capacidad de representar diversas características de una nación ante otra, misma que puede llegar a tener

un carácter de agente catalizador para el desarrollo de relaciones internacionales, es decir, a partir de una intención delimitada por ciertos intereses a concretar, intenta impulsar y promover la interrelación diplomática entre dos o más sectores, grupos u organizaciones, ya sean de carácter público, privado, político o institucional.

Una cuestión clave al nombrar embajadores de la marca es garantizar que, en medida de lo posible, los representantes seleccionados reflejan verdaderamente la personalidad del país y los atributos positivos que la nación desea proyectar. De acuerdo con Dinnie (2008), no es necesario que de facto los embajadores hayan sido nombrados de forma oficial, mientras sean asociados directamente a la gestión de la marca y repliquen discursivamente el enfoque de esta (pág. 72). Un ejemplo de la idea destacada acontece en 2016, cuando la organización de Tokio 2020 se destina a tomar las licencias de las franquicias: *Astroboy*, *Dragon Ball*, *Crayon Shin-chan*, *Sailor Moon*, *One Piece*, *Naruto*, *Pretty Cure* y *Yo-kai Watch*, como activos para producir souvenirs y mercancía oficial del evento; a continuación, se resaltan las características discursivas y diplomáticas, en vista de explicitar su pertenencia a la estrategia Marca nación:

## Figura 8

*Franquicias y productos licenciados para Tokio 2020*



*Nota:* Franquicias y productos licenciados para Tokio 2020 [Captura] por Tokio2020.org, 2017 (<https://tokyo2020.org>).

**Saga: *Astro boy* | Productora: Mushi production Co., Tezuka Productions.**

*Astro boy* es una obra reconocida con más de 70 años de vigencia, el manga fue publicado en 1952, y cuenta con una primera emisión en 1963, una segunda readaptación en 1981, así como una tercera fechada en 2003. La trama original edificada por Osamu Tezuka (pionero del estilo de ilustración para la animación japonesa), publica la narración en el periodo de posguerra, lo que constituye indirectamente un escenario donde se dimensiona a la tecnología como un sinónimo de prosperidad.

El imaginario del autor, relata los progresos del doctor Tenma como director del Ministerio de Ciencia que, tras una tragedia que le lleva a la pérdida de su hijo Atom, fallecido en un accidente automovilístico, utiliza su capital social y económico para recrear a forma de robot al niño, el artificio es adiestrado para reproducir actitudes humanas; sin embargo, Astro boy nunca pudo emular la calidad humana necesaria para reemplazar el vacío que dejó Atom, así que el robot es desplazado por su creador. Más tarde, el profesor Ochanomizu, rescata a Astro boy, dándole una nueva oportunidad de desarrollo en la que puede utilizar sus capacidades robóticas como herramientas de apoyo al ser humano, en el que la máquina per se, tiene capacidad de sensibilizarse ante las condiciones que rodean a los individuos, así la narrativa muestra las habilidades del robot para luchar contra injusticias y crímenes.

De esta forma, la obra circunscribe las problemáticas y ventajas de la evolución de la tecnología japonesa, con la intención de retratar y anteceder conflictos éticos acaecidos en los avances de la civilización. Desde la diplomacia, Astro boy, es condecorado en 2010 como representante cultural de la ciudad de Niiza perteneciente a la prefectura de Saitama, esto debido a que es el lugar donde se desenvuelve la ficción; el robot, desde impulsos administrativos se adjudica como locatario simbólico de la región.

**Saga: *Dragon Ball* | Productora: Toei Animation.**

*Dragon Ball* (Toriyama, 1984), es una obra vigente por más de tres décadas que promueve el legado y el camino del héroe ostentado en la justicia, el crecimiento personal y el trabajo

en equipo recalcados en todos sus productos alternos, la decisión del programa *Cool Japan* por incentivar al personaje principal “Son Goku” como parte de las licencias activas, se ve asociada no sólo por la capacidad expresiva que tiene para exaltar las características y formas culturales asociadas a Japón; sino que el uso de su imagen con derechos de la autoría potenciaría las oportunidades y alcance mediático del evento, puesto que, la saga es la que otorga mayores regalías a la industria animada japonesa desde su variedad industrial (The Association of Japanese Animations, 2018: 6).

El reconocimiento a la franquicia ha estimulado estudios analíticos, el día 15 de julio de 2019, a partir del motor de búsqueda "goo ranking " perteneciente a la compañía Google con sede en Japón, se dio cabida a una votación abierta en línea y dispuesta a los habitantes del país, en el que la narrativa gráfica *Dragon Ball*, fue electa en primera posición como “el verdadero manga nacional”. La saga logra divulgar el complejo de los entramados simbólico-culturales encausados para el posicionamiento de la identidad Marca nación (Resonant, 2019).

### **Saga: *Crayon Shin-chan* | Productora: Shin-Ei Animation.**

Bajo la autoría de Yoshito Usui, en el año 1990, esta narrativa se postula en la historia del anime como una de las obras más reconocidas con por lo menos 1000 episodios emitidos, 28 películas y más de 30 títulos de videojuegos, distribuidos a nivel mundial. El relato presenta las aventuras de la familia Nohara con su hijo, un niño de 5 años llamado Shin-chan, infante que continuamente recibe correctivos ante su irreverencia; la personalidad del niño se resalta a través de humor, sátira y exageración de actitudes, hábitos y tradiciones culturales cotidianas de la nación. La saga a través de Shin-chan, está presente en el programa *Cool Japan* no sólo por su alcance mediático, sino que en ella se expresa la riqueza y aportaciones de las ciudades del país.

Una de las presentaciones diplomáticas que tuvo el personaje, se desarrolla en el preámbulo de su vigésimo cuarto filme titulado “Shin-chan en México: El Ataque del Cactus Gigante” (*Crayon Shin-chan: My Moving Story, Cactus Large Attack!*), durante la promoción del audiovisual en abril de 2015, el personaje hace presencia en la Embajada de Japón en

México, donde el diplomático Akira Yamada le hace entrega simbólica de los documentos oficiales de su registro para residencia, encuentro en el que fue nombrado "Amigo del Intercambio México - Japón", por el que recibe un nombramiento con el que se propicia una relación diplomática que busca establecer nexos simbólicos entre naciones.

Otro ejercicio de promoción cultural y turística acontece en el año 2010, con motivo del 50° aniversario de la ciudad de Kasukabe, lugar en el que la narrativa sitúa como habitantes a la familia Nohara; bajo este preámbulo, la administración por el tipo de impulso turístico que la serie estableció desde su transmisión, decide otorgar un certificado de residencia a Shin-chan, condecoración que fue funcional como activación de la región.

### **Saga: *Sailor Moon* | Productora: Toei Animation**

La franquicia *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), oferta la historia de Usagi Tsukino, una niña en transición a la adolescencia que, a lo largo de los capítulos del manga y la animación, descubre las relaciones amorosas y de amistad, así como conflictos paralelos en su formación escolar, en el que acontece un proceso de maduración para la resolución de problemáticas de la vida cotidiana. La serie lleva a la popularidad el género conocido como *Magical girls* (*Mahō Shōjo*), estructurado en alusión a narrativas fantásticas que circunscriben historias de niñas o adolescentes con poderes mágicos u objetos que les conceden cualidades para combatir el mal y salvar a individuos inocentes de entidades malignas. Usagi combate gracias al trabajo en equipo en conjunto a otras jóvenes coprotagonistas, por lo que fue un perfil idóneo como licencia de Tokio 2020, al mostrarse de acuerdo con la imagen de superación y metamorfosis de la femineidad.

*Sailor Moon* (Usagi Tsukino) como agente diplomático, ha sido vinculada en 2017 a una campaña de prevención de enfermedades sexuales y planificación familiar, estipulada por el Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar donde el gobierno japonés, tuvo un alcance mediático relevante para la divulgación vía web de contenido que fue enlazado a diversas activaciones en diferentes puntos concurridos de la nación, para la difusión gratuita de folletos informativos acompañados de preservativos con la imagen de la protagonista, en

la que se resalta la potencialidad del uso de estos personajes ficticios para el incremento de conciencia social.

Sailor Moon, se resalta nuevamente durante el certamen de belleza Miss Universo 2018, concurso que exalta la personalidad y cánones estéticos de mujeres candidatas de todas las naciones del mundo, por lo que el encuentro funciona como un escaparate para la promoción cultural, perfil que fue óptimo en la incentivación de Japón. La participante Yuumi Kato, causa sensación en la selección de los trajes típicos para el desfile; con normalidad, en esta sección las concursantes habían homenajeado en un pasado al Kimono como vestimenta tradicional; sin embargo, la concursante retoma los elementos identitarios del atuendo representativo de los ninjas para tener una transformación continua al traje de marinera perteneciente a Usagi Tsukino (Sailor Moon) en el que se enaltece la transformación a una guerrera mágica, que funge como participación diplomática con gran alcance mediático.

### **Saga: *One Piece* | Productora: Toei Animation.**

La serie se mantiene en emisión desde 1999 con la entrega de más de 900 episodios, con por lo menos 14 filmes y más de 25 videojuegos o materiales lúdicos digitales. El autor Eiichirō Oda, crea una narrativa donde se plantea que Gol D. Roger, hombre conocido como el Rey de los piratas, ha dejado su tesoro en una sola pieza reconocida por el término “One Piece”, antes de ser ejecutado proclama que el tesoro se halla aislado en la última isla del legendario océano de la Gran línea (*Grand line*), concediendo apertura a que cualquier individuo pueda llegar hasta el lugar, iniciando la Gran Era de los piratas.

El protagonista de la saga acreditado como Monkey D. Luffy, durante su infancia conoce al capitán Shanks que alguna vez fue miembro de la tripulación de Gol D. Roger y que como característica porta un sombrero de paja. En la convivencia con el capitán, Luffy siente admiración a los piratas buscando consumir el mismo destino para su vida, un día el infante por error ingiere la Fruta del diablo del tipo *Gomu Gomu no Mi* y a consecuencia, recibe la maldición de convertirse en un hombre de goma, una debilidad que convierte en habilidad en su camino de superación. La historia recalca que posteriormente el niño es



tomado como rehén por unos bandidos que desdeñan a los piratas, Shanks logra salvar a Luffy perdiendo el brazo izquierdo, este preámbulo le lleva al aprendizaje de los valores de lealtad, justicia, solidaridad y sacrificio. El capitán Shanks zarpa de nuevo al océano y se despide de Luffy otorgándole su sombrero de paja, el niño le promete un día convertirse en el Rey de los piratas y, ese día le devolverá el simbólico sombrero. A partir de ese instante Monkey D. Luffy emprenderá un viaje de evolución en el que conseguirá una tripulación propia para ser el próximo Rey de los piratas.

El anime exalta valores acorde al impulso de la identidad Marca nación, ya que en todo momento hace expresión del avance espiritual de acuerdo con formatos de superación y trascendencia, su reconocimiento al exterior ha sido un motivo fundamental para exaltar la licencia en espacios públicos ya que a partir de 2015, la franquicia cuenta con un centro de atracciones ubicado en la Torre de Tokio, lugar emblemático que desde los años 50 fue destinado al soporte de ondas de transmisión televisiva y de radiodifusión, considerado el centro de la nación, por lo que posicionar a esta franquicia de gran alcance en su interior, edifica un lugar para desahogo económico y turístico, lo que lleva también a la legitimación de la obra como un título trascendente dentro de la industria.

### **Saga: *Naruto* | Productora: Pierrot.**

La saga *Naruto* (Kishimoto, 1999), introduce a Naruto Uzumaki, un niño en formación que busca ser un óptimo líder ninja en la aldea donde habita. El exponente empata con los sectores a divulgar por *Cool Japan*, ya que es un reminiscente directo a la cultura culinaria y al pasado feudal de la historia japonesa; su nombre “Naruto Uzumaki”, en traducción se entiende como la pasta de pescado, identificada como ingrediente indispensable empleado en el ramen<sup>59</sup> tradicional. Así mismo, “Naruto” es reconocido como una ciudad ubicada en la prefectura de Tokushima; por lo que el personaje incentiva diversos aspectos culturales de la nación.

### **Saga: *Pretty Cure* | Productora: Toei Animation.**

---

<sup>59</sup> Platillo hecho a base de fideos, de la canasta básica para consumo en Japón.

En un esquema similar a *Sailor Moon*, la saga está edificada en el género *Magical Girls*, centrado en la aspiración de trascendencia y el conocimiento de la magia como herramienta para asegurar la justicia. La franquicia *Pretty Cure* tiene su origen en 2004 y los arcos narrativos se desenvuelven a partir de diferentes personajes, sin llevar un desarrollo lineal entre temporadas.

La licencia utilizada en el despliegue de mercancía pertenece a las protagonistas de la 13va. temporada estrenada en 2016, titulada *Maho Girls PreCure (Tōdō Izumi)*, saga que se encontraba en emisión en el momento del anuncio de Tokio como la próxima sede de los Juegos Olímpicos. La historia antecede al personaje Mirai Asahina y Riko Izayoi, adolescentes aspirantes a brujas, que a partir de conflictos internos de la ficción logran un crecimiento personal, en el que la solidaridad y el trabajo en equipo, serán el punto clave para lograr convertirse en una Cure Magical (bruja- mágica). La serie fue seleccionada por el impacto mediático que cubre, con una vigencia continua de por lo menos 16 años en emisión.

**Saga: *Yo-kai Watch* | Productora: Oriental Light and Magic.**

*Yo-kai Watch*, es una serie elucubrada desde 2013, y es relacionada como activo de la estrategia por el gran impacto que cubre en la venta de videojuegos y derechos de transmisión del anime a nivel internacional. La narración nos presenta a Keita (reconocido en occidente como Nathan) un chico que estaba en el bosque recolectando insectos, al encontrar un espécimen raro decide seguirlo, en esta persecución se encuentra con una máquina que le susurra insistentemente que inserte una moneda, el acto le concede un premio, un nexo indivisible con un espíritu llamado Whisper, quién le asigna un reloj al niño para que pueda registrar a los *Yo-kai*, criaturas pertenecientes al folclore japonés, algunas veces antropomorfos y otras veces zoomorfos, entendidas como espíritus atrapados en la realidad humana y extendidos en los mitos tradicionales de la nación. La serie utiliza de metáfora a los espíritus *Yo-kai*, para replicar los vicios humanos, los malos actos y las perturbaciones; el reconocimiento de estas criaturas hará tomar a Keita conciencia espiritual, además de que le proporcionarán una oportunidad para la resolución de problemáticas sociales.

Jibanyan, uno de los espíritus Yo-kai más populares de la saga fue seleccionado como el personaje a ser retratado en la mercancía de los Juegos Olímpicos; la serie nos muestra que era un gato fiel a su dueña, hasta que por irresponsabilidad fue abandonado y atropellado por un camión, este acto lo convirtió en un espíritu deambulante, a través del reloj el niño puede reconocer al espíritu Jibanyan como creador de caos al no ser comprendido, Keita le saca de su desdicha ofertándole su amistad eterna. El personaje desde el relato muestra derivaciones que resaltan características de la historia de Japón; por ejemplo, su ancestro directo “Shogunyan”, es un samurái fiel a los principios de justicia, lealtad y respeto, personaje que le enseña a Keita y a los espectadores la importancia del folclore japonés. Así mismo, el espíritu tiene una variación robot (Robonyan), en el que se plasma el sentido de la tecnología como una herramienta para edificar conciencia espiritual.

### *Análisis*

De forma inesperada las licencias resaltadas llegan a tener un gran impacto en los medios de comunicación, dando cabida a *Fake news* (noticias falsas) con una nueva dirección, en los encabezados de las publicaciones se les establecía a los personajes antecidos como los “Embajadores diplomáticos de Tokio 2020”; algunas fuentes asignan que el mal entendido provino de medios de China, se debe aclarar que de forma oficial y estipulado desde los organismos gubernamentales de la nación, la única franquicia que ostenta este título es *Doraemon*.

Este fenómeno corresponde al entusiasmo por los prosumidores<sup>60</sup> y medios de comunicación apócrifos o irresponsables, a mal interpretar o concretar discursos sin fuentes fidedignas, lo que dio cabida a la producción de relatos inmediateistas con un gran alcance; esto va de la mano a las tecnologías de la información, las cuales permiten que el usuario, module la información a su conveniencia desde su ignorancia a los principios éticos que tendría un profesional del periodismo. La velocidad de la noticia desde redes sociales también es un lugar propicio para la divulgación de verdades incompletas, que se difunden de forma

---

<sup>60</sup> Aleación entre las palabras productor y consumidor, para remitirse a usuarios o consumidores que participan de forma activa en diversos medios y que, desde su propia interpretación generan contenido.

más rápida que el tiempo que tomaría verificar la información; este tipo de actividades están relacionadas a un efecto de posverdad que, los alcances teóricos prefieren denominar como falsedades ancladas en emociones, es decir, los hechos reales influyen menos en la formación de opinión pública, que los llamamientos a la conmoción y a la creencia personal o social desde ciertas tendencias o gustos de los usuarios (Fowks, 2017, pp. 22-40).

El motivo principal por el que se descarta su participación como Embajadores oficializados a largo plazo, es el relacionado al pago de licencias por el uso de las franquicias; sin embargo, la nación las utiliza como activos en situaciones particulares, ya que son agentes catalizadores con alcance a nivel global; para dar un ejemplo, evoco a la saga *Pokémon* (Tajiri, 1996) ya que en 2018, Pikachu, uno de los personajes más reconocidos de la obra, fue nombrado representante cultural de la prefectura de Osaka, antecedente que lo llevó a ser parte de las activaciones publicitarias del evento World Expo 2025, que se caracteriza por ser un escaparate de muestras tecnológicas y culturales, útil para promover la industria interna de la nación.

Así mismo en 2019, el Pokémon “Geodude” (reconocido como la entidad en traducción <roca-mano>), se hace representante de la prefectura de Iwate buscando impulsar el turismo y desarrollo económico de la zona, ya que fue una de las regiones mayormente afectadas del terremoto de 2011<sup>61</sup> que dio origen a las oficinas del programa *Cool Japan*, presentadas en los antecedentes de la investigación, por lo que el personaje no sólo refleja a la ciudad como una roca invencible tras la catástrofe, si no que la presencia de la franquicia hace atractiva a la localidad para la visita de extranjeros y nativos. Geodude, es uno de los ejemplos más emblemáticos, pero no el único, esto ha sido recurrente como una práctica en diferentes localidades y con las especies de Pokémon más reconocidas.

---

<sup>61</sup> Ver sección: “1.2 Surgimiento del programa *Cool Japan*.”

**Figura 9**

*Pikachu, representante cultural de la prefectura de Osaka*



**Nota:** Fuente (MOFA, 2018) [Captura] por (MOFA, 2018)

**Figura 10**

*Geodude, representante cultural de la prefectura de Iwate*



**Nota:** Fuente (MOFA, 2018) [Captura] por (MOFA, 2018)

Regresando a la noticia principal, la organización de Tokio 2020 nunca aclaró si los personajes eran oficialmente embajadores, así el título se asume como un formato no oficial pero efectivo, por lo que, el organismo optó por una ciberdiplomacia o diplomacia digital<sup>62</sup>, en aras de promover una imagen pública inclusiva al sector y mantener una reputación en el espacio digital, ya que los medios y plataformas ofrecen puntos de acceso estimulados a través del big data donde las preferencias de los usuarios fueron registradas de acuerdo a sus rutas de comportamiento en la red; no tenía sentido desdibujar la noticia reproducida por la vía apócrifa, ya que la misma fue exaltada por múltiples medios con millones de vistas que superan el alcance de la mayoría de sus publicitaciones cotidianas en redes sociales; el entusiasmo y los números que provocó, encaminaron a la organización a incorporar a la franquicia *Gundam* (Tomino, 1979), como parte activa de los juegos Olímpicos.

---

<sup>62</sup> La ciberdiplomacia deviene una extensión de la diplomacia pública desde plataformas y tecnologías para la información, que permite a los sectores institucionales, públicos y privados contribuir y coparticipar para dar cabida a nexos o soluciones desde redes distribuidas de información (San Eugenio Vela, 2012, p. 148).

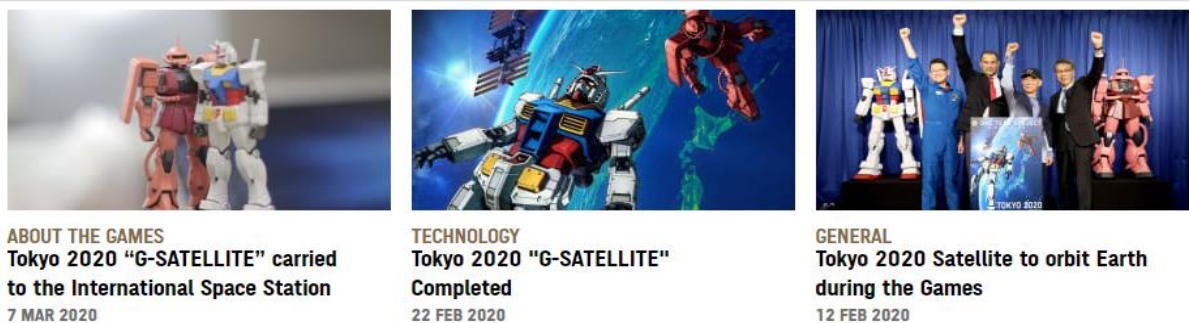
La franquicia *Gundam* tiene origen en 1979, y su éxito está relacionado en reconocerse como una de las primeras series populares y de alcance internacional del género “*Mecha*” (abreviatura del término “Mechanical”), especializado en mostrar a robots tripulados por individuos, vistos como un instrumento para solventar conflictos, justo en reminiscencia a la evolución tecnológica experimentada en Japón en los principios y a lo largo de la década de los 80; en concreto, la saga se encuentra distribuida en por lo menos 20 arcos narrativos serializados en conjunto a películas, videojuegos, entre otros productos audiovisuales; y es reconocida como una de las franquicias que mayor alcance económico retribuye en la venta de juguetes y figuras de acción dentro de la nación. En relación con el género explicitado, su trama generalizada remite al uso de robots como armas tecnológicamente habilitadas para ser manipuladas al asistir conflictos que atentan contra el orden pacífico entre los individuos.

En 2019 el comité organizador de los Juegos Olímpicos Tokio 2020, dio a conocer mediante un anuncio publicitario y una secuencia animada, la cooperación entre las organizaciones *Japan Aerospace Exploration Agency* (Agencia de Exploración Aeroespacial de Japón, JAXA), la *International Space Station* (Nasa) y la franquicia *Gundam*, para concretar el lanzamiento de un satélite en miniatura reconocido como "G-SATELLITE"; el artefacto, lleva en su interior versiones en miniatura de "Mobile Suite Gundam" y de "Char's Zaku", dos de los personajes más populares del anime; como lo describe [Tokio 2020.org](http://Tokio2020.org):

*El satélite contendrá una serie de pequeñas cámaras que grabarán y transmitirán las imágenes de los personajes. Una vez que el satélite esté en órbita, se desplegará un tablón de anuncios que mostrará mensajes sobre los Juegos de Tokio 2020 en inglés, francés y japonés. La superficie frontal exterior del satélite será de color dorado, inspirada en una medalla de oro, con las palabras "G-SATELLITE TOKYO 2020".*

## Figura 11

*Franquicia Gundam lanza su satélite para dar seguimiento a los Juegos Olímpicos.*



*Nota:* [Captura] por Tokio2020.org, 2019 (<https://tokyo2020.org/en/news/g-satellite-completed>).

Desde estas iniciativas la Marca nación busca insistir en la idea del uso de la tecnología como un formato de coparticipación y de unión entre naciones, que a su vez sirvan para procesos publicitarios del evento.

Desde principios del siglo XX, los comités organizadores de los Juegos Olímpicos de cada edición han creado carteles para promover y publicitar el evento deportivo. En la edición, se lanzó una convocatoria para artistas visuales interesados en recrear imágenes asociadas con los Juegos Olímpicos y Paralímpicos, las piezas más representativas se encuentran expuestas en el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio, curaduría cuidada por el gobierno y la Fundación para Historia y Cultura (*Foundation for History and Culture*). Cabe resaltar que, la organización Tokio 2020, selecciona a dos artistas ya legitimados en la Industria de contenidos, para tener un alcance en los nichos de consumo del anime y manga. En primera instancia la expresión de Naoki Urasawa uno de los escritores de narrativa gráfica galardonados por obras como *20th Century Boys* y *Monster*, es reconocido honoríficamente por su cartel, ya que replica una página de manga con el nombre “*Now it's your turn*”(Ahora es tu turno) que incentiva a los espectadores a formar parte del evento.

Así mismo, para la expresión de los juegos paralímpicos se presenta la ilustración del artista Hiroshiko Araki bajo el título *The Sky above The Great Wave off the Coast of Kanagawa* (Kanagawa frente a la costa del valle), inspirado en la composición de la obra

más emblemática del artista de Ukiyo-e<sup>63</sup>, Katsushika Hokusai, reconocida como la Gran Ola de Kanagawa (*Kanagawa oki nami ura*, 1830) alegoría que representa al Monte Fuji como un complejo de la impasibilidad, estabilidad y eternidad, mientras que a su lado se representa una ola que sobre viene a unos navíos con personas dentro que intentan sobre pasar la creciente marea. Araki desde una adaptación metafórica, nos muestra a deportistas de los juegos paralímpicos sobrepasando las inestables olas en dirección al monte sagrado; el artista, evoca el mismo estilo visual de su manga y anime más famoso “*JoJo's Bizarre Adventure*”. Otro de los artistas de manga con gran fama, se ha comprometido con el reflejo de los atletas paralímpicos es el caso de Takehiko Inoue<sup>64</sup>, quien dio la vuelta al mundo a través de la ilustración de portadas para la revista *Tokyo 2020 Paralympic Jump* de la editorial Shueisha.

**Figura 12**

*Naoki Urasawa, "Now i'ts your turn"*



*Nota:* Naoki Urasawa, "Now i'ts your turn". [Captura] por Tokio2020.org, 2019 (<https://tokyo2020.org/en/news/official-art-posters-to-be-exhibited-january>).

**Figura 13**

*Hiroshiko, The Sky above The Great Wave off the Coast of Kanagawa.*



*Nota:* Hiroshiko, The Sky above The Great Wave off the Coast of Kanagawa. [Captura] por Tokio2020.org, 2019 (<https://tokyo2020.org/en/news/official-art-posters-to-be-exhibited-january>).

<sup>63</sup> Para profundizar en el término, ver sección: 2.1 Edificación de la Industria de la Animación en Japón.

<sup>64</sup> Ilustrador de manga de obras reconocidas y adaptadas al anime como Slam dunk (1990), que relata la historia de atletas de Basketball y la obra “Real”, relato centrado en atletas de baloncesto en sillas de ruedas.



**Figura 14**  
*Katsushika Hokusai, Kanagawa oki nami ura (1830).*



*Nota: Katsushika Hokusai, Kanagawa oki nami ura [Captura] por Hokusai. 1830. licencia pública.*

**Figura 15**

*Takehiko Inoue, ilustración de portadas para la revista Tokyo 2020 Paralympic Jump de la editorial Shueisha.*



*Nota: Ilustraciones para la revista Tokyo 2020 Paralympic Jump. [Captura] por Takehiko Inoue, 2019, Editorial Shueisha.*

A forma conclusiva, Joseph Nye (2004) aclara que, la cultura popular es un componente utilizado en la ejecución del *Soft power*; sin embargo, la efectividad de cualquier recurso rememorado para obtener resultados depende del contexto, como lo indica, *aunque los juegos de Pokémon se encuentren posicionados a nivel global, no le aseguran a Japón que pueda conseguir todos los resultados políticos que quiere* (pág. 39). Como se puede observar, las activaciones han traspasado el modelo de negocios para ser conjuntadas a

tácticas diplomáticas; así mismo, las redes semánticas, están enfocadas en construir un aura de legitimidad, inclusión, exaltación de elementos y características reminiscentes a la cultura popular japonesa, desde el público cautivo de autores, obras, personajes y universos de manga y anime posicionados a nivel internacional; de esta forma, la Marca nación se propone aprovechar a los diversos nichos y generaciones que reconocen las narrativas, ya que ven en los consumidores una lealtad entrelazada con vínculos emotivos desde su formación.

### **2.3 *Dragon Ball* como agente del programa *Cool Japan*.**

La presente revisión es un breve recorrido que antecede las derivaciones del universo transmedia conformante por la franquicia *Dragon Ball* ((ドラゴンボール, *Doragonbōru*, 1984), que será dispuesta de forma previa a su revisión analítica, a manera de constituir un preámbulo que de cierre a la continuidad del segundo capítulo, en el que la saga seleccionada de entre la variedad de licencias utilizadas por la Marca nación, se dimensiona como caso de estudio capaz de exaltar la capacidad de incidencia de este tipo de industrias de contenido como agentes circunstanciales que de manera directa e indirecta, desde su entramado simbólico condicionado culturalmente, son capaces de abonar proactivamente para la mitificación, la construcción y divulgación del imaginario japonés dentro y fuera de la nación.

A fin de enmarcar a la obra, en primera instancia, se dará un acercamiento al horizonte cultural y de pensamiento que lleva al autor, Akira Toriyama, a la concreción de la saga como precedente que, permitirá hacer incidencia en los motivos y características que envuelven su estilo narrativo, las influencias, los tópicos y los discursos reflejados en la obra que, han trascendido para preservarlo en el imaginario colectivo de los consumidores por más de tres décadas de vigencia. De forma subsecuente, se dará ampliación a los referentes simbólico-culturales impregnados en la franquicia, iniciando por la cosmovisión japonesa que es modulada para dar paso a la confluencia de entramados sígnicos multiculturales de entendimiento universal, por el que la saga llega a ser atractiva como modelo de negocios dentro y fuera de la nación.

En tercer momento, se hará reconocimiento a los aspectos que permiten la extensión de la franquicia a nivel narrativo durante el periodo 2012 a 2020, a forma de extender su relación coincidente con el origen y despliegue de las estrategias del programa *Cool Japan* para el impulso de industrias creativas y de contenido, a manera de dar revisión premeditada a los formatos retroactivos que amplían la obra de forma paralela al marco de activaciones derivadas del uso de su licencia como partícipe de las tácticas diplomáticas y publicitarias en relación con el impulso y divulgación de la Marca nación.

### **2.3.1 Antecedentes y características simbólico-culturales en *Dragon Ball*.**

Como intención primordial, es menester profundizar en los antecedentes de la obra *Dragon ball*, así como en las características que gestan su origen; en este particular, abundaremos en el horizonte del autor, así como en los factores que permiten gestar su estilo narrativo y relaciones simbólico-culturales presentes en la franquicia, que se han posicionado en el reconocimiento internacional como parte activa de la industria de contenidos japonesa de impacto global. Primeramente, reconocemos el proceso previo a la formación de la saga, a partir de la visión autoral de Akira Toriyama, quien nace el 5 de abril de 1955 en la prefectura de Aichi (Nagoya), Japón. Se logra dilucidar que el crecimiento personal y profesional del autor, transcurre durante el periodo en el que Norteamérica es un modelo aspiracional para emular en Japón, a partir de una invasión aguda, por el que el país es regulado mediática e industrialmente a consecuencia del proceso de posguerra, donde el imperialismo y el militarismo han sido dejados atrás por el impulso a la ciencia y la tecnología.

La educación técnica y medio superior de Akira Toriyama, se concreta bajo la especialización en diseño para la comunicación gráfica, de forma posterior, opta por desempeñarse profesionalmente en publicidad consiguiendo su primer empleo en la ciudad de Kyōto, desplazando una formación en un nivel universitario; no obstante, de forma rápida abandona el trabajo publicitario por incompatibilidad con la dinámica cotidiana. Desempleado, pasa su tiempo de ocio en cafeterías donde descubre anuncios que invitan a ilustradores a la inscripción de concursos para creación de manga, en el que se ofertaba recompensa monetaria para las obras más sobresalientes, al poco tiempo, decide incursionar en la convocatoria de la corporación editorial Shūeisha Publishing Co. para nuevos talentos,

que además de dinero, otorga espacio a las obras ganadoras dentro de la antología Weekly Shōnen Jump de 1977.

El joven Toriyama, envía una primera propuesta a la competencia del consorcio titulada *Awawa world* (あわわワールド, *Awawa wārudo*, 1977), comedia situada en el Japón feudal que incorpora samuráis interactuando con un superhéroe que emula al *Superman* (Siegel & Shuster, 1938) de la industria de cómics estadounidense; la evocación y mezcla de influencias orientales y occidentales, se convertiría a partir de este instante en el sello personal del autor. Los resultados le hacen ver como perdedor del concurso, lo que le lleva a tomar la decisión de competir al año siguiente con el manga *Mysterious Rain Jack* (謎のレインジャック, *Nazo no rein jakku*, 1979), un relato que parodiaba al universo de *Star wars* (George Lucas, 1977), descalificada por los inconvenientes de publicación ante los derechos de autor; sin embargo, la obra causa empatía en el joven editor de la compañía Shūeisha, Torishima Kazuhiko, quien contacta a Toriyama para invitarlo a participar como joven talento después de la revisión de por lo menos 150 candidatos.

De entre tantos dibujantes, Akira resaltaba por su hibridación de referencias culturales, por la evocación a efectos de sonido (exaltados a partir de onomatopeyas), así como el uso de expresiones en inglés y neologismos que eran algo innovador y poco visto en los contenidos usuales de la firma. (Toriyama, 1983; Padula, 2014, p. 114). El autor es puesto a prueba con por lo menos 500 páginas de borradores rechazados por la corporación Shūeisha, es hasta la edición Weekly Shōnen Jump #52 que Akira Toriyama debuta en 1978 con la obra *Wonder Island* (ワンダー・アイランド, *Wandā Airando*), único número que contaba la historia de un piloto kamikaze retirado participante en la Segunda Guerra Mundial que, en sus labores se estrella en el Océano Pacífico para llegar a las costas de Wonder Island; el manga, lamentablemente pasa sin pena ni gloria entre los lectores y una mala racha comienza, las consecuentes publicaciones del autor son un rotundo fracaso.

A pesar del poco impacto, estas narraciones le permiten al autor concretar un estilo narrativo propio con los siguientes patrones: 1) elementos de ciencia ficción que incluyen la relación de humanos con seres fantásticos que presentan características antropomórficas,

zoomórficas y tecnologizadas (mechas, robots, androides y cyborgs); 2) historias de héroes y superhéroes; 3) desarrollo parcial de su obra en el derivado *Gyagu Manga* ("gag comic"), relatos humorísticos con juegos de palabras, chistes y doble sentido.

Será hasta 1979, que Toriyama logra concretar una serie de éxito de carácter semanal titulada *Dr. Slump* (*Dr. スランプ*, *Dokutā Suranpu*), que sufre correcciones del editor Torishima Kazuhiko para que la serie sea protagonizada por una niña robot con miopía llamada Norimaki Arare, creada por el científico Norimaki Senbei. El impacto se sustenta en la producción de historias cortas y autónomas, una fórmula que conquista a los lectores por el fácil seguimiento a los argumentos desde situaciones cotidianas que podrían extenderse de acuerdo con los comentarios de los consumidores. El manga tiene éxito desde la idea del editor de centrar los argumentos en una protagonista femenina, algo inusual en un manga de shōnen dirigido a varones jóvenes, la decisión permite ampliar el espectro de incidencia del público meta y le lleva a extenderse a un público general que no limitaba las temáticas a retratar. La mancuerna profesional, exigente y restrictiva de Torishima, es lo que Akira Toriyama considera que le llevó a la notoriedad y triunfo en la industria.

Para 1980, las ventas del manga *Dr. Slump* llegan hasta 35 millones de copias comercializadas sólo en Japón, tras negociaciones la empresa Tōei Animation, lleva la obra a una adaptación animada al año siguiente con un total de 243 episodios, oportunidad que lleva a Toriyama a extender el universo a filmes, a juegos electrónicos y mercancía coleccionable que serían el inicio del autor en la expansión trasmediática para la reafirmación de la narración en otros medios y plataformas. Arare como protagonista, cautiva con sus lentes y dispersión desde su miopía, como una distinción difícilmente dispuesta en héroes principales, motivo que dará sentido a la convicción del autor sobre sus futuros argumentos, en el que se retrata la particularidad de humanizar a los seres artificiales, seres superiores o divinidades, como un rasgo continuo que envuelve los conflictos y resoluciones de problemáticas en las obras subsecuentes del autor.

Con el capital monetario acumulado por el manga *Dr Slump*, el autor decide construir una carrera independiente y, para 1983 crea *Bird Studio* (バードスタジオ)<sup>65</sup>, táctica que le permite ampliar las negociaciones sobre el uso y derechos de la licencia de forma paralela con la editorial Shūeisha, con la productora Tōei animation y con el consorcio Bandai Namco. En medio del éxito y con la concreción de nuevos proyectos sufre una crisis creativa derivada del trabajo monótono, por lo que toma unas vacaciones en China; al retorno, Mikami Nachi escritora de manga y esposa del autor, sugiere la creación de una obra en relación con los filmes hongkoneses, establecidos como una de las más grandes aficiones de Akira Toriyama.

En su exploración a nuevos relatos, el dibujante da origen al manga *The great adventure of Tongpoo* (トンプー大冒険, *Tonpū Daibōken*, 1983), en ella se bosqueja las aventuras de un viajero en el tiempo que echa mano de la tecnología para conocer planetas a lo largo del universo, este es un acercamiento del autor a una narración total de ciencia ficción, con objetos cápsula, vehículos y armas que serán retomados de forma posterior, para adaptar un juego de líneas temporales paralelas que faciliten el desarrollo de una trama extendida a diversos escenarios, galaxias e incluso universos.

De forma paulatina, guiado por la línea del editor en jefe, Toriyama da origen al diseño de un prototipo en one-shot (tomo único<sup>66</sup>) titulado *Dragon Boy* (騎竜少年, "*Doragon Boi*", 1983), historia protagonizada por un niño con alas de dragón llamado Tanton, que es entrenado por un experto de artes marciales llamado Go-Rōshi-sama (ご老師様, "Maestro Anciano") quien le llevará a un camino de enseñanza espiritual; el protagonista en su desempeño, contará con una "joya de dragón" como objeto otorgado que, le permitirá la resolutiva de conflictos en la lucha contra las injusticias. La ambición de Toriyama por incluir un título enmarcado con la palabra "Dragón", será un homenaje directo al amplio catálogo

---

<sup>65</sup> El nombre del estudio mantiene una relación directa con el apellido del autor "Toriyama" (鳥山明, Bright Bird Mountain) traducido como "La montaña del Pájaro Brillante!", del que toma la contracción "Bird (ave)" del prefijo "Tori" (鳥).

<sup>66</sup> El término japonés "Yomikiri", es el dispuesto también para la acepción "único tomo / one-shot" que alude al desarrollo de una historia en narrativa gráfica breve, es decir, solamente con un volumen de contenido.

de cine hongkonés que hace uso del término, por el que el autor mantiene una asociación al referente simbólico proveniente de China por el que se relaciona a la criatura legendaria con la representación de la sabiduría (Padula, 2014, p. 234 -238).

*Dragon Boy* es el antecedente que da cimientos a una futura adaptación y extensión inspirada en la novela china *Xīyóujì* (西遊記, "Journey to the West", 1592)<sup>67</sup>; no obstante, debe aclararse que el primer acercamiento de Toriyama, no se encadena directamente a la novela, sino más bien desde su reconocimiento en la infancia a una versión adaptada por el autor Osamu Tezuka con el manga *My Son Gokū*, (ぼくのおんごころ, "Boku no Son Gokū," 1952), una serialización vigente por casi una década a partir de 98 tomos que van de la mano a un largometraje realizado por Toei Animation con la licencia del manga titulado *Hsi Yu Chi or Monkey*" (1960), obra catalogada como una de las primeras construcciones transmedia edificadas en Japón a partir de la industria del manga, ya que su popularidad dio origen a diversos proyectos, auspiciados por la casa productora Mushi-Production Inc. durante la década de los años 50 y 60 (Tezuka productions, 2018).

Es necesario construir un paréntesis sobre la novela *Xīyóujì* (*Journey to the West*), que ausculta la base narrativa de *Dragon Boy*, comencemos por explicar que la obra literaria se centra en el viaje espiritual de Xuánzàng (también conocido como el monje Táng<sup>68</sup>) en el que se describen los sacrificios y pruebas que circundan su camino hacia los territorios de la India, donde buscará recuperar textos sagrados Sutra capaces de establecer y guiar a la humanidad hacia la correcta interpretación de la auténtica Ley Buddhā en China, por el que se establece

---

<sup>67</sup> La novela ha trascendido con una autoría anónima, algunas investigaciones atribuyen la edificación a Wú Chéng'ēn (1500 - 1582 d. C.) *Xīyóujì* se concreta como una creación del período Ming, que se extiende por el territorio asiático al convertirse en uno de los primeros libros impresos a partir del siglo XVI.

<sup>68</sup> Monje de la Dinastía Táng (618 – 907d.C.) instruido en enseñanzas budistas Mahāyāna que profesan labores de compasión, actos de fe y enseñanzas centradas en el crecimiento humano. Xuánzàng entrega 657 volúmenes de sutra y siete estatuas de Buddhā en su retorno a China después de su recorrido a la India, por este motivo sus hazañas son rememoradas a petición del emperador Táng Tàizōng. El relato de vida tiene desembocadura durante el apogeo del desarrollo civil reconocido como la edad de oro, por este motivo la obra literaria se eleva con un carácter universal como representante de la preservación de la filosofía y religiosidad budista en la nación, con penetración hacia el territorio asiático (Ferrero, 2014 [1592]; Padula 2014, p. 271)

una cercanía a la iluminación de la conciencia que permitirán un desarrollo civil próspero (Padula, 2015a, pág. 5).

Por supuesto, el texto *Xīyóuji* es un éxodo iniciático, dispuesto en prosa y poesía en el que se describe a Xuánzàng, guiado por la compañía de seres espirituales, siendo uno de los primordiales el irreverente Rey Mono “Sūn Wùkōng” (Son Gokū, en traducción japonesa), descrito como un *ser de poderes mágicos que le permiten llevar a cabo setenta y dos transformaciones de su apariencia, por el que, está capacitado para «identificar a los demonios en un abrir y cerrar de ojos»* habilidad que persiste para dar conciencia ontológica de cuanto existe y circunda a las posibilidades resolutivas o de orientación en el camino del monje Táng (Ferrero, 2014 [1592], p.5). La premisa explicitada, enmarcará la evolución del proyecto *Dragon Boy* a una continuidad que encausará a la estrategia de asegurar el éxito con una historia que ya era popular en el territorio asiático, con el antecedente gestado en el imaginario colectivo del país con la obra de Osamu Tezuka.

Toriyama pretende elevar a Sūn Wùkōng y a las situaciones planteadas por la novela desde un enfoque diferente, una ampliación del universo que deviene en la fusión de sentidos orientales y occidentales, impregnados de referentes culturales tradicionales y modernos, el resultado es que el mundo de los dragones (dragón world, ドラゴンワールド) [...] se constituye como un escenario donde todo puede suceder, de este prototipo emana directamente el manga titulado “*Dragon Ball*” (Padula 2015a, págs. 7-8).

El planteamiento principal de la franquicia en todos sus derivados narrativos mantiene la premisa de la existencia de siete esferas de dragón capaces de cumplir deseos a los aventureros que las reúnan, la aspiración y materialidad de lo inefable será el motivo principal de su rastreo por el universo. La franquicia como se antecede, otorga la premisa de la materialización de anhelos, cualidad que le permite el desarrollo de aventuras en variedades infinitas de escenarios que exaltan una gran diversidad de referentes culturales; las esferas de dragón, como objetos mágicos en manos inadecuadas, plasman las ambiciones egoístas y por ello el autor establece una dinámica en la que los interesados durante el recorrido, encuentran una evolución espiritual que desplaza las ansias acaparadoras, lo que es equivalente para



Toriyama al reconocimiento de los Sutra budistas, es decir, la aserción de enseñanzas sagradas con propósito de iluminar la conciencia en búsqueda del bien social.

Para desarrollo de la trama el autor concibe al personaje principal como una criatura Saiyajin<sup>69</sup> que en su infancia fue arrojada a la tierra a decisión de sus padres para salvar a la raza, en medio de una guerra civil debatida en el planeta habitado. El ser sobreviviente, es adoptado por un anciano llamado Son Gohan, quien le instruye hasta su muerte temprana, otorgándole el nombre Son Gokū. Desde el fallecimiento, el niño habita en un lugar lejano a la civilización, hasta que un día por accidente conoce a una chica llamada Buruma (ブルマ, Bulma), quien de forma rápida integra al niño como su acompañante durante la búsqueda de las esferas de dragón al reconocer su enorme fortaleza; el personaje femenino, se encuentra directamente inspirado en el aventurero Xuánzàng, de forma homóloga a la situación planteada en la novela original, en el que el monje tiene compañía de la espiritualidad Sūn Wùkōng para recuperar los textos sagrados Sutra.

La narrativa destaca el camino iniciático y vicisitudes alternantes que circundan la metamorfosis de Son Gokū, en su desarrollo para concretar una fortaleza y evolución encaminada a una transformación continua, como un combatiente que buscará justicia y resolutive a los problemas que envuelven los deseos mundanos. El mito del héroe será uno de los motores principales que rodean la trama del universo *Dragon Ball*, por la que se da tránsito de la inconsciencia a la formación del sentido de la justicia desde una evolución psicológica, moral y espiritual, en el que se da seguimiento a personajes impúberes en su perfeccionamiento consecuente a seres humanos completos a través de pruebas que enmarcan la evolución espiritual (Campbell, 1991; Amador, 2020a).

---

<sup>69</sup> La raza Saiyajin (Saiyan) proveniente del planeta Vegito es un linaje de aspecto humanoide, con características de transformación zoomórficas; en su estado natural, preservan una cola de mono en alusión directa a una adaptación de la deidad “Sūn Wùkōng”, precedente de la novela china *Xīyóuji* (*Journey to the West*). Los Saiyan como seres guerreros tienen la capacidad de transformación dispuesta al aumento de fuerza espiritual y física, de forma posterior a la cercanía con la muerte.

Son Gokū, como personaje principal, tendrá el objetivo de superar obstáculos y volverse un guía capaz de formar relaciones fraternales con otros personajes que en comunidad den espacio a la práctica de los principios de la alquimia interna, en el que diferentes castigos y luchas contra seres malignos liberarán estados superiores mentales a partir de la práctica de las artes marciales. La disposición alquímica, es un modelo que el autor retoma del trayecto de Sūn Wùkōng planteado en la novela *Xīyóujì* (*Journey to the West*) en el que el Rey mono desde su capacidad de transformación tendrá una transición del «hsiou-Tao» (perfección del Tao [liberación espiritual]) al «hsiou-hsin» (perfección del corazón), fases eficaces para replantear la mortalidad y la inmortalidad con un retorno ineludible a los principios morales en beneficio social.

La saga en todo momento plantea la evolución en los personajes desde una relación íntimamente ligada al <Ki [気 Kan]> respiración interior necesaria para restablecer el equilibrio ideal entre los componentes básicos del ser y su espiritualidad, mejor conocido como energía vital que permite un estado de perenne regeneración y de fuerza interna (P. Gatón & Huang, 2014 [1592], p. 9 - 15).

### **2.3.2 *Dragon Ball*: Formatos retroactivos y diplomacia durante el periodo 2012 a 2020.**

La franquicia *Dragon Ball* (ドラゴンボール) tiene inicio con el manga de 1984, que cuenta con 42 volúmenes distribuidos por la editorial Shūeisha; en ellos, se retrata la antecedida ambición por las siete esferas de dragón capaces de cumplir anhelos de toda índole, de forma paralela, se relatan las vivencias del infante saiyayin Son Gokū en su tránsito y desarrollo por la tierra para establecer justicia ante deseos que desestabilizan y destruyen el equilibrio del universo. Para 1986, el éxito en ventas lleva a la casa productora *Toei Animation* a negociar los derechos para distribuir una adaptación animada en formato de serie, que se concreta con 153 capítulos bajo el título homónimo.

A partir del volumen 17 de la narrativa gráfica, con el avance y comercialización de los tomos, la empresa *Toei* logra dar seguimiento a la animación, refrescando la propuesta bajo un nuevo título conocido como *Dragon Ball Z* (ドラゴンボール Z, 1989-1996), un nombre dispuesto bajo el diseño de una estrategia de marketing, que buscaba la continuidad

de la obra y a su vez, un nuevo origen para incidir en una generación diferente de consumidores, de la misma manera que en los fanáticos comprometidos. La historia relata la etapa adulta de Son Gokū en la edificación de un legado desde la óptica de su primogénito Son Gohan (孫 悟 飯); así, su desarrollo narrativo incluye nuevos personajes, villanos y guerreros con el mismo trasfondo, sustentado en la superación del espíritu desde el perfeccionamiento y uso de técnicas de artes marciales para restablecer el orden corrompido del universo a causa de voluntades ejercidas de manera egoísta.

El éxito de la distribución del manga de origen logra por lo menos 300 millones de números mercantilizados al interior y exterior de la nación, de manera inmediata el siguiente paso será la ampliación a nuevos formatos ventajosos para extender la comercialización de la serie animada. El primer movimiento fue la reinversión de capital para el lanzamiento de mercancía, juguetes y productos derivados; asimismo, la vía transmediática ensancha el argumento para desplegar aventuras inéditas y nuevos personajes en diversos medios.

De forma primordial, la saga da origen a experiencias narrativas desplegadas a través de filmes animados y live action, así como a capítulos especiales televisivos y OVAS (Original Video Animation)<sup>70</sup>, en el que el relato se complementa con más de 40 títulos gestados del periodo de 1986 a 2020. De forma paralela, en el mismo lapso temporal, la licencia ha logrado extenderse desde la premisa principal en más de 100 títulos de entretenimiento en cartas, juguetes electrónicos, sistemas arcade, títulos para consolas de videojuego, aplicaciones disponibles para PC y teléfonos móviles, entre otros.

A mediados de 1990, Akira Toriyama dispone su tiempo absoluto a nuevos proyectos de manga y al diseño de personajes del videojuego *Chrono Trigger* (Square, 1995), tomando un respiro de la saga *Dragon Ball*. De forma inesperada, la licencia comienza a extenderse sobre occidente con altas ventas, esta validación lleva al consorcio *Toei Animation* a un

---

<sup>70</sup> Las OVAS (Original Video Animation) son producciones destinadas al consumo en video, obras animadas potenciales a ser distribuidas en formatos televisivos o plataformas digitales, cuya duración narrativa se extiende en promedio de 15 a 60 minutos.

interés voluntario por dar continuidad al anime, desde la negativa del autor por extender el manga original.

Ante el renuente del autor, la productora *Toei Animation* comienza las negociaciones para el uso de la licencia, con una respuesta favorable se lanza al mercado una versión alternativa a la historia, titulada *Dragón ball GT* (ドラゴンボール GT, 1996-1997), argumento que da retroactividad al origen, es decir, sustenta sus motivos sobre los cánones pasados, con un relato situado 20 años después de la última batalla del manga original en la que se retoma las aventuras del personaje Son Gokū transformado de adulto a niño, después de un incidente por la inocua manipulación de las esferas de dragón. La animación culmina con 64 episodios y un capítulo especial que presentan algunas incongruencias argumentales, debido a que el proyecto no está en manos directas del autor original, aunque se reconoce que manifiesta aportes al núcleo del relato desde personajes y detalles conceptuales generales.

Es a partir del vigésimo aniversario en el que los formatos retroactivos renuevan el universo, en 2009 *Toei Animation* da lanzamiento a la versión remasterizada de la obra original bajo el nombre *Dragon Ball Kai* (ドラゴンボール改), que condensa el origen de la saga y acorta la narración total. Asimismo, de 2010 a 2013, se da salida a cuatro capítulos de manga titulados *Dragon Ball SD* por la autoría del ilustrador *Naho Ōishi*, un homenaje reformado publicado en encomienda de la editorial *Shūeisha* que, mantiene en eclosión el argumento principal.

Por medio de las retransmisiones, la franquicia se mantiene en el imaginario colectivo desde la continua reproducción de sus formatos a nivel internacional y, no precisamente por la extensión narrativa a manos del autor. Es hasta 2010 que se lanza *Dragon Ball Heroes*, un videojuego de arcade con extensión a juegos de carta que en su año de lanzamiento llega a los 5 mil millones de yenes en ganancias (más de 40 millones de dólares aproximados) manteniendo su uso exclusivo para Japón por el sistema mecánico de juego. Con el impacto, la editorial *Shūeisha* se destina a promover una nueva estrategia en 2012 para dar continuidad

a la franquicia, por lo que se selecciona al ilustrador Toyotarō<sup>71</sup>, quien debuta con la narrativa gráfica *Dragon Ball Heroes: Victory Mission* (inspirada en el videojuego arcade), con una variante de la historia que mantiene relación con los personajes de la saga original pero que amplía la trama a través de un relato cuyo motor argumental se desenvuelve a partir de paradojas temporales.

La ampliación narrativa oficial de la saga tendrá continuidad formal en el año 2013 con el estreno del filme *Dragon Ball Z: Battle of Gods*, desde un guión parcialmente trabajado por el autor original Akira Toriyama, establecida como una intercuela útil para ampliar el universo canónico, en la que el personaje principal Son Gokū con el enfrentamiento al Dios de la destrucción “Beerus” (ビルス, Birusu), buscará liberar una nueva transformación espiritual denominada Súper Saiyajin Dios (超サイヤ人ゴッド, *Super Saiyan God*). Para ensanchar el impacto de la intercuela con el autor de vuelta, es hasta abril de 2015 que se gesta una continuación al largometraje que postula una retrocontinuidad con el proyecto *Dragon Ball Z: Resurrection F*, una narración que muestra el retorno de Freezer (フリーザ Fūrīza), uno de los villanos más queridos y memorables de la saga original; ambos proyectos, resultan ser un éxito en el circuito cinematográfico a nivel internacional.

Los filmes antecitados fueron claros ejercicios mercadológicos que provocaron una gran aceptación de los fieles consumidores, esta vía funciona para la inversión premeditada en un proyecto a largo plazo capaz de enlazar los arcos argumentales como extensiones que pudieran gestar el desarrollo formal del canon, de esta manera se da arranque en 2015 a la publicación del manga secuela llamado *Dragon Ball Super* (ドラゴンボール超スーパー) conceptualizado por Akira Toriyama e ilustrado desde la mancuerna intelectual del ilustrador Toyotarō, relato que continúa en emisión y sin todavía una fecha de término; de este motivo,

---

<sup>71</sup> Toyotarō llama la atención de la editorial Shūeisha en principio de los años 2000, por un manga de nombre *Dragon ball AF*, los principios de una adaptación Fanart distribuida en internet que aspira a prolongarse como de historia alternativa a *Dragon ball GT*.

se logra una primera adaptación animada análoga auspiciada por *Toei Animation* que cuenta con dos temporadas lanzadas para televisión y canales de streaming de 2015 al año 2018.

Los precedentes planteados de 2013 a 2015 son aquellos que, desde sus líneas argumentales permitieron que los siguientes cinco años, la franquicia aumentará su modelo de negocios con el lanzamiento de varios títulos de videojuego de alcance internacional, asignándose también como extensiones narrativas en vigencia que han logrado ensanchar el universo canónico. De esta forma se antecede que, la secuela legitimada a partir del manga, la animación y algunos títulos de videojuego, serán amplificadas de manera más profunda como elementos que constituyen parte del análisis de la presente investigación.

A continuación, se muestran los formatos transmedia que dan continuidad a la saga en el periodo 2012 a 2020, que se mantienen activos en el mercado de forma paralela al tiempo de origen y desarrollo del programa *Cool Japan*:

**Tabla 11**

*Productos transmediáticos de la franquicia Dragon Ball (2012 a 2020)*

<b>Lanzamientos transmedia   Periodo 2012 a 2020</b>		
<b>Formato</b>	<b>Título</b>	<b>Categoría</b>
Manga (cómic japonés)	<i>Dragon Ball Heroes: Mission Victory</i> (2012)	Ampliación del videojuego arcade: <i>Dragon Ball Heroes</i> (2010)
	<i>Dragon Ball Super</i> (2015 – en emisión)	Secuela de la obra original
	<i>Super Dragon Ball Heroes: Ankoku Makai Mission!</i> (2016 – en emisión)	Ampliación del videojuego arcade: <i>Dragon Ball Heroes</i> (2010)
	<i>Dragon Ball: That time i got reincarnated as Yamcha!</i> (2017 - 2018)	Spin off
	<i>Super Dragon Ball Heroes: Universe Mission!</i> (2018 - 2019)	Ampliación del videojuego arcade: <i>Dragon Ball Heroes</i> (2010)
Animaciones para continuación la saga	<i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015 -2018)	Secuela de la obra original
	<i>Super Dragon Ball Heroes</i> (Toei Animation, 2015 - actualidad)	Ampliación del videojuego arcade: <i>Dragon Ball Heroes</i> (2010)
OVAS (Original Video Animation)	<i>Legend of Dragon Ball</i> (2018)	Remake del título homónimo lanzado en 1986

Filmes animados	<i>Dragon Ball Z: Battle of Gods</i> (2013)	Intercuela
	<i>Dragon Ball Z: Resurrection</i> (2015)	Intercuela
	<i>Dragon Ball Super: Broly</i> (2018)	Secuela
Videojuegos	<i>Dragon Ball Z: Battle of Z</i> (2014)	Videojuego multijugador de combate - Ampliación de narrativa.
	<i>Dragon ball Z Dokkan Battle</i> (2015)	
	<i>Dragon Ball Xenoverse</i> (2015)	
	<i>Dragon Ball Xenoverse 2</i> (2016)	
	<i>Dragon Ball VR</i> (2017)	
	<i>Dragon Ball Legends</i> (2018)	
	<i>Dragon Ball FighterZ</i> (2018)	
	<i>Jump Force</i> (2019)	Videojuego de combate – Crossover entre personajes de distintas franquicias
	<i>Super Dragon Ball Heroes: World Mission</i> (2019)	Extensión en consolas del videojuego arcade: <i>Dragon Ball Heroes</i> (2010)
<i>Dragon Ball Z: Kakarot</i> (2020)	Videojuego de combates - Ampliación de narrativa	

El antecedente se plantea como la constante emisión transmediática que mantiene vigente a la franquicia; no obstante, es necesario vincular para dar cierre al capítulo, a la saga *Dragon Ball* como agente directo e indirecto presente en la incidencia y divulgación de la Marca nación japonesa. Primeramente, es relevante resaltar el seguimiento etnográfico realizado por la Universidad Politécnica de Tokio, desde un estudio y encuesta centrada en el reconocimiento de la imagen pública del concepto “Japón agradable (*Cool Japan*)” por los ciudadanos nativos. La muestra registrada señala un seguimiento de 4 años en el que se sometió a un análisis a 1000 personas encuestadas de forma anual con rango de edad de entre 15 y 49 años, siendo un estudio relevante en la formalización, sustento y origen de la oficina del programa *Cool Japan* (Tokyo Polytechnic University, 2014).

El estudio muestra una tasa inicial de reconocimiento del concepto entre la población del 29% para evolucionar al 60% en el cuarto año, en el que los encuestados dimensionan a *Cool Japan* como un precepto derivante de un *Soft power* por el que la identidad y formas culturales del país se extienden al exterior. De la misma forma los resultados directos disponen que las industrias creativas capaces de fortalecer el precepto son: 1) Anime y

manga; 2) Cultura culinaria; 3) Paisaje japonés, 4) Videojuegos, y; 5) Artes escénicas tradicionales.

Cuando en la encuesta se les pregunta sobre las obras pertenecientes a la industria de contenido capaces de dar representación al concepto *Cool Japan*, en un balance que contempla el seguimiento general por cuatro años, se presentan los resultantes provenientes de la industria de la animación y el manga, dando en consecuencia el siguiente ranking: 1) *Dragon Ball* y *Doraemon* (ambas oscilando entre el primer y segundo puesto); 2) *Mobile Suit Gundam*, y; 3) *One Piece*.

Dando seguimiento al documento, se implica a los personajes principales de las sagas provenientes de las mismas industrias que, por preferencia popular se visionan como las figuras adecuadas para ampliar la incidencia del concepto, y de acuerdo con la muestra se presentan los siguientes puestos: 1) *Doraemon* (obra homónima); 2) *Son Gokū* (*Dragon Ball*); 3) *Totoro* (*My Neighbor Totoro*), y; 4) *Pikachu* (*Pókemon*) en orden de favoritismo. El planteamiento de la encuesta culmina con el 65% de los perfiles a favor sobre la idea futura de la integración de la industria creativa al programa para mejorar el rumbo de la gestión estratégica de la Marca nación, con el fin de aportar de manera significativa a la imagen pública del país en camino a los Juegos Olímpicos.

La franquicia ha crecido de tal forma que, incluso la Asociación Japonesa de Aniversarios, da de alta el “Día Nacional de Son Gokū” en honor al personaje principal del universo, desde la solicitud de *Toei Animation* en el marco de la celebración de los 30 años de la saga, pactando la fecha festiva el 9 de mayo a partir de 2015. La conmemoración fue oficializada por una campaña de posicionamiento en medios, con eventos en diferentes puntos del país, presentando réplicas cada año por las que se generan puntos de encuentro, eventos, proyecciones y colaboraciones con marcas que no sólo han logrado reafianzar el sentido de la saga, sino que de forma paralela promueven el turismo a la región.



## Figura 16

*Aniversario 30 de la franquicia. Ejemplo de activación para promoción turística, escultura gigante de nieve dispuesta para el Festival invernal de Sapporo, 2016.*



*Nota:* Aniversario 30 de la franquicia, Festival invernal de Sapporo [Captura] por Dragon Ball Official Site, 2016 (<https://dragonball.news/>).

En 2016, el Ministerio de Economía, Comercio e Industria, da cauce al “Proyecto de apoyo a las medidas de fortalecimiento de la Industria de contenidos”, en el meticuloso documento se abunda en un estudio de mercado que apunta a la previsión del atractivo y crecimiento de la industria del anime y del videojuego, se describe también, la necesidad de continuar estimulando el contenido japonés popular por su alta valuación en el PIB nacional. Desde la indagación se dispone la lista de los mayores consumidores de licencias y distribuidores de la industria de contenidos japonesa, de forma inmediata se presenta el resumen desglosado de la valuación significativa promedio considerada a la década de 2010 a 2020 por negociaciones en el uso de licencias japonesas:

- 1) Estados Unidos: Comercialización valuada en 19,21 billones de yenes anuales (179 mil millones de dólares aproximados) anualmente.
- 2) China: Comercialización valuada en 4,03 billones de yenes (40 mil millones de dólares aproximados) anualmente.

3) Arabia Saudita: Comercialización valuada en 0,04 billones de yenes (360 millones de dólares aproximados) anualmente.

El estudio de mercado logra ampliar también cuáles son las franquicias más consumidas, de mayor atractivo y crecimiento en el mercado objetivo desde estos territorios, por lo que las tendencias apuntan al anime, a los filmes, a los programas de TV, a la música y a los videojuegos, sin dejar de lado el crecimiento del mercado de manga a nivel internacional sobre todo en la última década (METI, 2016, págs. 25 -45). A continuación, se traduce el ranking de los productos japoneses mejor comercializados en cada uno de los mercados objetivo según el estudio, de forma previa al despunte del programa *Cool Japan*:

**Tabla 12**

*Estudio de mercado del programa Cool Japan*

<b>Estudio de mercado de las franquicias japonesas mejor comercializadas en el mercado objetivo de mayor impacto económico (2015 -2016).</b>		
<b>Estados Unidos</b>	<b>China</b>	<b>Arabia Saudita</b>
1. The Legend of Zelda: Hyrule (Videojuego)	1. <i>Your name</i> (Filme-anime)	1. <i>Final Fantasy XIV</i> (Videojuego)
2. <i>My hero academia</i> (Anime)	2. <i>One Piece Film: Gold</i> (Filme-anime)	2. Pokémon Omega Ruby (Videojuego)
3. <i>One Punch Man</i> (Anime)	3. <i>36th Doraemon the movie: Nobita and the birth of Japan</i> (Filme-anime)	3. Dragon Quest Heroes II (Videojuego)
4. <i>One piece</i> (Anime)	4. <i>Boruto: Naruto Next Generations</i> (Filme-anime)	4. <i>Dragon Ball: Xenoverse</i> (Videojuego)
5. <i>Tokyo Goul</i> (Anime)	5. <i>Dragon Ball Z Resurrección "F"</i> (Filme-anime)	5. <i>Luigi's Mansion</i> (Videojuego)

Como se puede asimilar, la mayoría del mercado comercializado al exterior para este instante es proveniente de la industria del anime y en segundo momento de la industria del videojuego. Se amplía también que gran parte de los títulos posicionados devienen de formatos transmedia. Es pertinente especificar que los estudios esbozados en esta sección forman parte del sustento y decisiones sobre la incorporación de las licencias provenientes de la industria de contenidos japonesa para activaciones y estrategias circunscritas a la Marca nación, planteadas de forma previa (METI, 2016, págs. 25 -45).

A mediados de 2016 acontece un nuevo proyecto, por el que se promueve la investigación sobre las necesidades entorno a la infraestructura de producción y de contenido digital, dispuesto por la División de Industrias Relacionadas con la Información Cultural. A partir de su informe general, se distingue al avance tecnológico como parte primordial del desarrollo social, capaz de activar las industrias creativas y de contenido japonesas. En una de las secciones sobresalta un estudio a las tecnologías como el VR (Realidad Virtual) y la AR (Realidad Aumentada), amplificadas como herramientas presentes en las tendencias y como instrumentos de expansión en el mercado internacional de mediano a largo plazo. En los registros se resalta el uso comercial de franquicias, siendo el caso relevante de la aplicación *Pokémon Go* (Niantic, 2016) y el videojuego *VR Dragon Ball Z* (Meleap Co., Ltd, 2016), explicitados como los títulos de mayor posicionamiento tecnológico emergente, de esta forma vemos a la franquicia del caso de estudio siendo vinculada al margen de impacto nuevamente (METI, 2017).

Como se antecede en el segundo capítulo de la investigación, ciertas franquicias provenientes de la industria de contenidos han sido empleadas como activos licenciados participantes en las estrategias del programa *Cool Japan* desde su origen. Es el caso de la licencia *Dragon Ball*, cuando se suma a los esfuerzos publicitarios y mercadológicos de los Juegos Olímpicos Tokio 2020 (2021), un impacto coincidente con el auge de la secuela narrativa *Dragon Ball Super*, utilizada como agente catalizador, es decir, como motor publicitario con la capacidad de ampliar el espectro de incidencia a promoción del evento, sin embargo, desde años previos los productos transmedia de la franquicia le permiten mantenerse vigente como activo económico, factor reflejado que se vislumbra en el éxito.

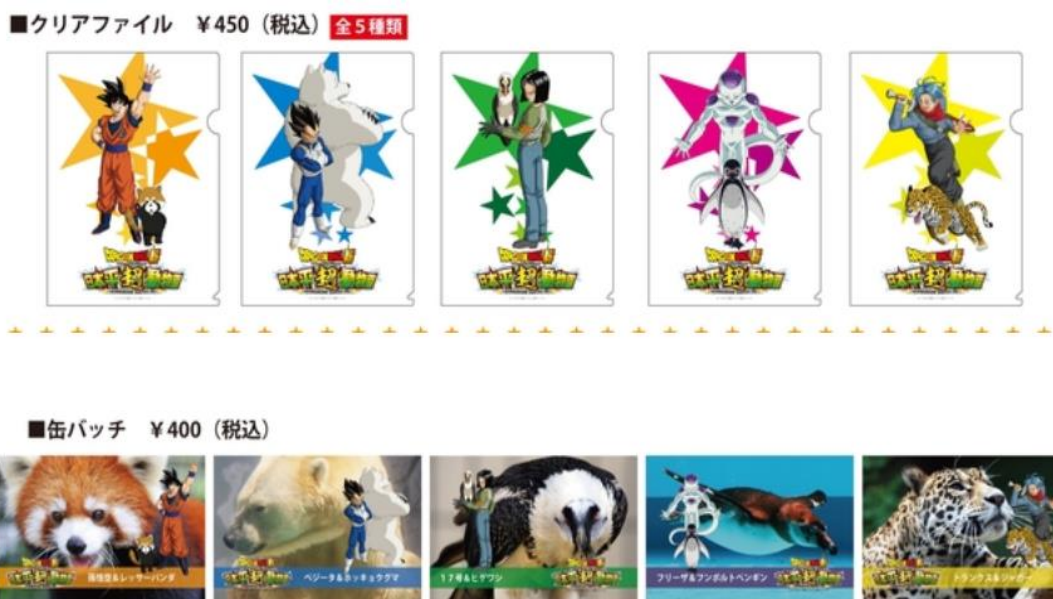
*Dragon Ball*, participa de forma directa e indirecta como licencia relacionada al branding nacional debido a sus referentes simbólico-culturales de alcance internacional, a la paralela de ser catalogada como la segunda saga de manga más comercializada a nivel internacional después de la obra *One Piece* (Oda, 1997). El interés sobre el uso de licencia de la franquicia se remarca además en su reconocimiento como activo en por lo menos 40 países; el autor, Akira Toriyama, a su vez, es legitimado como el tercer dibujante de manga

más popular a nivel global después de Osamu Tezuka<sup>72</sup> y los creadores Fujiko Fujio<sup>73</sup> (Padula: 2014; Line, 2020).

La franquicia ostenta una incidencia diplomática al ser catalogada por sus seguidores como “el verdadero manga nacional”(Goo ranking, 2019), sus campañas mercadológicas han tenido también colaboración para mejoras sociales, fue el caso de la participación de la saga en el 50 aniversario del "Zoológico de Nihondaira de la ciudad de Shizuoka, por el que los personajes fueron el atractivo para estimular a las personas a participar en ciertas activaciones presenciales que instruyen conocimiento en relación a la conservación de la naturaleza, disposición también mercadológica pero proactiva en el incremento de la conciencia social y, como se ha dimensionado, este marco de acción oferta el potencial a futuro del uso de la licencia (Dragon Ball Official Site, 2019).

### Figura 17

*Licencia Dragon ball, utilizada para crear conciencia social sobre la naturaleza en el marco del 50 aniversario del "Zoológico de Nihondaira.*



*Nota:* [Captura] por Dragon Ball Official Site, 2016 (<https://dragonball.news/>).

<sup>72</sup> Tezuka Osamu (1928 –1989), reconocido como el autor más prolífico del manga, su obra más reconocida es *Tetsuwan Atomu (Astroboy, 1952)*.

<sup>73</sup> Fujiko Fujio, es la firma de los autores de manga Fujimoto Hiroshi (1933- 1996) y Abiko Motoo (1934). Son los escritores y dibujantes reconocidos por la creación de la obra *Doraemon (1969)*.

Desde esta sección, se ha podido ampliar de forma breve a la franquicia que enmarca al caso de estudio, y se ha logrado de la misma forma vislumbrar en sus personajes, elementos potenciales para influir a nivel masivo, ya que en un sentido intuitivo, las narraciones presentes en las sagas de animación que han participado como agentes del programa *Cool Japan* para la divulgación de la Marca nación, impactan de manera proactiva a nivel económico y a su vez, como se esclarece desde sus valores y contenido, tienen el potencial natural de reafirmar los símbolos, sentidos culturales y éticos representativos de la nación. Así, su contenido revelador se extiende desde modelos transmedia a nivel global, que mantienen vigentes discursos efectivos capaces de intervenir en la edificación de conciencia social y remarcar de la misma forma características que envuelven al imaginario japonés, que serán relevantes en los siguientes capítulos y en el análisis consecuente de la investigación.

### Capítulo 3. La construcción de Narrativas transmedia

En los capítulos previos se da revisión a un marco histórico y referencial por el que Japón da impulso a sus industrias creativas y de contenido a nivel internacional, como estrategia de divulgación de la Marca nación desde el inicio del programa *Cool Japan*, instituido bajo las estrategias y elementos de un *Soft power*, participe en el fomento y activación de sectores públicos, privados e institucionales de la nación. Posteriormente, se profundizó en el desarrollo, impacto y modelo de negocios que rodea a la Industria del anime, como sector primordial del motor de la Economía Creativa al interior y exterior de la nación, preámbulo que permite dar paso al presente marco teórico.

Primeramente, se abundará en la narrativa como elemento activo de la formación del pensamiento simbólico de Japón, inicialmente adaptado de creencias autóctonas y alóctonas que fungen como sustrato trascendente que forma parte de un imaginario mítico constituido por remanentes simbólicos que han trascendido desde tiempos arcaicos para proveer un sentido y unidad a la identidad de la nación, y que presentan a su vez, un impacto directo adaptado a los procesos que envuelven su actual constitución cultural, social, política, institucional e industrial.

En segundo momento, la investigación permite dar revisión a la definición, las características, los derivados y las estrategias que circundan a la construcción de Narrativas transmedia, como parte fundamental del sistema de comercialización de las industrias de contenido japonesas, dispuestas formalmente desde los años 80 en las franquicias de anime, a manera de sustento para la prolongación del modelo comercial común. Un sistema narrativo de esta índole ampliado desde la industria de la animación, de forma directa e indirecta ha llevado a posicionar una injerencia simbólico-cultural reminiscente a Japón, particularmente propiciado desde las sagas con mayor popularidad y crecimiento, motivo por el cual son relacionadas como activos del programa *Cool Japan* para la divulgación de la Marca nación, por lo que en este segmento se extenderá su capacidad de comunicar imaginarios míticos, formas simbólicas y culturales de reforzamiento al interior de la nación para su circulación comercial y alegórica al exterior, incidencia por la que se establecen como tópicos de importancia para revisión de una investigación con un enfoque cultural.

### 3.1 La narrativa en la construcción del imaginario mítico japonés.

Ricoeur sustentado en las tesis de Heidegger en *Ser y tiempo (Sein und Zeit, 1927)*, describe a la trama narrativa como *el medio privilegiado para esclarecer la experiencia temporal inherente a la ontología del ser-en-el-mundo [...] donde la narración se eleva a condición identificadora de la existencia temporal* (2004, págs. 25 -26), desde este punto de vista, la narración envuelve una explicación, donde los motivos y la intelección son extendidos y ordenados mediante la interpretación, a partir de la comprensión de las vivencias temporales en el que, es posible identificar un carácter teleológico en la elucidación entre series de acciones subsecuentes, aleatorias o episódicas que habilitan el relato y que, se encuentran siempre sujetas a un discurso y a un contexto particular.

El relato es la vía imprescindible para la transmisión y edificación de sistemas de pensamiento, desde su tránsito y sinergia entre la oralidad y la escritura, las articulaciones derivadas lograron consagrar la concreción de cúmulos de sistemas simbólicos de cada sociedad prevalente, entre los cuales se encuentran como extensión los mitos, quienes encierran una capacidad y coyuntura para otorgar explicaciones, conocimientos y herramientas que permiten al ser humano la interpretación de la realidad.

La asociación indivisible entre mito y narración logra dar un carácter de experiencia intemporal en la que los sistemas míticos tienen a su vez la capacidad de adaptarse, transitar y transmutar para mantenerse temporalmente vigentes a partir de unidades esenciales. De esta forma, las historias que encierran y materializan el mito, son de profunda importancia ya que han conseguido incidir directamente en las creencias y prácticas del ser humano, de las cuales se despliega el pensamiento mítico por el que se da origen a una cosmovisión, o bien, a un trasfondo lógico-intuitivo, sensorial y simbólico capaz de orientar al individuo en su desarrollo particular y social.

En aras de anteceder las características precedentes del pensamiento simbólico cultural japonés, del cual derivan las narraciones profundamente vinculadas a las industrias de contenido de mayor alcance de la nación, es preciso abundar en las raíces mitológicas, cuyo antecedente se remonta al periodo arcaico Yayoi (300 a. C.); su alumbramiento, ostenta

una visión vitalista que da importancia al principio de energía (fuerza vital) a impulso de los seres en existencia, que más tarde dará vida a la raíz Shintô (神道), por traducción comprendida como “el camino de los Kami<sup>74</sup>”, entendidos como presencias animadas sagradas, representantes de la inmanencia, que decantan funciones sociales asociadas a fenómenos naturales en aleación a nexos espirituales y cosmogónicos<sup>75</sup>. Será hasta el siglo VI que la tradición y narrativa oral se concreta en escrituras, forjando a consecuencia la noción de sintoísmo derivado del precepto chino “shên tao”, *que se empleaba en el contexto confucionista, para designar las reglas místicas de la naturaleza [...] (Crespín, 2017, p. 5; Ono, 2008, p. 21).*

Los sustentos sintoístas y derivaciones mitológicas a su vez, sintetizan a largo plazo una conciencia cultural que deviene de una mezcla de influencias alóctonas, derivadas de China primordialmente y en segundo momento de la estrecha relación con Corea, como territorio intermedio entre Japón para transacciones mercantiles y de comunicación, que despliegan a su vez una nueva etapa para el año 538, cuando el rey coreano Paekche envía al entonces emperador Kimmei de Japón una estatua y una copia de textos sutras<sup>76</sup> que permiten la inclusión del budismo a la nación (González Martínez, 2016, p. 215).

No debe dejarse de lado que, *el budismo no ha producido un pensamiento verdaderamente nacional en Japón. Su introducción se resolvió simplemente en una yuxtaposición ecléctica<sup>77</sup>*, de la misma forma que las precedentes influencias taoístas y confucionistas; no obstante, estas atribuciones ideológicas reforzadas durante el siglo XII, derivan en la edificación de narrativas que modelaron indirectamente la identidad cultural de la nación, a partir de su apropiación por relatos samurái durante el periodo feudal; las

---

<sup>74</sup> El término Kami se ha traducido como “Dios”; no es una terminología correcta al no estar referido al sentido de divinidad, su sentido conceptual se encuentra más cercano a una fuerza espiritual (Crespín, 2017, p. 6).

<sup>75</sup> Los mitos cosmogónicos, revelan no sólo el origen o los principios, si no a su vez, *el constante paso del caos al orden y del orden al caos*, como lo implica Eliade (1989), los ciclos cósmicos demuestran una relación transitoria entre creación y destrucción (Amador, 2020a; 309).

<sup>76</sup> Textos en sánscrito provenientes de la India que disponen enseñanzas y guías de conocimiento que Buda atribuye a sus discípulos.

<sup>77</sup> En Campbell (1991, p. 513).



aventuras desde este entramado, fueron capaces de trascender por medio de adaptaciones al erigir una postura alejada de los ideales teológicos pero con un aspecto filosófico que, permitían exhibir historias sobre héroes sin un nexo directo a la incorporación de dilemas religiosos, dando espacio a moralejas de conciencia social capaces de propagarse con un carácter universal que, han trascendido a partir de su simplificación en narrativas modernas, sin límites impuestos por dogmas (Campbell, 1991, p. 542).

La narración moderna industrializada por Japón de forma intrínseca extiende sus mitos, sus representaciones y convenciones ideológicas que, ineludiblemente son transferidas desde sociedades tradicionales a modernas de forma condicionada por vías de aceptación social, a fin de preservar ideales culturales que afianzan y reafirman de forma premeditada la identidad del territorio, como lo apunta Amador:

*Lo específico de la identidad colectiva está en el hecho de participar de la verdad develada por los mitos. Esto significa que se adopta un universo simbólico, un acervo de imágenes a través de cuyo prisma se mirarán, se significarán las experiencias de la vida. Creer en la verdad de los mitos supone también aceptar el pacto social y sus reglamentos, sus maneras de vivir la vida diaria [...] La colectividad existe a partir de esta comunión mítica, de la vivencia de un imaginario común que, si bien, significado de manera particular por cada uno, proporciona los temas fundamentales [...] (2020a, págs.357 – 358).*

De manera fundamental, como se amplía en este breve segmento, los manifiestos simbólicos arraigados en la conciencia sobre los mitos desde el punto de vista sociológico, son de gran impacto ya que tienen la facultad de explicitar, describir y modelar el orden social, político e institucional, puesto que inciden directamente en la concepción de valores morales y estándares éticos y a su vez, son capaces de marcar el devenir y la preservación o metamorfosis cultural; de esta unión normativa, adquieren una dimensión metafísica, plasmada en derivaciones de formas estéticas, sistemáticas, psicológicas y de alcance espiritual, a las que hemos dado recorrido en el transitar de los capítulos para abundar sobre los objetivos.

Dando cauce conclusivo a partir de la relación entre las elaboraciones del pensamiento simbólico y las incidencias o alcances recreados mediante la transmisión del relato, se logra

definir desde la mirada de Geertz (1997) que, ineludiblemente dependemos del acceso a estructuras simbólicas públicas para elaborar esquemas autónomos de actividad, siendo la amalgama entre mito y narración una ruta de aproximación a directrices de representación, que Japón ha permeado en sus ficciones modernas con el fin de mantenerlas vigentes y vinculadas a un acceso común, particularmente extendidas en muchos casos mediante manifiestos culturales arraigados, a los que daremos seguimiento por medio del análisis hermenéutico terminante, a manera de vincular la capacidad del relato visual para transmitir representaciones anexas a la identidad cultural de la mano a la ampliación de referidos análogos a la Marca nación incentivada por el territorio.

### 3.1.1 Cultura

En las últimas dos décadas, los esfuerzos dispuestos en políticas públicas implementados para dar origen e impulso a la Marca nación japonesa, apelan de forma indistinta a una divulgación ideológica con carácter etnocentrista, encumbrada a partir de representaciones culturales tanto tradicionales como populares que, funcionan como el núcleo diferenciador eminente, capaz de trascender desde la continua circulación e inversión en espacios publicitarios, institucionales y mediáticos. Las particularidades simbólicas eficazmente propagadas, como es el caso de la oferta culinaria, las costumbres, las conmemoraciones, los mitos, entre otros manifiestos extendidos por sus industrias, de forma paulatina han condicionado la alocución afable que va de la mano al incremento de una opinión pública favorable y atrayente al exterior de la nación, por el que se encumbran tácticas sustentadas en las relaciones exteriores con discursos que preconizan valores universales, necesarios para asistir y desdibujar las diferencias concomitantes arraigadas de contrastes étnicos.

Clifford Geertz plantea que, la cultura es una *ciencia interpretativa en busca de significaciones*, capaz de proporcionar tejidos contextuales dentro de los cuales pueden percibirse fenómenos de forma inteligible, es decir de forma densa<sup>78</sup>; como lo indica el autor desde una ampliación analítica:

---

<sup>78</sup> Geertz, entiende a la descripción densa como aquello que *se encuentra más allá de lo obvio y superficial, que parte de un estado de general desconcierto sobre los fenómenos observados*, en el que surgen ideas teóricas

*[...] la cultura se aborda del modo más efectivo, entendida como puro sistema simbólico [...] aislando sus elementos, especificando las relaciones internas que guardan entre sí esos elementos y luego caracterizando todo el sistema de alguna manera general, de conformidad con los símbolos centrales alrededor de los cuales se organizó la cultura, con las estructuras subyacentes de que ella es una expresión, o con los principios ideológicos en que ella se funda [...]* (2003, pág. 29).

En estos preceptos se especifica que el análisis cultural desde una mirada antropológica y sociológica se infunda en estimaciones, suposiciones, contraposiciones, analogías y relaciones de significación que el investigador sustenta para fundamentar inferencias, descripciones densas, conclusiones aclaratorias o formulaciones teóricas generales.

Ernst Cassirer (1997) y Clifford Geertz (2003) determinan que las manifestaciones directas de la cultura (lenguaje, mito, arte, religión y ciencia) forman parte activa de los procesos de codificación, supervivencia y realización existencial del ser humano, a partir de ellas acontece una mediación durante la consecuente intelección de la realidad; su devenir favorece la develación de condicionantes o guías para el desarrollo de acciones y formas propias de cada sociedad, desde este enfoque es necesario para el intérprete durante el ejercicio hermenéutico, el reconocimiento de la dimensión social sobre los manifiestos simbólicos que rodean y condicionan la exégesis durante su búsqueda.

Como se ha disertado en capítulos previos, la cultura es una compleja red simbólica nutrida por convenciones sociales y relaciones de interpretación entre interlocutores, por el que la actividad o flujo de signos y sentidos da formación a una entidad abierta en constante metamorfosis; por este motivo, el análisis cultural de un tercer orden como el ampliado por un estudio de contenido como es el presente caso sustentado por la investigación, parte de soportes fijos, siendo la narración la vía material que logra otorgar rubros para la constante conjetura y estimación de significaciones simbólico-culturales que pueden llegar a contraponerse, descartarse o reafirmarse en conclusiones explicativas que derivan de relaciones causales conexas a un contexto y a un lapso temporal determinado, o bien, como

---

que se refinan, modifican, amplían o desvanecen en el proceso de interpretación, y que dan paso a enunciaciones generales sobre el lugar de la cultura en la explicación de la vida colectiva (2003, pág. 36 -38).

se ha descrito, en vinculación a los discursos principales de las intenciones propuestas por la Marca nación japonesa.

### **3.1.2 Formas simbólicas.**

En este apartado es necesario incidir en los preceptos de Ricoeur (2004), retomados a partir del texto *Filosofía de las formas simbólicas (Philosophie des formes symboliques, 1923)* de Ernst Cassirer. El autor explicita como, *las formas simbólicas son procesos culturales, que articulan toda la experiencia*; desde esta mirada, Ricoeur dimensiona que nuestra mediación figurada con la realidad se encuentra circunscrita a una naturaleza cultural que es precondicionante y a su vez, funciona en un primer momento como una base de la acción, a lo que el autor llama “simbolismo implícito o inmanente”, para que en un segundo momento, se otorgue espacio a las derivaciones del plano práctico donde los seres humanos participan en la creación de conjuntos alegóricos secundarios, dimensionados bajo el término “simbolismo autónomo”.

En este preámbulo donde la cultura es el marco sustancial, el símbolo será el punto de partida para entender las “formas simbólicas”, a manera de anteceder el planteamiento, es necesario incurrir a una determinación general en la que se puede definir al símbolo como una dimensión *que adquiere cualquier objeto artificial o natural, cuando éste puede evocar una realidad que no es inmediatamente inherente; es decir, el símbolo hace mediatamente presente lo que inmediatamente se halla ausente*, de esta manera se rescata que el símbolo como referente, mediador y como vehículo de sentido es fundamental para crear vínculos, durante los procesos de culturización en cualquier sociedad (Trevi, 1996; Duch, 2012, 192).

De la misma forma, Ricoeur enfrenta el término símbolo a partir de Clifford Geertz, encarándole desde un enfoque hermenéutico, ya que como lo explicita: *Para el antropólogo y el sociólogo, el término símbolo subraya el carácter público de la articulación significativa.* (2004, pág. 120). Geertz refiere a su vez que, *la cultura es pública porque la significación lo es* (2003, pág. 26); de acuerdo con este precepto, se plantea entonces que el simbolismo guía a la acción y esta, únicamente es descifrable a partir de su expresión, misma que es erigida por actores sociales en su desarrollo común, por lo que se concluye a su vez que, *un sistema*

*simbólico proporciona así, un contexto de descripción para acciones particulares* que se establecen como pautas activas útiles en el proceso de interpretación y vinculación entre individuos (Ricoeur 2004, pág. 121).

A forma de abundar en lo antecedido y para dar a entender las características que circundan al símbolo como concepto, se evocará a la obra *De la mitocrítica al mitoanálisis*, donde Gilbert Durand (1993), destaca las siguientes características para la intelección del término:

- El símbolo:
  - a) es concreto y motivado debido a que el significante *tiene como soporte a un ser o cosa concreto y visible o al menos, es representable en imagen, gesto o palabra* (Amador, 2020b, p. 25).
  - b) tiene un carácter óptimo para explicar, sugerir, dar a conocer o epifanizar un significado.
  - c) es imposible de percibir, ver, imaginar, comprender y materializar directamente (Durand, 1993, págs. 17-18).
  - d) Es polisémico, polivalente e inagotable en sentidos y significados unívocos.

Amador (2020b), desde la intelección de la obra de Durand, advierte que el símbolo es abierto y puede valerse de una infinidad de soportes para transmitir significados; así mismo, resalta que el símbolo evoca figuras explicativas, capaces de presentar y representar relaciones de sentido que [...] *sirven de guía heurística de la realidad. En su sentido trascendente, son la vía ideal para alcanzar el conocimiento de verdades espirituales* (p. 26). De esta manera, el autor remarca las siguientes capacidades y características presentes en el símbolo:

1. El símbolo revela una multiplicidad de sentidos y tiene una pluralidad semántica que, [...] *pone de manifiesto la unidad fundamental de las diversas dimensiones de lo real* (Eliade, 1988: págs. 402-404; Amador, 2020b, p. 27).
2. El símbolo, se presenta desde una *condensación expresiva*, definida en lo concreto y lo material (del simbolizante) que tiene la capacidad de contener y de poner en manifiesto, lo que es común (lo simbolizado) (Durand, 1971).

3. La pluralidad semántica del símbolo crea una imposibilidad de explicitar todos sus sentidos y significados.
4. El símbolo se constituye desde homologías diferenciales, a manera de que se construya *la posibilidad de que los elementos materiales que representa (el simbolizante) sean intercambiables, lo que le permite constituirse en fuerza unificadora y dadora de sentido (lo simbolizado)* (Durand, 1993 p. 97-98; Amador, 2020, p. 29).

A manera de complementar, se retoma a Durand (1971), quien esboza de manera elocuente que, el símbolo recurre a la redundancia y a la repetición, no desde un esquema tautológico, sino de manera [perfeccionadora]<sup>79</sup> (Durand, 1993; Trad. Amador, 2020, p.29). Disposición pertinente que el autor amplificará desde una esquematización de las tres formas fundamentales de la redundancia simbólica, demarcadas en la investigación a fin de ampliar una pauta aplicable al reconocimiento y ejercicio hermenéutico:

- a) Redundancia de los gestos: Es referida a la relación de las prácticas rituales, donde se evocan gestos corporales en las que también acontece una manipulación de objetos y que, a su vez, logra tener extensión en prácticas cotidianas del ser humano (Durand, 1971: 18).
- b) Redundancia de las relaciones lingüísticas: acontece a partir de los vínculos entre la lengua y el mito, desde sus derivaciones verbales y textuales. En este tipo de redundancia se observa la repetición de relaciones lógicas y lingüísticas; o bien, en el esquema de repetición de ideas, conceptos o imágenes, expresados verbalmente (Durand, 1971: 18). Amador (2020b), desde esta misma disposición aclara que, es indispensable incluir en esta categorización, *todas las producciones culturales que se sustentan en el lenguaje hablado y escrito* (p. 28)
- c) Redundancia de imágenes: Se refiere a las figuras, diseños, decoraciones o representaciones, donde se repiten símbolos de incidencia visual, siendo el caso de

---

<sup>79</sup> Se ha sustituido la palabra “perfeccionante” de la traducción original de la obra de Durand, por la adecuada en la traducción realizada por Amador (2020b), bajo la evocación de la palabra “perfeccionadora” referida a manera de suplir su inexistencia en el castellano.

motivos, composiciones, conceptos, entre otros. Durand (1971), evoca esta categoría para referirse al arte como medio de producción y reproducción.

De esta manera llegamos al trasfondo, por el que se aborda la aleación precisa entre los símbolos y sus manifestaciones arraigadas en la trascendencia cultural; en esta dirección, se debe desglosar que es en el pensamiento donde se elaboran los sistemas simbólicos y de imágenes representantes, que de forma paulatina son compartidos y transmitidos desde la *redundancia perfeccionadora*, con lo que se concretan en un todo ordenado que es formador de articulaciones de sentido. Como se puede aseverar, los símbolos construyen y sintetizan la cosmovisión, las creencias y las prácticas que mantienen los vínculos en una sociedad, advirtiendo un carácter ético que da pauta a un desarrollo común, puesto que:

*[...] la cultura denota un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas, por medios con los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida. (Geertz 2003, p. 88)*

Para concretar un análisis de las formas simbólicas, es necesario desarrollar una labor hermenéutica que tenga un carácter ligado al proceso de concreción de hechos sociales del manifiesto cultural al que el investigador desea aproximarse. En esta instancia, Ricoeur aporta que un sistema simbólico es capaz de proveer *un contexto de descripción para acciones particulares [...] De esta forma, el simbolismo confiere a la acción la primera legibilidad* (2007, p. 121), con este primordial esquema se da acceso a una diversidad de sentidos de expresión, adjuntos a un nivel contextual por el que el intérprete confiere un enlace a relaciones significantes. A partir de esta digresión Amador (2020a), dimensiona que toda acción puede interpretarse desde un marco de convenciones colectivas, que son propias e inmanentes a cada cultura, a las que se logra tener acceso siendo partícipe del marco en el que se evocan los simbolismos, o por vía de un esfuerzo profundo por la interpretación de las materializaciones concebidas desde el convenio y uso social (p. 145).

Los símbolos logran tener una calidad de expresión que puede llegar a ser impropia, figurada, polivalente, indirecta, metafórica, metalingüística; mientras, las formas simbólicas

por otro lado, *son formulaciones tangibles de ideas, abstracciones de la experiencia fijadas en formas perceptibles, representaciones concretas de actitudes, de juicios, de anhelos o de creencias* precisas para mantener los vínculos necesarios de construcción, de aprehensión y de utilización del conocimiento y de esta manera, su capacidad de expresión, permite la elaboración axiomática derivada de la interpretación a partir de las correlaciones de sentido (Geertz, 2003, p. 90).

El estudio de las formas simbólicas debe realizarse desde un anclaje sociohistórico, que permita articular de forma paralela un planteamiento estructural de carácter complementario, esquema que contribuirá a un acercamiento analítico deductivo que, permita al exégeta esbozar proposiciones o razonamientos teóricos, útiles para extender los diversos niveles de significación y principales vínculos hallados en la transmisión de sentidos (Gadamer, 1999; Amador, 2020a, p. 272). De esta manera se declara que, cada cultura se encuentra organizada en un sistema de gran complejidad que transita y se mantiene a partir de la expresión y conservación de articulaciones simbólicas que otorgan lucidez y guías al progreso humano mediante su síntesis en el pensamiento y sobre todo durante la ejecución práctica.

### **3.1.3 Mitos**

El ser humano siempre ha concretado estructuras de pensamiento útiles para su desarrollo cognoscente, mantenidas desde un proceso dinámico. Dichas contexturas, como se anteceden, son capaces de proveer una amplia diversidad de sentidos y significaciones para la interpretación de la realidad, de sus manifiestos en común, los individuos extraen pautas de resolución y guías a las grandes interrogantes de la existencia que inciden en el orden social y trascienden en un imaginario cultural y colectivo, estas disposiciones:

*Habitan en los niveles más profundos de la conciencia, son símbolos, figuras, imágenes, relatos que -bajo máscaras distintas- hablan con una misma voz. Al paso del tiempo se han enriquecido, diversificado y complejizado o degradado. No obstante, su variada apariencia, podemos seguir reconociendo su relativa unidad. Están contenidas en los mitos y sus arquetipos, siendo esta forma esencial bajo la cual se han conservado* (Amador, 2020a, p. 303).



En su precedente etimológico griego, el término *mýthos* ha sido comprendido como «fábula», «invención», «ficción», «ilusión», desde estas deficientes constricciones, Mircea Eliade en su profundo estudio en la obra *Mito y realidad (Myth and Reality, 1963 [1994])* logra apelar por un valor semántico diferente para el vocablo; como el autor lo indica, este sentido debe vislumbrarse tal como lo comprenden las sociedades arcaicas, donde el mito designa una «historia verdadera», es decir, una revelación de inapreciable valor, sagrada, y significativa.

Los mitos son imprescindibles para el desarrollo simbólico puesto que, dan fundamento al origen, a la cosmovisión, a las concepciones históricas y a las actividades derivadas de la vida social, a partir de ellas surgen las formas inmanentes e inherentes en cualquier cultura existente. La constelación mitológica encausada por cualquier sociedad sostendrá de trasfondo creencias, tradiciones, actos rituales, conducta moral, formación de conciencia y de organización.

Las construcciones míticas emanadas por cualquier complejo social, han trascendido del mundo arcaico y han llegado a una readaptación profana a partir de las grandes narrativas contemporáneas que encierran a las ciencias, las artes, las industrias creativas y de contenido, y de la misma forma, se logran disponer por vía del *sustento de las ideologías políticas modernas, configurando las modalidades de la actividad política, produciendo y fundamentando diversas formas de cohesión social y política [...]* (Amador, 2020a, p. 305); este carácter se advierte en relación al objeto de estudio ya que, desde la naturaleza del programa *Cool Japan*, Japón ha logrado impulsar sistemas institucionales que divulgan representaciones, modelos éticos e identitarios desde su promoción a políticas públicas como se aseveró en el primer capítulo.

Los mitos como estructuras abiertas poseen una gran variabilidad, su unidad básica se refuerza a partir de *patrones de relación*<sup>80</sup> constantes, que son semejantes y están reflejados

---

<sup>80</sup> Robert J. Stewart dispone que: *Un mito es una historia que comprende y expresa un patrón de relaciones entre la humanidad, otras formas de vida y el entorno* (1991: 27); de esta aseveración, Amador complementa que el mito desde sus estructuras narrativas evocadas es capaz, de expresar y explicar los patrones de relaciones

en el acuerdo social de múltiples etapas temporales, su diversidad converge entonces en una esencia inmutable e impertérrita que es común y se propaga a través de su implementación en la resolutive cotidiana de la sobrevivencia humana, presente en todas las culturas del mundo e incluso en algunos casos, los núcleos míticos a partir de sus unidades fundamentales logran escalar a un esquema de intelección universal que trasciende más allá de las relaciones causales sociohistóricas y la época en la que tienen origen.

De esta manera es imprescindible rescatar que la estructura del mito llega a tener un carácter universal, porque *es homóloga a las funciones psíquicas*, dispone complejidades desde esquemas comprensibles, es reminiscente a las aspiraciones del ser humano y tiene la capacidad de manifestar procesos y transformaciones simbólicas en el avanzar del tiempo (Amador 2020a, p.306 -307). Los mitos construyen el saber mediante esquemas aclaratorios, es decir, nombran y hacen inteligible la realidad, así como comprometen a los individuos intelectual y emocionalmente con la organización social de la que emanan (Solares, 2008, p.19; Campbell, 1991, p. 527). La narración, cuyo objeto sustenta la investigación, es sólo una de las múltiples vías para materializar modelos míticos provenientes del pensamiento cultural, que perpetuamente han sido capaces de propagarse y readaptarse a las condiciones de existencia.

Los relatos míticos cobran vida a partir de su concreción por medio de la expresión, por lo que mito y lenguaje, se encuentran enlazados de forma indivisible (Cassirer, 1998, p. 9); la narración como una de sus formas explícitas, será parte imprescindible en el encause común para la divulgación del pensamiento simbólico y mítico, como lo inscribe Carlos García Gual:

*[...] El mito es un relato, una narración, que puede contener elementos simbólicos, pero que frente a los símbolos o a las imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una "historia"*

---

fundamentales para el desarrollo de correspondencias entre los seres humanos con el entorno y el contexto que les rodea (2020a, p. 311).

[...] *El relato mítico tiene un carácter dramático y ejemplar [...] El mito explica e ilustra el mundo mediante la narración de sucesos maravillosos y ejemplares* (1989: 12-13).

El aspecto a concluir se adjudica desde la mirada de Cameron (1999), quien remarca que el mito en sus remanentes contemporáneos, se encuentra vinculado con el concepto de identidad nacional, ya que la mayoría de los entramados significantes, sentidos, signos y representaciones de una cultura, son aprovechados por las personas, las instituciones o las tácticas mediáticas para denotar una diferenciación explícita desde valores y creencias que les distinguen sobre otros territorios; de la misma forma, el autor subraya que los constructos míticos condicionan y logran erigir vínculos que tienen una injerencia real en las actitudes sociales (Dinnie, 2008, p. 116). El mito desde su calidad narrativa y teleológica tiene la capacidad de ser descompuesto, sistematizado, comparado y con la coyuntura de ser desglosado en un análisis de estructura, así como desde un enfoque hermenéutico, necesario para extraer niveles de significación profunda, enraizados a trasfondos culturales.

### **3.1.4 Imaginario simbólico.**

Las primeras investigaciones contemporáneas especializadas en un enfoque de aplicación práctica, académica y sistemática de temáticas como el imaginario, el símbolo y lo simbólico, se encuentran vinculadas a las propuestas del psicoanálisis (principios del s. XX), así como del Círculo de Eranos<sup>81</sup> y del Centro de investigación sobre lo imaginario (*Centre de Recherches sur l'Imaginaire*) fundado por el teórico francés Gilbert Durand en la Universidad de Grenoble. Es de nuestro interés la perspectiva de Durand, puesto que profundiza en la vía antropológica<sup>82</sup> para elucubrar que los manifiestos simbólicos, parten indistintamente de la

---

<sup>81</sup> Grupo formado en 1933 donde se realiza el despliegue de contribuciones intelectuales con un enfoque multidisciplinario a partir de encuentros y conferencias. El Círculo de Eranos (término en alemán: *Eranoskreis*, [banquete]), concentra aportes de autores como Carl G. Jung, Mircea Eliade, Rudolf Otto, Gilbert Durand, Joseph Campbell, Henri Corbin, Gershon Scholem, Károli Kerényi; entre otros.

<sup>82</sup> Desde la obra “Las estructuras antropológicas del imaginario” (*Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, 1960), Durand advierte que para estudiar el simbolismo debemos situarnos en un <trayecto antropológico> entendido como, [...] *el incesante intercambio que existe en el nivel de lo imaginario entre las pulsiones subjetivas y asimiladoras y las intimaciones objetivas que emanan del medio cósmico y social.* [...] (2012a [1960]: 43-44, traducción por Amador, 2020a, p. 160).

cultura, de la expresión social, de la representación y del contexto del que son evocados (Durand, 2012 [1960]: 44). El término “imaginario” de forma general alude al conjunto de representaciones, símbolos e imágenes que constituyen una totalidad coherente en el proceso de reconocimiento y encadenación de sentidos; desde esta perspectiva, la indagación y análisis hermenéutico del imaginario es posible ya que, como lo indica Blanca Solares:

*El imaginario puede ser estudiado literalmente a través de temas, relatos, motivos, tramas, composiciones o puestas en escena, capaces de abrir un significado dinámico, dando lugar siempre a nuevas interpretaciones dado que sus imágenes y narraciones son siempre portadoras de un sentido simbólico o indirecto (2006, p. 130).*

El pensamiento simbólico se constituye como aquello que nace del intercambio social y se refuerza de forma natural mediante la imagen mental que es construida desde la percepción a partir de la recepción de información procesada y configurada por los seres humanos, de esta actividad la capacidad de interpretación permite la intelección o pregnancia de lo intangible, y a su vez, de lo tangible que se encuentra ausente. De la previa disertación se resalta que el símbolo se refiere únicamente a abstracciones de conceptos o particularidades inmatriciales que son inexistentes en la realidad física; mientras el signo, por el contrario, se exterioriza de forma empírica (Durand, 1971; Amador, 2020a, p. 165). Es de importancia para la investigación resaltar a manera de resumen, que el símbolo se revela como *la primera unidad inteligible de manifestación del imaginario* (Amador, 2017, p. 111).

Interesa distinguir que los sentidos y representaciones emanados por la intelección del símbolo decantan en una pregnancia semántica desde su uso social que, de acuerdo con las condiciones contextuales, logra tener un impacto en los seres humanos dando forma a los preceptos reconocidos como: 1) imaginario colectivo; 2) imaginario social y; 3) capital social, especificados a continuación:

- Imaginario colectivo: entendido como el complejo o cúmulo de representaciones, imágenes, formas, símbolos y mitos, capaces de modelar las creencias, aspiraciones, valores, prácticas y proyecciones aceptadas por una sociedad en un momento determinado (Morin, 1960).

- Imaginario social: concepto presente en las ciencias sociales, referido por Castoriadis (1999) para designar representaciones sociales encarnadas en instituciones. En este caso el imaginario social es constituyente; es decir, su fomento enlaza la institución de lo social con la creación de significados simbólicos y, por medio de este se asegura una legitimación social para dar continuidad y permanencia de la reproducción de ciertas formas simbólicas capaces de regular la vida en sociedad (Cancino Pérez, 2011; García, 2006).
- Capital social: Dimensión sociológica elucubrada por Pierre Bourdieu (1983), referida a la acumulación de simbolismos adquiridos o heredados por los miembros de un campo concreto mediante la socialización, dichos recursos intangibles generan redes de influencia, colaboración e interrelación.

Estas tres variantes socio-simbólicas son convergentes y se interrelacionan como derivados de las estructuras culturales, antropológicas y filosóficas que circunscriben la actividad humana; en específico, los remanentes simbólicos del imaginario colectivo son de gran importancia ya que moldean y sostienen una relación inmediata con los medios de producción, de esta idea se hace énfasis en el impacto transversal que produce su adaptación o materialización en narrativas expuestas y divulgadas por las industrias, instituciones y organismos que refuerzan el pensamiento y la actividad de cada sociedad.

Se reconoce en el caso de Japón que, a lo largo de por lo menos las últimas cuatro décadas se observa la inversión de capital monetario sobre la industria de contenidos para elevar su alcance a nivel internacional, desde su capacidad no sólo de activar la economía, sino más bien, por su sustentabilidad y efectividad para impulsar y constantemente reforzar el cúmulo de representaciones, arquetipos, estereotipos, mitos y creencias representativos de la nación; de esta forma el programa *Cool Japan*, ha enfatizado el constante representar de sus formas simbólicas y culturales como eje principal que permite crear enlaces entre el imaginario colectivo y el imaginario social constituyente, a fin de consolidar esfuerzos institucionales de la mano a políticas públicas capaces de fortalecer la identidad nacional del interior al exterior.

### 3.2 Narrativas transmedia.

El objetivo de este segmento en primera instancia es reconocer cuáles son las características de la Narrativa transmedia, sus derivados, sus estrategias como activo comercial, su injerencia simbólico-cultural, así como sus alcances a nivel tecnológico e industrial. De la breve esquematización se pretende relacionar su uso en función del impulso a la industria japonesa del anime, dando revisión a las fórmulas narrativas y mercadológicas que mantienen vigentes a franquicias populares de alcance internacional durante varias décadas, haciendo hincapié en las sagas que han participado de forma directa e indirecta en el impulso del programa *Cool Japan* para la divulgación de la Marca Nación japonesa en función de la ejecución de un *Soft power*.

El complejo reconocido como Narrativa transmedia (*Transmedia Storytelling*), tiene antecedentes en las investigaciones de Marsha Kinder en 1991<sup>83</sup>, por el que se aborda la convergencia, expansiones y citas intertextuales entre franquicias fílmicas, televisivas e interactivas de alcance masivo con derivaciones mediáticas y mercadológicas; posteriormente, el término es acuñado por Henry Jenkins (Technology Review, MIT, 2003), siendo especificado como *la construcción de experiencias narrativas desplegadas a través de diversos medios o plataformas* y, de acuerdo con el autor, el formato transmediático es en potencia un modelo híbrido de circulación de materiales culturales. De forma subsecuente, autores como Carlos Scolari, Sam Ford y Joshua Green, han logrado extender la visión de Jenkins sobre los estudios transmedia, ampliando su enfoque académico con análisis dispuestos a casos de estudio y franquicias de reconocimiento internacional.

Se debe tomar en cuenta que la Narrativa transmedia se diseña, se entreteje, desplaza y expande a través de una matriz o núcleo generadores de sentido, que en los últimos 10 años ha sido beneficiado por las mejoras sistemáticas derivadas de las Tecnologías de Información y Comunicación, como lo indica el autor David Cuenca Orozco (2019, p.48), las

---

<sup>83</sup> Los antecedentes en la investigación de franquicias transmedia derivan de la ampliación del fenómeno intertextual en obra de Marsha Kinder titulada, *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991).

modificaciones tecnológicas desde su espectro de incidencia en la producción y distribución, han contribuido directamente a la expansión de relatos para *generar una hibridación entre lenguajes y sistemas de reproducción* que permiten el desarrollo paralelo en diversos medios, mediaciones, dispositivos y plataformas; de esta manera, el autor remarca la necesidad de tomar en cuenta premeditadamente, a los antecedentes de la convergencia mediática para después aterrizarlos en el alcance narratológico, es el caso de procesos Multimedia, Intermedia y Crossmedia que pertinentemente serán ampliados para abundar en la disertación.

En primera instancia, un medio es una diligencia que permite encauzar un fin, este aspecto teleológico es útil para aterrizar el concepto “mediático”, entendido desde la mirada de Neil Postman (2015) como todo aquello que posibilita el intercambio de información o datos, en el que las tecnologías han permitido un flujo activo. De la convergencia entre medios, se rescatan ciertos fenómenos antecedentes de la transmedia, en primer lugar, el carácter Multimedia que hace alusión a “múltiples medios”, es decir, donde diversos medios convergen o se conjugan para comunicar. En un espectro diferente se encuentra la Intermedia, que evoca la acumulación de información “entre medios”, de esta forma los contenidos se disponen, avanzan o se adaptan de un medio a otro de manera lineal, no necesariamente guardando relación con la trama de origen en un nivel narrativo. En un tercer aspecto, Crossmedia exalta el “cruce entre medios”, fenómeno explícito cuando un contenido transita en uno o diversos medios de forma subsecuente y de orden indistinto, por el que se reafirma y enlaza la información o discurso específico.

El concepto “Transmedia” desde una distinción a los previos, es una noción que deriva de trans <a través> y media <medio>, entendida en su totalidad como “a través del medio”, en este énfasis es importante explicar que, el término apela indistintamente a la matriz de significados primigenia, donde una trama emanada desde un discurso, un relato o una intención precisa consigue atravesar y cohesionar la información por diversos medios entrelazados que permiten que todas las partes cobren sentido (Cuenca, 2019, págs. 44-48).

De esta manera, la Narrativa transmedia, es un constante retorno al entramado de sentido, con características específicas que mantienen nexos de significados latentes entre

diversos medios que contemplan un proceso inmersivo de parte de los consumidores, de ahí que figuras académicas especializadas en sistemas interactivos y videojuegos como Klastrup y Susana Pajares Tosca de la Universidad de Lisbeth en Copenhague, definan los universos transmediales como sistemas abstractos de contenido, a partir de los cuales, un repertorio de historias ficcionales puede ser actualizado o derivado a una multiplicidad de formas que trascienden a partir de los medios (Scolari, 2013, p. 23). Desde esta incidencia, es importante dar ampliación a los elementos conformantes del proceso de transmediación articulados en el siguiente segmento.

### **3.2.1 Características y elementos de la Narrativa transmedia.**

Es oportuno comenzar con un debate acaecido desde el pronunciamiento de la organización comercial Producers Guild of América a mediados de los años 2000, donde se divulga la idea de que un proyecto transmedia, para considerarse como tal, debe involucrar al menos tres medios o plataformas, aunque es un aspecto aún no concretado en común por los investigadores del modelo de negocios, Carlos Scolari sostiene que esta acepción es una arbitrariedad, describiendo que a partir de dos extensiones mediáticas es posible conseguir una experiencia completa y representativa, otros más sugieren que el núcleo de significación debe ser compartido en por lo menos cuatro instancias, este aspecto es relevante dependiendo el caso de análisis al que se tiene acercamiento (2013, págs. 63-64).

Las partes que componen el relato transmedia pueden llegar a ser lineales narrativamente, pero en la mayoría de los casos su expansión es dispersa, con diferentes direcciones o dimensiones temporales citadas en algunos casos, este aspecto se exagera desde su tránsito por diversos medios y plataformas en la prospectiva de prolongar el crecimiento del modelo de negocio durante el mayor tiempo posible. Así mismo, no debe perderse de vista que su desarrollo es progresivo, y va de acuerdo con el impacto y feedback que recibe cada parte que le conforma. Debe aclararse que, la ramificación de la Narrativa transmedia no consiste en la adaptación del relato de un medio a otro, únicamente adecuando la misma historia a un nuevo lenguaje para extenderle a un medio diferente; apela más bien, a la continuidad o flujo simbólico y su convergencia se pondera donde existe una intersección entre tecnologías, industrias, contenidos y audiencias (Jenkins, 2001).



Adentrándonos a ciertas características imprescindibles del modelo transmedia, encausaremos primariamente el término *propagabilidad*, entendido como el proceso ampliado desde la inversión publicitaria que busca concretar una valoración social del nicho de consumidores al que es dirigido el producto potencial, es decir, se incentiva al compromiso del público meta con el seguimiento de la narrativa. Su gestión se desarrolla mayormente por el uso de big data, algoritmos e inteligencia artificial con el fin de recabar elementos, motivos y textos mediáticos de interés en el gusto de los seguidores, por el que se rescatan particularidades para aumentar el impacto del prototipo en ampliación. El implemento se refuerza desde estrategias continuas de marketing, para alcanzar una demanda que retorne el capital inicial de forma previa a la aseguración del posicionamiento, siendo funcional como fase evaluativa para disponer las posibilidades de longevidad y continuación del proyecto.

Cabe resaltar que las obras de ampliación transmedia, mantienen abiertas las posibilidades para el desarrollo de una *continuidad multidireccional*, donde cada extensión narrativa apela por disponer elementos que dejan preguntas y cabos sueltos de complejos que permiten dar una expansión para su explicación en su transitar por los medios. La previa conjetura, tiene relación con una característica imprescindible del fenómeno, reconocida por el término *Retrocontinuidad*, donde cada variación de la obra núcleo, tiene la capacidad de reconstruir el pasado por medio de las situaciones, de los personajes o del contexto, disposición que tiene presencia desde técnicas narrativas como es el caso de la evocación a la analepsis<sup>84</sup> o de la prolepsis<sup>85</sup> como aspectos que enlazan los sistemas argumentales derivados.

Como se explica, la industria de contenidos se adscribe al diseño de formatos de producción retroactivos en búsqueda de ampliar el modelo transmediático, precisamente para dar cauce a la relación de los sucesos entre la matriz de sentidos originaria con las obras de

---

<sup>84</sup> Analepsis: técnica narrativa utilizada para abrir un espacio durante una secuencia cronológica o lineal para conectar la trama con acciones del pasado.

<sup>85</sup> Prolepsis: término empleado en la retórica y en la narrativa para establecer una anticipación declaratoria o contextual.

expansión procedentes; a continuación, se presenta un listado de los formatos habituales para extensión narrativa, a los que se les da prolongación en reminiscencia al caso de estudio:

1) Precuela: Temporalidad que antecede contextual o circunstancialmente a la matriz primigenia generadora de sentidos.

2) Intercuela: Producto que explicita a profundidad los sucesos dispuestos entre dos obras en proceso o previamente completadas.

3) Secuela: Continuación de la obra de origen.

4) Remake: Nueva versión de una obra preexistente.

5) Reboot: Relanzamiento de una historia, que no necesariamente respeta la construcción narrativa previa o de origen.

6) Spin off: Proyecto originado como la extensión de una obra anterior.

7) Crossover: Obra dependiente o independiente a la creación de origen, en el que existe una mezcla, conjunción o interacción entre uno o varios elementos, personajes o características de universos narrativos diferentes.

8) What if: obras que muestran hibridaciones o situaciones alternativas que retratan cómo serían determinadas relaciones narrativas o personajes de un universo, si se les modifican ciertas características, entornos u otros elementos.

Los formatos descritos, concretan una relación íntima con uno de los aspectos inherentes para cohesionar los entramados de significación en los relatos, por el que se da origen al proceso de *intertextualidad*, recurso que establece relación entre el conjunto de textos, motivos, situaciones o elementos vinculados y evocados de forma implícita o explícita por una intención definida. Dicho aspecto, es el vínculo por el que el consumidor logra hilar las relaciones causales y argumentales dentro de las narraciones bajo un modelo transmediático; ya que desde su intelección y compromiso el intérprete, dará forma a una <galaxia semántica interconectada> (Scolari, 2013). En búsqueda de abundar en este manifiesto, se dará explicitación a los dos tipos primordiales de intertextualidad existentes con relación al concepto transmedia, que Marsha Kinder retoma de la teoría de Fiske (1988) (1991, p. 46):

1) Intertextualidad horizontal: Es aquella que se encuentra circundando y enlazando los elementos argumentales de la obra de origen, es decir, contempla a los textos secundarios (derivados de la obra: precuela, intercuela, secuela, entre otros).

2) Intertexto vertical: entendido como las referencias explícitas en alusión al entramado de significaciones del universo transmedia, se encuentran presentes en nuevas derivaciones (artículos, publicidad, adaptaciones, críticas, citas, etc.) de esta forma, logran rodear y prolongar el impacto de la narrativa y sus subtextos, pero no son pertenecientes a ella en la mayor parte de los casos.

Dando paso a otras particularidades, no se debe dejar de lado que, los universos transmedia buscan ampliar su incidencia con motivo de extender su impacto en el público meta desde la *disponibilidad* y *adaptabilidad*, esto sugiere en principio que, la obra primigenia de forma subsecuente a su lanzamiento y tras una evaluación de su injerencia en el mercado, logra estipular la potencialidad de una reinversión o inyección de capital para ampliar a diversos formatos de consumo (difusión de variantes mediáticas expansivas o retroactivas); no debe dejarse de lado que, este aspecto en la industria audiovisual se ha potencializado gracias a plataformas web y plataformas de streaming legales e ilegales.

No se debe dejar de lado que, cada universo expandido a través de múltiples medios se preocupa por construir experiencias inmersivas y de fruición, funcionales para afianzar el retorno del consumo simbólico en las ramificaciones futuras de la matriz generadora de sentido; la inmersión, por tanto, es una pieza clave para guiar e invitar al consumidor a navegar por diferentes entornos mediáticos donde la narrativa se expande. Por último, es necesario especificar la capacidad de *Extractabilidad* como una alternativa transmedia, característica en la que se permite extraer elementos de la obra y llevarlos al product placement (posicionamiento del producto desde un impulso publicitario), en el que determinado elemento se materializa en mercancía comercializable, tomando en cuenta las tácticas de la oferta y demanda mercadológica de grandes consorcios de distribución que aseguran una *multimodalidad*<sup>86</sup> de los derivados (Jenkins, 2015, p. 222; Scolari, 2013, p. 66).

---

<sup>86</sup> La multimodalidad es referida a la alta complejidad de textualidades hiperfragmentarias, en las que se pueden evocar características diversificadas y segmentadas pertenecientes a un mismo universo transmedia (Scolari, 2010: 77).

De forma conclusiva al segmento se debe aseverar que, con la alta demanda de productos y obsolescencia de la información, la Narrativa transmedia es una alternativa para la gestión de productos con un impacto prolongado en contraparte, en el que el diseño de estrategias abarca diferentes medios de forma simultánea para penetrar en el mercado con un impacto a largo plazo, características atractivas a grandes franquicias y consorcios de forma prospectiva.

### **3.2.3 Narrativas transmedia en función del *Soft Power* para impulso de la Marca nación japonesa.**

La convergencia entre medios que da paso a la concreción de la Narrativa transmedia, deviene de ciertos antecedentes en el que el consumidor de relatos adquiere ciertos condicionamientos sociales que se estandarizan gracias a formatos literarios serializados, sistema que se industrializa y expande a nivel global a partir del siglo XIX, es el caso de las novelas distribuidas en diferentes tomos, por ejemplo, que exigían a un lector comprometido capaz de trazar, acumular y vincular diferentes trozos de información dispersos a lo largo de la narración en desarrollo (Jennifer Hayward, 1997; Jenkins, Ford, & Green, 2015, p. 154). El modelo de serialización desde su origen, requiere una pregnancia cognitiva prolongada y participante por parte de los consumidores, como se asiste en el segundo capítulo de la investigación, este formato literario, paulatinamente se vincula a la distribución de narrativas gráficas y tiene difusión entre los años 50 y 60 a gran escala en la industria del manga japonés, estandarización que fue imperante para nutrir y dar crecimiento desde adaptaciones derivadas en la producción audiovisual y en los contenidos de animación del país.

Como se antecede, la expansión mediática de la industria del anime se estandariza en las décadas de los años 60 y 70, es a principios de los años 80 que las series de animación, comienzan a extender los universos narrativos más allá de la adaptación, con la popularización de formatos de video caseros (VHS, LaserDisc, DVD y para su preservación Blu-ray), siendo la obra *Dallos (Oshii, 1983)* la que da origen al formato OVA (o bien, OAV, acrónimo de Original Video Animation), formalizado como un sistema de distribución de animación japonesa en video de duración variable, que presenta narrativas que amplían el entramado simbólico de la obra núcleo.

Las OVAS como vía de comercialización permiten el ahorro de los grandes gastos de distribución en circuitos de programación fílmica o televisiva y a su vez, este formato mercadológico se establece como uno de los primeros impulsos de la extensión de Narrativas transmedia para la industria del anime, aspecto que formará parte del modelo híbrido de propagación de franquicias de gran demanda, en conjunto de la expansión y uso de imagen en juguetes electrónicos y videojuegos, siendo *Dr. Slump Arale: Hoyoyo Bomber* (Bandai, 1982)<sup>87</sup> y *Kinnikuman Muscle Tag Match* (Bandai, 1985)<sup>88</sup>, los primeros títulos licenciados de animación en expandirse al medio interactivo, los cuales permiten abrir campos novedosos a sistemas mercantiles capaces de incrementar el espectro de impacto del relato origen.

Al adentrarnos a las franquicias japonesas previamente revisadas y vinculadas hacia la identidad del programa *Cool Japan*, siendo el caso de obras como *Astroboy* (Tezuka, 1952), *Captain Tsubasa* (Takahashi, 1981), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984), *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), *Pokémon* (Tajiri, 1996), *One Piece* (Oda, 1997) y *Naruto* (Kishimoto, 1999), se observa que desde su despunte y preferencia del público, se ha incrementado la inyección de capital monetario para disponerlos en un modelo de negocio premeditado con el fin de mantener activas las narrativas en algunos casos por mayor tiempo a una década de vigencia.

Estas franquicias se expanden a través de Narrativas transmedia, su lógica de comercialización en la mayoría de los casos tiene extensión a partir de mangas, narrativas gráficas o literatura, que paulatinamente derivan a la adaptación de series animadas, de filmes, de OVAS, de ONAS<sup>89</sup>, de videojuegos o de formatos retroactivos; y de manera

---

<sup>87</sup> *Dr. Slump Arale: Hoyoyo Bomber*, fue un título separado en tres partes que incluían a diferentes personajes en interacción adaptados de la franquicia de manga y animación *Dr. Slump* (Toriyama, 1979), reconocido como uno de los primeros juguetes electrónicos licenciados de la industria del manga que son distribuidos a gran escala por la corporación Bandai.

<sup>88</sup> *Kinnikuman: Muscle Tag Match*, es uno de los primeros videojuegos de peleas distribuidos por Bandai para la consola de video Nintendo Famicom; los personajes licenciados provienen de la franquicia de manga y anime *Kinnikuman* (Yudetamago 1979), historia centrada en el superhéroe y luchador más poderoso del planeta músculo. La saga es reconocida como una de las narrativas con temática deportiva de mayor alcance e impacto económico en Japón.

<sup>89</sup> La abreviatura ONA (también conocida como Web Anime), es la contracción del término Original Net Anime y es referido a las animaciones japonesas distribuidas directamente en plataformas de internet; su temporalidad es indefinida, pero las narrativas se concentran en una corta duración y pueden mantener un vínculo directo a

intermedia, los entramados simbólicos son escalados y materializados en productos licenciados, como es el caso de figuras de acción, juguetes, bienes u otros productos manufacturados como se ha revisado, en fin de ser funcionales para reafirmar el centro simbólico de una generación de consumidores a otra, por medio de su adaptación contextual adecuada a las tendencias del mercado.

Kapferer (2004) dimensiona que las marcas que tienen un impacto de consumo acumulativo, se mantienen activas debido a la constante reafirmación de los valores principales con los que el producto despuntó, esto permite una uniformidad en el manejo comercial; no obstante, la gestión mercantil debe tener la capacidad de cambiar y reaccionar rápidamente a las necesidades de los consumidores para proporcionar una ventaja competitiva sostenible a lo largo del tiempo, es por este motivo que las Narrativas transmedia de las franquicias de animación japonesa mantienen una diversificación continua de sus productos, alargando su narrativa a la paralela de su listado de mercancías.

Es importante recalcar que las variantes de las franquicias de anime, siempre procuran reflejar el conjunto de valores emocionales creados por la narrativa primigenia comercializada, y este espectro corresponde a una estrategia de marketing modular (*Modularity marketing*), entendido como la construcción de un producto complejo a partir de subsistemas vendibles que se diseñan como independientes pero que, dispuestas como conjunto, se perciben como una unidad inteligible y coleccionable (Baldwin & Clark, 1997; Dinnie, 2008, p. 53). Las fragmentaciones simbólicas y modulares funcionan por separado ya que la intención de las Narrativas transmedia de Japón es siempre concretar una mitología, en la que *el contenido se basa en una única visión del mundo narrativo*, que conlleva a la creación de un canon o matriz de significaciones que se establece para evitar la dispersión del entramado simbólico y a largo plazo, para reforzar las características constituyentes de

---

franquicias como parte de su universo transmediático, ser independientes o derivar de adaptaciones realizadas por fans.

los personajes, motivos, alusiones y congruencia de las obras de extensión (Gomez, 2007; Scolari, 2013, p. 34).

De esta manera se puede conjeturar que el programa *Cool Japan* incluye como parte de su representatividad a las franquicias de anime, no solo por dar espacio a una importante actividad económica y de alcance a nivel internacional, más bien, la inclusión se concreta en su amplio espectro de incidencia como vehículo de asociaciones culturales particulares que direccionan a un reconocimiento o reafirmación de la identidad japonesa como se ha descrito a lo largo de los capítulos, ya que, de forma natural e indirecta sus creadores de contenido incluyen la divulgación de grandes depósitos de significación y de formas simbólicas que han estado latentes en el imaginario de la nación como médula de su cohesión. Este preámbulo permite enmarcar que la Narrativa transmedia utilizada en las animaciones japonesas como una fórmula mercadológica, ha devenido en la capacidad de prolongar una trama de sentido con una relación estrecha a la cultura, desde esta incidencia ha transitado de la divulgación de lo simbólico para lograr materializarse en un bien cultural.

## **Capítulo 4. Hermenéutica y Triple mimesis.**

El presente capítulo se concreta a partir de la revisión a la perspectiva hermenéutica como parte fundamental de la indagación, a forma de anteceder una ruta teórica encausada que nos permita disertar y aterrizar de manera sistemática, formulaciones analíticas que serán desplegadas en el subsecuente caso de estudio, donde se establece como imprescindible el proceso de interpretación como la vía óptima para permitir la profundización en niveles de significación relacionadas al tejido simbólico y cultural que entreteje vínculos narrativos, discursivos, polivalentes y multidireccionales.

En segunda instancia, se dará revisión a la propuesta teórica metodológica provista desde la Triple mimesis de Paul Ricoeur por la que se abundará sobre las orientaciones hermenéuticas indispensables para el análisis a narrativas, donde el autor hace una introspección al tiempo como precepto fundamental mediante el cual, el ser humano articula su existencia. La temporalidad, será la perspectiva inherente en la que Ricoeur demarca desde el acto de narrar, un fundamento que provee formas de expresión, de representación, de discursividad, de intencionalidad e historicidad por la cual se materializan desde la actividad social, horizontes trascendentales de comunicación, comprensión y de transmisión de sentidos, características esbozadas como disposiciones esenciales que serán ampliadas en el marco de la investigación.

### **4.1 Hermenéutica.**

Los precedentes míticos de la tradición antigua griega entorno a la hermenéutica nos dictan tomar en cuenta como precedente al personaje Hermes, reconocido como el mensajero de los dioses, quien adquiere un carácter como divulgador de anuncios, decretos y profecías, esta alusión ofrece una metáfora encausada en el ejercicio comunicativo y de transferencia de la información, preámbulo donde se encuentra sustentada una dimensión práctica, nivel indispensable e inherente del proceso de interpretación por el que acontece el origen de la raíz *hermeneúein*, entendida como una actividad de elocución, transmisión y recepción (o traducción) de significaciones.



El primero en asignar la expresión “*techne*” al precepto fundacional de la hermenéutica es Platón, ya que desde sus contribuciones surge el término *hermeneutike*, por el que se dimensiona la triada < hacer, comprender y producir > encaminados a la circulación de unidades simbólicas, en el que se concede espacio no solo al emisor de sentidos sino también al intérprete, como aquél que confiere las relaciones epistémicas encausadas. Ese mismo orden, apunta asimismo a un origen filológico, donde el carácter lingüístico y el habla se establecen como medios de materialización, de expresión y de trascendencia de significados y sentidos (Ferraris, 2002, p. 13).

La hermenéutica entendida como “arte de interpretación”, tiene apertura en el siglo XVII desde los aportes teóricos de Johann Conrad Dannhauer (1603 -1666)<sup>90</sup>, Método dispuesto a la intelección de textos sagrados; no obstante, entenderle únicamente bajo esta esquematización es una dirección reduccionista, por ese motivo daremos tratamiento a una breve revisión de las acepciones vinculadas a la hermenéutica, hasta llegar a la esquematización de Paul Ricoeur, a manera de anteceder su visión sobre la disciplina, para posteriormente complementar con la descripción de la Triple mimesis como criterio teórico-metodológico determinado por el autor.

La hermenéutica ha transitado por diferentes etapas, sus principios en la antigüedad se bosquejan en un método designado a los actos de expresión, difusión y traslación de sentidos a partir de textos en los que se preestablece un valor veritativo, con un estándar dogmático y de univocidad por el que la interpretación, mantiene una relación concreta con la exégesis de escrituras sagradas. El transcurrir de la disciplina deviene en un cambio enmarcado a los principios de la edad moderna (Siglo XVI - XVIII), en el que se extiende su uso para el enfoque teológico, diversificándose paulatinamente a la dirección humanista, racionalista, jurídica e historicista (Ferraris, 2002; Grondin, 2008).

---

<sup>90</sup> Johann Conrad Dannhauer (1603 -1666), fue un reconocido teólogo y escritor alemán luterano ortodoxo, además de profesor y párroco eclesiástico. Sus principales obras son las siguientes: *Hodosophia christiana sine theologia positiva* (1649); *Katechismusmilch oder Erklärung des kirchlichen Katechismus* (1657-1678) y *Liber conscientiae apertus sive theologia conscientiarum* (1662-1667).

Es en el siglo XIX cuando la hermenéutica se instala en una aproximación a contribuciones sistemáticas desde autores como Friedrich Schleiermacher (1768-1834)<sup>91</sup> adjunto a una tradición retórica y filológica, en el que la disciplina se sujeta a la práctica intuitiva desenvuelta y vinculada a los fenómenos de intelección de textos y discursos, demarcación prolongada bajo la mirada de Wilhelm Dilthey (1833-1911)<sup>92</sup> que, a mitad del siglo está interesado por un desarrollo metodológico encausado en la hermenéutica, por el que advierte un espacio para el desarrollo de fundamentaciones lógicas y epistemológicas desde las denominadas Ciencias del espíritu, desplazadas por el positivismo de la época (Grondin, 2008).

En la transición del siglo XIX al XX, el estudio de la hermenéutica contempla un giro ontológico a partir de la mirada de teóricos como Martin Heidegger (1889-1976)<sup>93</sup>, quien da paso a una transformación filosófica a fin de dismantelar la orientación puramente epistemológica y técnica, otorgando a su cauce un sustento existencial, con una función fenomenológica y de facticidad, como lo implica Maurizio Ferraris:

*La facticidad designa de este modo en Heidegger, el «carácter de ser» fundamental de la existencia humana y de lo que él llamará también Dasein, esto es, «el-ser-ahí» [...] Para el acceso a esta facticidad, la elección del término de hermenéutica no es azarosa. Se funda en la facticidad misma, subraya Heidegger. Porque la facticidad, a un mismo tiempo, 1) es susceptible de*

---

<sup>91</sup> Friedrich Schleiermacher (1768-1834), teólogo, filólogo y filósofo proveniente del Reino de Prusia (actualmente parte del territorio alemán). Se interesa por gestar estudios sobre retórica y hermenéutica, disciplinas en las que busca una reflexión metodológica. Es reconocido como traductor al idioma alemán de las obras de Platón.

<sup>92</sup> Wilhelm Dilthey (1833 - 1911), filósofo, historiador y sociólogo alemán. Estudiante de las ciencias del espíritu desplazadas ante el dominio de las ciencias de la naturaleza, denominadas como objetivas. El autor da continuidad a los trabajos sobre hermenéutica de Friedrich Schleiermacher, en la que el ejercicio de interpretación adquiere una mirada metodológica y a su vez ontológica. En la obra *Introducción a las ciencias del espíritu* (1883) refleja sus intenciones por gestar una profunda distinción de los términos en relación con los fenómenos que rodean al ser humano y en reprobación a las ideas positivistas imperantes de autores vanagloriados como Auguste Comte (1798-1857) y John Stuart Mill (1806-1873).

<sup>93</sup> Martin Heidegger (1889-1976) fue un teólogo y filósofo alemán, discípulo directo de Edmund Husserl reconocido como un teórico especialista en fenomenología trascendental y lógica formal. Las obras destacadas de Heidegger son: *Ser y tiempo* (1927), *Carta sobre el humanismo* (1947), *Introducción a la metafísica* (1953), entre otras obras, en las que despliega un estudio detallado sobre el ser y la existencia.

*interpretación; 2) espera y necesita interpretación, y 3) es vivida siempre desde una determinada interpretación de su ser (2002, págs. 47-48).*

Martin Heidegger deja de evocar a la hermenéutica como ciencia interpretativa y se concentrará en la existencia, el ser en su esplendor y experiencia, que otorgará una estela de manifiestos encausados mediante la temporalidad, de esta forma el tiempo, será el punto de partida. En esta condición y ampliación al carácter ontológico de Heidegger, el filósofo Hans Georg Gadamer (1900 -2002)<sup>94</sup> ampliará y enmarcará de forma posterior el estudio interpretativo de modelos de comprensión, dirigidos en relación con la mediación simbólica de los seres humanos derivada del lenguaje, distintos a los emanados por la ciencia metódica y, como apunta Amador:

*La reflexión de Gadamer sobre la hermenéutica parte de la conciencia de la universalidad del problema hermenéutico, la cual, se nos dice, va con sus preguntas por detrás de todas las formas de interés por la historia. Gadamer quiere destacar que este problema se presenta, de principio, en toda experiencia vital, pero se manifiesta de manera palmaria en el lenguaje [...] Gadamer indica que nuestra relación con el mundo, con nuestros semejantes y con nosotros mismos está mediada por el lenguaje, tanto al nivel de la comprensión como de la expresión. Así, el problema hermenéutico queda situado, también, de cara a la interpretación de los discursos, los textos y las obras de arte (2020a, p. 70 -71).*

Lo antecedido también corresponde a la profundización de Gadamer en la perspectiva de Wilhelm Dilthey, en una etapa en la que la esquematización metodológica estaría en disposición de profundizar en la verdad develada por las ciencias del espíritu, a modo de un modelo sistemático de comprensión a distancia, que el filósofo encausará para abundar en los factores que rodean las verdades y sentidos profundos que van de la mano a la vivencia de la experiencia artística. Gadamer, propone una hermenéutica que parte de una concepción «participativa» de la comprensión (Grondin, 2008).

---

<sup>94</sup> Hans Georg Gadamer (1900 -2002), filósofo alemán discípulo de Martin Heidegger. Los proyectos de Gadamer se sustentan en estudios hermenéuticos, análisis destacado en su obra *Verdad y método* (1960) por el que derivará a cuestionamientos con un interés por la historia y su relación con el tiempo, la experiencia y la existencia, así como con la universalidad del carácter lingüístico del entender en el proceso de interpretación.

Por otro lado, el camino que sigue Paul Ricoeur (1913 -2005), se extiende a diversas disciplinas más allá del ámbito hermenéutico siendo el enfoque narrativo y el de la interpretación, una de las rutas teórico-metodológicas indispensables que nos permitirán adentrarnos en los niveles de significado primordiales para el desarrollo de la presente investigación. Ricoeur (2003), desglosa el sustento filosófico de corte reflexivo, por el que dispone interés sobre las disertaciones de Jaspers y a su vez por la fenomenología de Husserl, que extenderá en su primera etapa de producción para concebir su inicial acepción de la disciplina fundamentada en el desciframiento de lo simbólico y multivalente, a forma de revelar el sentido oculto dentro de lo aparente por necesidad del despliegue de los niveles de significación implicados y emanados del proceso hermenéutico.

#### **4.2 Triple mimesis**

Desde este apartado se profundizará en el enfoque teórico metodológico reconocido como la Triple mimesis, una columna esquemática que será amplificada desde los sustentos de su autor Paul Ricoeur, en forma de una exploración previa a su fundamentación y aplicación para el análisis de la Narrativa transmedia perteneciente a la saga de animación *Dragon Ball*, distinguida como agente de posicionamiento de la Marca nación japonesa y, franquicia enmarcada como el caso principal de análisis de entre las sagas que se han anexado en la investigación como partícipes de las estrategias de extensión del programa *Cool Japan*.

A forma de esclarecer el enfoque metodológico, profundizaremos en el origen de la Triple mimesis, de esta manera nos situaremos en 1983, año en el que el teórico Paul Ricoeur especializado en filosofía y antropología, promueve novedosas investigaciones que devienen de su extensa experiencia en interpretación y discurso de la acción, desde este preámbulo desarrollará una reflexión profunda sobre el tiempo, propuesta que tiene cauce y desahogo en los tres volúmenes de la obra “Tiempo y narración”. Por medio del primer volumen, el autor dará espacio a partir del tercer capítulo a un conjunto sistemático de orientaciones hermenéuticas, que proporcionarán sustento al desarrollo de análisis sobre formas narrativas en prosa, tanto históricas como literarias.

Ricoeur sustenta su propuesta desde las tesis situadas en la obra *Ser y tiempo* de Heidegger, en las que se explicita el desarrollo del ser humano en el tiempo a partir de un sentido ontológico y, como lo menciona; el tiempo es el punto de partida al presentarse en un formato implícito en la narración y, por tanto, será un sustrato importante para condicionar la comprensión simbólica que rodea a la existencia. Es de importancia remarcar que la capacidad humana de narrar se mantiene en inmanencia al concretar discursos fijos en obras de todo tipo, ya sean pictóricas, literarias, audiovisuales, entre otras. De esta manera, el siguiente extremo, será la constante trascendencia de la narración desde la adaptación y metamorfosis de los preceptos conceptuales, materialidades, técnicas, estilos y propuestas con enfoques desde la innovación y creatividad de los autores. Con esta visión teórica, el autor explicita que el ser humano comprende la realidad a partir de un carácter temporal, que se encuentra de forma intrínseca en las narraciones que dan pauta al entendimiento del mundo mediante la intelección de los seres humanos.

Sustancialmente se explica cómo la narración puede ser entendida desde el término “mímesis”; no obstante, para comprender en profundidad es necesaria la revisión de la proposición de Wladislaw Tatarkiewicz que parte de la etimología grecolatina del concepto que apuntaba directamente a la creación artística, reconocida teóricamente como “*techné mimetiké*”, así, el autor profundiza en el precepto, ampliando que la palabra *μίμησις* (mimesis) tiene origen en el ritual, y su primer significado aludía a la imitación de actos de culto, que eran un reflejo directo de la realidad interna de los individuos en el desarrollo de las sociedades tradicionales. Después del siglo V a. C., el término fue comprendido como “imitación”, designándole como una actividad para potenciar la realización de “copias” que replicaban la apariencia externa de las cosas, de forma casi mecánica (Aristóteles, 1447).

Asimismo, una evolución del entendimiento del concepto mimesis, ocurre desde el ejercicio artístico, por el que se designa el acto de la representación, es decir, la acción de “volver a presentar”, dejando de lado la figuración de una copia fidedigna y estableciendo una aleación directa a la recreación desde la percepción e imaginación creadora del autor, ceñido bajo el contexto de su tiempo, quien desde su manifiesto particular, dará a luz a una revelación significativa para la condición humana (Tatarkiewicz, 2004 págs. 301-302; Amador, 2020a págs. 82-84).

De esta forma, la narración implica un nexo con las condiciones representativas y figurativas procedentes de la creación, así como un vínculo indivisible con el lenguaje desde sus orígenes, que a la vez mantiene una relación estrecha con lo mimético, a partir de la capacidad del relato por reflejar y representar las experiencias vividas por el ser humano. Paul Ricoeur construye así, una propuesta que tiene como punto de partida el razonamiento de las construcciones simbólicas presentes en las narrativas en prosa, en la que se vale del concepto de mimesis para reflejar tres momentos de la interpretación, reconocidos como: Mimesis I (prefiguración), Mimesis II (configuración) y Mimesis III (refiguración); a continuación, se hace un recorrido de los criterios teóricos y las condiciones para elucubrar un análisis adecuado bajo su sustento.

#### **4.2.1 Mimesis I, prefiguración: Análisis contextual.**

Mimesis I es acotada por Ricoeur como un proceso de prefiguración, explicitado como el instante pertinente para desarrollar una exhaustiva revisión y descripción de las herramientas teóricas que nos permitirán acceder a una interpretación general sobre la obra de interés. Las cuestiones obligadas para el análisis deben responder: ¿quién hace qué? y ¿por qué lo hace?; de esta forma, las respuestas correspondientes permitirán: 1) identificar acciones concatenadas; 2) resaltar a partir de las secuencias o episodios los tipos de agentes, situaciones o acciones y las relaciones catalizadoras; 3) el reconocimiento y explicitación de los motivos que develarán los giros semánticos de la trama y que funcionarán como una guía para exteriorizar los propósitos de la narración.

La primera precondition para poder realizar una interpretación radica en que las acciones deben ser descritas y enumeradas de acuerdo con su progresión; es decir, en un desglose diacrónico, que se ocupe de la explicitación de un orden secuencial, con lo que se permita exaltar el sentido teleológico de la narración, mismo que desde su origen fue preconcebido por el autor. La acción encierra entonces una condición mimética, es decir, desde su capacidad de representar y al ser analizada, puede dar cabida a la identificación de sus rasgos estructurales, disposición de la cual es posible extraer la trama, mediante un orden de relaciones desglosados desde una semántica de la acción. Ricoeur, demarca la existente y necesaria correspondencia entre los signos (lingüísticos o visuales) y la ficción construida o

evocada a partir de los personajes participantes en el argumento de la obra, que a su vez particularizan las condiciones del contexto, así sea con una base histórica, documental o ficcional, puesto que desde la acción reflejada en el relato, es potencial la catalización de un referente directo o indirecto a la realidad de seres, cosas, materialidades o inmaterialidades que rodean a los seres humanos.

La propuesta establece la segunda precondition para lograr la inteligibilidad de una narrativa, y en ella dispone identificar las mediaciones simbólicas de la acción, de ello se debe tomar en cuenta que los referentes cotidianos a los que accedemos desde la experiencia, nos hacen capaces de comprender también nuestro pensamiento simbólico, a partir de representaciones ficcionales presentes en la narración; como lo indica Cassirer (2013), elaboramos un sistema de signos desde nuestra actividad social, los aprendemos y les utilizamos como “representantes” de los objetos que integran nuestro contexto (pág.116). Elocuentemente, al decodificar mediante nuestra experiencia de vida a estos sistemas y construcciones simbólicas, adquirimos de forma paralela herramientas con las cuales podremos acceder a distintos niveles de interpretación e intelección.

No se debe dejar de lado que estas construcciones o articulaciones simbólicas que se concretan en las acciones evocadas en cualquier narración se encuentran adscritas a una temporalidad que refleja ciertas condiciones de una época determinada, así como códigos particulares en los que el investigador podrá encontrar pautas para elucubrar un camino en su interpretación. La contextualización será una parte importante del progreso y emerge en lo que Erwin Panofsky comprende como síntomas culturales, en el que se resalta cómo los símbolos trascienden desde una cultura para expresar articulaciones referentes a un período, inclusive en el caso de narraciones que acuden a saltos temporales dando ruptura al orden lineal, panorama frecuente en obras contemporáneas (1983, p. 60).

Para Ricoeur (2007) es importante la “comprensión práctica” explicitada mediante el fin de la narración, entendida desde Heidegger como el reconocimiento y entendimiento de una red conceptual que rodea a la obra, en la que existe una relación interna y que, a partir de su decodificación, puede dar a luz a un sentido útil en la práctica y experiencia del ser humano (pág. 117). Otro elemento que es necesario dilucidar es el estilo de la obra, ya que

es un formato a través del cual se pueden revelar o dar manifiesto a las particularidades de un tiempo y, por tanto, de una cultura y sus modos de pensar o actuar

Amador (2020a), apunta que la investigación histórico-cultural de la narrativa dilucidada desde la hermenéutica debe abordarse desde una doble perspectiva temporal: diacrónica y sincrónica. El análisis diacrónico dará cabida a abordar una genealogía, mientras que el análisis sincrónico desglosará el estilo y tema para anteceder al complejo simbólico del autor, este proceso supone indagar sobre: 1) el desarrollo estilístico del autor o la autora; 2) la historia del tema al interior del conjunto de las obras del autor o la autora; 3) el proceso de creación de la composición literaria; y, 4) el tema visto en relación con el tratamiento que otros autores le han dado, y su posible influencia en la obra estudiada. De esta manera, el proceso metódico dispuesto tendría que estar complementado con: a) La definición e interpretación de los temas de las obras; b) los cánones estéticos que modelan el tratamiento de los temas, los cuales se valen de ciertas técnicas narrativas específicas; c) la explicación de las funciones que juegan las narrativas y los temas literarios y sus interpretaciones al interior de cada sociedad; d) la forma en la que esos temas configuran el imaginario colectivo; e) los conceptos estéticos, religiosos, filosóficos y políticos, presentes de manera implícita en los temas; f) la definición de las relaciones diversas que se establecen entre los temas y las funciones sociales que juegan las narrativas, al interior de cada sociedad (págs. 143 - 144).

Es importante remarcar que, en este proceso, se da espacio entonces a una “historicidad de la comprensión”, descrita en los criterios hermenéuticos de George Gadamer (1999), en el que se estipula que el autor de la obra, así como los individuos con acceso a ella, se encuentran inmersos en una tradición propia de la que son partícipes; como lo antecede, la tradición cultural lleva de forma implícita ciertos códigos. Ricoeur apunta que no se puede reconocer una trama y el desenvolvimiento teleológico de las acciones e interpretarle, sin llegar a una inmersión de la tradición cultural que le provee de sentido. El modo de proceder hermenéutico para la intelección de la narrativa, incide también en el reconocimiento y posterior comprensión de los mitos que engloba, de estar presentes en el relato, es necesario observarlos desde su dimensión histórica, la cual se puede especificar desde tres momentos definidos: 1) la historicidad del tiempo original de los mitos (tiempo mítico); 2) la historicidad del tiempo vivo del mito (de los autores y de la comunidad que los



produce); y, 3) la historicidad del tiempo hermenéutico, es decir, de las sucesivas interpretaciones del mito a lo largo de la historia, así como de la tradición a partir de la cual lo interpretamos (Amador, 2017: 288 - 292).

En Mímesis I, se aclara que la acción dentro del tiempo narrativo es en consecuencia una representación, por lo que Ricoeur señala, que la intención de comprender y llegar a una intelección de la obra es entender el tiempo en el que fue concretada, es decir poner en manifiesto la dimensión temporal, su alcance en la acción social cotidiana, y a su vez la dimensión de cómo la narración alcanza un fin para el desarrollo de la espiritualidad y evolución del ser humano (2007: 124). La concesión material de la narración por vía de múltiples medios, plataformas y formatos permite ampliar el espectro de incidencia de una obra; desde este manifiesto es de importancia la citación de los apuntes fenomenológicos de San Agustín y Heidegger, quienes resaltan que la capacidad de intelección de una época histórica, conviene relacionarla directamente a su presente, pasado y futuro, para confrontarlos desde sus condiciones. Por otra parte, el desglose de las temporalidades dará a luz a una revisión y análisis de la intratemporalidad que se manifiesta de forma intencional en la obra; la dimensión intratemporal entonces, edifica así las configuraciones narrativas, las condiciones formales y temporales, advirtiendo por tanto que:

*Se percibe cuál es la riqueza del sentido de mimesis I: imitar o representar la acción es, en primer lugar, comprender previamente en qué consiste el obrar humano: su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad. Sobre esta precomprensión, común al poeta y su lector, se levanta la construcción de la trama y, con ella, la mimética textual y literaria (Ricoeur, 2007: 129).*

Profundizar en estos referentes de la obra proporcionará al intérprete el cúmulo de información necesaria para su análisis, así mismo, un panorama teórico, ya que en esta parte del proceso se disponen las categorías a partir de las cuales se lleva a cabo la interpretación, en aleación a una investigación histórico-cultural sobre el autor y los elementos en los que particulariza su expresión; por tanto es nombrado como un proceso de precomprensión consciente, en la que se explicitan los horizontes de pensamiento, tanto del intérprete, como del autor de la obra.

#### **4.2.2 Mimesis II, configuración: Análisis formal.**

Lo descrito como Mimesis II, es establecido por el autor como un eje del análisis; en el que se hace revisión de la configuración constitutiva de la trama, se describe, un punto medio para comprender lo previo y lo ulterior, necesario para anteceder a mimesis III. En ella se logra el reconocimiento a las estructuras internas de la obra a intelección, esta etapa es un proceso mediador entre la prefiguración y la refiguración; establece, por tanto, una precomprensión de la acción, la consideración de sus estructuras inteligibles, así como la remembranza de sus recursos simbólicos, además de la reminiscencia al carácter temporal evocado en la narración. (Ricoeur, 2007, p. 116)

La trama debe ser vista como una serie de acontecimientos de los cuales se extraen relaciones individuales (nexos incidentales), que tienen contribuciones directas al desarrollo de la historia; por otra parte, delinear la historia es extraer los sucesos y organizarlos en una totalidad que reconozca a cada momento un constructo teleológico, quien interpreta la obra en el reconocimiento de la trama extrae, las sucesiones de relación que delimitan entonces su configuración, misma de la que se compone una “síntesis heterogénea” que concretará los caracteres temporales propios de la obra para su cognición (Ricoeur, 2007, p. 132; Amador 2020<sup>a</sup>, p. 149).

La extracción de secuencias o episodios que desglosan el sentido de una trama contribuirá a la intelección de una estructura en el que los elementos relevantes para la interpretación hermenéutica se vuelven inteligibles, es decir, adquieren un sentido. Al resaltar la construcción de la trama, somos capaces de advertir de qué manera todos los diversos elementos que pertenecen al relato adquieren orden y estructura; de esta forma, se vuelven inteligibles y coherentes. Se demarca entonces que es posible extraer la historia en episodios desde las cuestiones cómo y por qué, puntuando la revelación del cierre y su intención, el cual permite explicitar la estructura teleológica del relato y su totalidad significativa expresada desde su tema.

Se pretende entonces un análisis del relato, que debe hacer explícita la relación entre los temas parciales y su correspondencia interna para su sucesión, la cual dotará un sentido

general que es argumental, donde los temas se encuentran concatenados coherentemente. Ricoeur dimensiona en el relato una ventana de observación hacia los vínculos existentes entre la preservación de una tradición y la innovación de la misma, demarca en la producción narrativa, un acto configurante a partir de la imaginación creadora del autor, vista como una facultad de trascendencia capaz de construir una “matriz generadora de reglas” que aspira a una concreción de pautas a disposición de la composición, que a la larga, desde su modificación o quebranto ofertará nuevos paradigmas dando cabida a la metamorfosis u origen de tradiciones, sin dejar de lado que a pesar de los cambios siempre existe una relación de referencia previa a manifiestos anteriores (Ricoeur, 2007, págs. 135 – 136; Amador 2020a, p. 151).

En esta propuesta se formula que la trama da apertura a la expresividad e intelección del relato, a partir de ciertos elementos como es el caso de la temática representada, el pensamiento explícito en la historia narrada, así como la presentación intuitiva de las circunstancias y los cambios o giros semánticos que guían a una conclusión, con lo que se establecerá un “esquematismo de la función narrativa” en la que se describen también, todos los caracteres de la tradición que le circunscribe y que el autor refiere a partir de las relaciones que permanecen, se desplazan, se modifican, o que finalmente, dan cabida a una innovación.

Cada obra mantiene una relación directa a ciertas técnicas narrativas, así mismo la expresión de un estilo, el cual tiene implícitas posibilidades determinadas histórica y culturalmente, las cuales son de importancia en el razonamiento de la totalidad de la narración, al ser determinantes para definir escenarios particulares que condicionan la producción, distribución y consumo. Desde la revisión del estilo se da manifiesto de sistemas conceptuales, expresiones formales, técnicas; así como un conjunto de manifestaciones simbólicas que pueden ser esquematizadas y posteriormente analizadas. Robert Layton (2003), afirma que los estilos artísticos contienen evidencia acerca de los modos en los cuales las culturas organizan el mundo, estos acercamientos tienen un vínculo directo a la comprensión de convenciones culturales específicas (pág.184). Se destaca entonces que, el proceso que da a luz a la imaginación creadora al intentar innovar es un polo trascendente; particularmente, algunas pautas que ayudarían a la explicación de la obra recaen en la

revisión de sus mitos, como manifiestos que se conservan mediante características universales a intelección y remanente de los individuos a pesar del trascender del tiempo.

#### **4.2.3 Mímesis III, refiguración: Proceso de interpretación.**

Mímesis III entendida como un proceso de refiguración, tiene cabida en el espacio de recepción de la obra; la proposición primaria, comienza con la siguiente disertación: *la narración tiene su pleno sentido cuando es restituida al tiempo del obrar y del padecer* (Ricoeur, 2007: 138); es decir, la obra desde la incidencia, lectura o intelección encontrará un sentido a partir de un proceso de interpretación.

Cuando el individuo se dispone a la intelección de la obra desde el proceder hermenéutico, acontecerá la confrontación de horizontes, en el que a su vez dará origen a un círculo hermenéutico, donde tendrá aproximaciones a la obra para desplegar sus distintos niveles de significados, a partir de un cúmulo de referencias almacenadas desde su experiencia vivida; así, a partir de un giro analítico, logrará tener acercamientos que desecharían perspectivas erróneas, ideas o hipótesis a las que dio espacio desde un primer nivel de precomprensión; motivo por el cual se enfrentará a la reconstrucción mental de los sucesos y la trama desde un condicionamiento arraigado a mediaciones culturales. En el proceso de inteligibilidad de la obra se da entonces lo reconocido conceptualmente como “imaginación re-creadora”; una labor de reconstrucción de la trama que es entendida como refiguración, al acercarnos a la obra, implícitamente ordenamos los hechos a pesar de que la intención inicial del autor no disponga las unidades de forma subsecuente y lineal (Ricoeur, 2007, p. 148; Amador, 2020a, p.154).

Desde el acto de intelección de la obra dirá Ricoeur que existe entonces una aleación entre el proceso de mimesis II con mimesis III; sin embargo, a consecuencia no se extraerá entonces un sentido original de la obra, sino un formato actualizado desde el tiempo, tradición y horizonte de pensamiento de quien da lectura; por tanto, se supone una fusión de horizontes de pensamiento, es decir, el propio del autor y de aquel que interpreta.

La narración como manifiesto tiene una vía de asociación directa a sistemas simbólicos, ya que ellas son una materialización de experiencias de vida que funcionan de guía o anclaje para los seres humanos en su desarrollo social, una forma de intelección de concepciones morales, sistemas de valores, asociaciones culturales, entre otras. El fundamento de Ricoeur bajo el que dispone el proceso de interpretación, procede desde una fenomenología hermenéutica que aborda los problemas concretos de la interpretación desde lo ontológico, más allá de lo estrictamente epistemológico, cientificista, estructuralista o metódico, sistemas que pueden utilizarse sólo en justa medida, ya que al exacerbar su uso, lograrían limitar la polivalencia de los remanentes simbólicos que son de enorme importancia para reconocer el propósito cultural de la obra, en conjunto a su aportación a la praxis cotidiana de los individuos; como lo apunta Ricoeur (2007), *la narración re-significa lo que ya se ha pre-significado en el plano del obrar humano [...] La acción humana puede ser sobresignificada porque ya es pre-significada por todas las modalidades de su articulación simbólica* (pág. 154).

De esta manera se concluye que el proceso fundamentado y reconocido como Mimesis III, procura un sumario de interpretación a partir de los modos referenciales que tiene el intérprete, donde se pone de manifiesto entonces, un procedimiento que apunta a la reconstrucción simbólica de la totalidad analizada.

## **Capítulo 5. Análisis de la Narrativa transmedia en la saga *Dragon Ball* como agente de posicionamiento de la Marca nación japonesa.**

En el capítulo previo, se muestra a la hermenéutica y a la Triple mimesis de Paul Ricoeur desde su enfoque teórico, como un cauce que permite abundar en los preceptos metodológicos que darán guía al presente análisis, por el que se contemplan algunas de las obras imperantes del universo transmedia pertenecientes a la saga *Dragon Ball*, oportunas para dar seguimiento a las representaciones que mantienen relación con los tres sustentos discursivos utilizados en la divulgación de la Marca nación, siendo el caso de los previamente desarrollados: 1) Promoción de la superación del individuo; 2) Divulgación de valores como la solidaridad, cooperación y el trabajo en equipo, y; 3) Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón.

### **5.1 Delimitación del análisis**

En primera instancia es preciso definir las partes conformantes del análisis para dar paso a la metodología aplicada, conformada por la siguiente esquematización: a) Delimitación del caso de estudio; b) Justificación; c) Finalidad del análisis; d) Desarrollo analítico sustentado en la Triple Mímesis (desde cada formato transmediático electo).

#### **a) Delimitación del caso de estudio**

En el periodo definido entre 2012 (año de origen del programa *Cool Japan*) al 2020; la franquicia *Dragon Ball*, ha ofertado la distribución de más de 15 productos para ampliación de su narrativa transmedia, como se acota en el segundo capítulo de la investigación. A pesar de su prolífico desarrollo, para fines de posibilitar el análisis, es pertinente limitar la examinación únicamente a las extensiones transmediáticas que permiten dar secuencia a la obra original (1984 a 1996) en autoría de Akira Toriyama.

De esta manera, se demarca un análisis que compete a las tres principales obras transmedia que son parte sólida y eficaz para ampliar la narrativa núcleo, reconocidas con un alcance internacional y de gran éxito en ventas. No debe dejarse de lado que, la franquicia tiene otras derivaciones de la trama con un desarrollo particular que, son importantes para la extensión del universo, por lo que serán evocadas en algunas partes del estudio ya que, tienen características imprescindibles que configuran, innovan y amplían a la obra; no obstante, quedan fuera del análisis detallado, principalmente por limitantes como su derivación o hibridación de contenido más allá del canon, por su alcance especializado en nichos reducidos o por su exclusiva distribución en Japón y en el continente asiático. De esta forma se enlistan las obras seleccionadas para el análisis hermenéutico, que son indispensables en la articulación de sentidos secuenciales:

- **Manga (Serie):** *Dragon Ball Super* (2015 – en emisión) -Secuela de la obra original.
  - Selección del análisis: Capítulo 1 a capítulo 42 (Correspondientes a la primera parte de la adaptación animada [2015 -2018]).
- **Anime (Serie):** *Dragon Ball Super* (2015 -2018) - Secuela de la obra original.
  - Selección del análisis: Capítulo 1 a capítulo 131 (Correspondientes a la primera parte de la adaptación animada 2015 -2018).
- **Videojuego:** *Dragon Ball FighterZ* (2018) - Multijugador de combate, seleccionado por la capacidad del modo historia, donde ocurre una ampliación de la narrativa mediante la incorporación de personajes provenientes de la obra núcleo y de la secuela *Dragon Ball Super*.

#### Fichas técnicas

- **Manga (Serie)** *Dragon Ball Super* (ドラゴンボール超, 2015)

Autoría: Akira Toriyama y Toyotarō / Ilustrador: Toyotarō / Editor y distribuidor: Shueisha / Serialización: V Jump.

- **Anime (Serie):** *Dragon Ball Super* (ドラゴンボール超, 2015) - *Adaptación:*

Historia original: Akira Toriyama y Toyotarō / Director: Ryota Nakamura y Tatsuya Nagamine / Productores: Osamu Nozaki, Naoko Sagawa, Atsushi Kido, Tomosuke Teramoto, Satoru Takami, Shunki Hashizume, Hiroyuki Sakurada / Productora y distribuidora: Toei Animation.

Sinopsis (manga y anime):

La obra núcleo de la franquicia *Dragon ball* (1984 a 1996), nos muestra el camino iniciático y la transición a la adultez del héroe Son Gokū y, de la misma forma la secuela *Dragon Ball Super* (2015), en similitud a su origen, continúa la premisa principal de la existencia de siete esferas de dragón capaces de cumplir deseos a los aventureros que las reúnan. Gokū como personaje principal, en conjunto a otros guerreros encaminados al aprendizaje espiritual y desarrollo de las artes marciales, conseguirán restablecer el orden en la tierra, logrando quebrantar las barreras sobre sus propios límites desde el dominio de estados mentales por los que incluso llegarán a cultivarse y a pelear en líneas alternas o en universos circundantes a lado de deidades, combatientes y villanos que intentarán apoderarse de las esferas para concretar deseos capaces de transgredir el cauce natural de la existencia.

● **Videojuego:** *Dragon Ball FighterZ* (2018)

Director: Junya Motomura / Productor: Tomoko Hiroki / Diseñador visual: Katsuki Mukai / Motor de producción: Unreal Engine / Desarrolladora: Arc System Works / Productor: Bandai Namco Entertainment / Distribuidores: Bandai Namco Entertainment, Humble, Steam, Nintendo, Microsoft / Plataformas de distribución: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft, Nintendo Switch.

Sinopsis:

El planeta tierra se encuentra invadido por clones que han logrado replicar las características visuales, técnicas y fortalezas de los héroes y villanos más poderosos de la obra núcleo del



universo *Dragon Ball* (1984 a 1996). El videojuego, muestra tres relatos alternos de la misma historia en los que se visualiza la existencia de unas ondas misteriosas que reprimen el poder de los combatientes más poderosos, forzando su conciencia a un estado de hibernación. La historia plantea la existencia de un vínculo transferible (personificado en el videojugador desde sus acciones) y de esta forma, la narrativa muestra tres perspectivas vinculadas en: 1) el arco de los héroes; 2) el arco de los villanos; y, 3) el arco de los androides, donde los personajes combatirán y descubrirán las características y ambiciones del Androide 21, un experimento que tiene en su ser la combinación de las células de los mejores guerreros, visualizados en las sagas previas de la franquicia.

## **b) Justificación**

La indagación propone un punto de encuentro entre el manga *Dragon Ball Super*, su paralela adaptación animada y su particular extensión en formato videojuego *Dragon Ball FighterZ*, para lograr un acercamiento formal al estudio de uno de los universos transmediáticos más importantes y de gran alcance simbólico en la historia de la animación japonesa. La ampliación de los sentidos y de las características presentes en los segmentos de las obras dispuestas como caso de estudio, serán ampliadas con el fin de dar exposición a los anclajes que permiten extender la obra núcleo en su manifiesto, desde múltiples plataformas, formatos retroactivos, transmediáticos y mercadológicos.

La elección tanto del manga como el anime en el presente análisis, se encuentra encaminada a la exploración de las formas simbólicas, mitos, saberes tradicionales y representaciones visuales en alusión a la cultura japonesa impregnadas en la obra, disposición que desde su inserción y éxito en el mercado a nivel internacional, le llevan a formar parte como activo licenciado, por el que ha contribuido de forma directa e indirecta como participante de las estrategias y divulgación del programa *Cool Japan*, incorporación que va de la mano a su impacto económico, a su alcance de distribución, así como por su permanencia industrial de reconocimiento en el imaginario colectivo por más de tres décadas de vigencia desde la retroactividad transmediática.

Se ha tomado como parte de la indagación al título *Dragon Ball Super*, por la cercana expansión del universo a partir de 2013, con el que se da paso al retorno serializado de la obra de origen, vinculado a exposiciones mediáticas y diplomáticas coincidentes con el inicio y desarrollo del programa *Cool Japan*. De la misma forma, la elección del videojuego *Dragon Ball FighterZ*, se integra por su relación a la secuela, su alcance mediático y su facultad argumental que permite explorar una línea temporal que no altera el sistema canónico, pero que logra extenderle narrativamente. A continuación, se despliegan las incidencias de la franquicia, decantadas a partir de su modelo de negocio con relación al uso de la licencia con fines mercadológicos, institucionales, diplomáticos, de injerencia social o desde el vínculo con el programa:

**Tabla 13**

<b>Incidencias cronológicas de la franquicia <i>Dragon Ball</i> en el marco del programa <i>Cool Japan</i> (2012 -2020)</b>		
<b>Año</b>	<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>
2014	Alcance mediático y nacional	La Universidad Politécnica de Tokio realiza un estudio etnográfico en el que la saga <i>Dragon ball</i> es electa en el primer puesto por ciudadanos japoneses, como la franquicia capaz de dar representación al concepto <i>Cool Japan</i> , en un balance que contempla el seguimiento general por cuatro años. En el mismo análisis, se presenta en segundo puesto al protagonista de la franquicia <i>Son Gokū</i> , siendo catalogado como una de las figuras adecuadas de la industria de contenidos del país, capaz de ampliar la incidencia del concepto “Japón agradable”. (Tokyo Polytechnic University, 2014).
2015	Alcance mediático y nacional	La Asociación Japonesa de Aniversarios da de alta el 9 de mayo como el “Día Nacional de Son Gokū”, en solicitud de la casa productora <i>Toei Animation</i> .
2016	Alcance económico e internacional	En el estudio formal del “Proyecto de apoyo a las medidas de fortalecimiento de la Industria de contenidos” gestionado por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón, la licencia <i>Dragon Ball</i> se encuentra posicionada en el análisis como uno de los cinco productos de la industria creativa más consumidos en China y Arabia Saudita, territorios rankeados como los mayores socios y distribuidores del país al exterior (METI, 2016, págs. 25 -45).
	Alcance mediático y económico	La licencia <i>Dragon Ball</i> se suma como activo publicitario y mercadológico en el preámbulo de los Juegos Olímpicos Tokio 2020 (2021).

2017	Desarrollo tecnológico y social	La División de Industrias Relacionadas con la Información Cultural a partir de su informe general, distingue a la aplicación <i>Pokémon Go</i> (Niantic, 2016) y al videojuego <i>VR Dragon Ball Z</i> (Meleap Co., Ltd, 2016), como los títulos de mayor posicionamiento tecnológico emergente (METI, 2017).
2018	Alcance mediático y nacional	Las obras <i>Dragon Ball</i> (Toriyama, 1984), <i>Chibi Maruko-chan</i> (Miura, 1986) y <i>Naruto</i> (Kishimoto, 1999), son evocadas en la sección infantil de la página web del Ministerio de Economía Comercio e Industria de Japón, para explicitar a los usuarios el alcance del anime a nivel internacional en el marco de divulgación de los estatutos del programa <i>Cool Japan</i> (METI, 2018a).
		En el marco del 31st. <i>Tokyo International Film Festival</i> (TIFF), organizado por la División de la Industria de Contenidos de Japón, se lleva a cabo un partido de exhibición del título <i>Dragon Ball FighterZ</i> (2018) en la sección de esports (deportes electrónicos) del evento. El suceso, se encuentra en relación directa al éxito internacional de la obra, por la que el consorcio Bandai Namco, le refiere como la franquicia número uno en ventas del año, en la que incluye el alcance del videojuego y todos sus derivados mercadológicos con una cotización de 9.1 billones de yenes (casi 90 mil millones de dólares aproximados) al cierre anual (METI, 2018b; Bandai Namco Group, 2018, p. 22).
	Alcance mediático e internacional	La franquicia firma una estrategia mercadológica en Francia, para publicitar la película <i>Dragon Ball Super: Broly</i> a finales de 2018. Como parte de la táctica, se mantiene en las vestiduras externas del tren de alta velocidad (TGV), a las imágenes de los personajes del promocional. De forma paralela, la publicidad enmarca el implemento de actividades de promoción turística de la línea, con las características de cada región francesa participante (Bandai Namco Group, 2019, p. 35).
2019	Alcance mediático y nacional	El manga <i>Dragon Ball</i> , fue electo en primera posición como “el verdadero manga nacional”, desde una votación en línea y dispuesta a los habitantes del país, mediante el motor de búsqueda "goo ranking", perteneciente a la compañía Google con sede en Japón (Resonant, 2019; Goo ranking, 2019).
		Colaboración proactiva de la franquicia con estrategias publicitarias para el incremento de la conciencia social y la conservación de la naturaleza, en el marco del 50 aniversario del "Zoológico de Nihondaira de la ciudad de Shizuoka (Dragon Ball Official Site, 2019).
	Alcance mediático e internacional	Bandai Namco como distribuidor firma con Estados Unidos, para implementar una gira con la franquicia <i>Dragon Ball</i> , auspiciada en siete localidades diversas de América del Norte (Bandai Namco Group, 2020, p. 17).
2020	Alcance mediático e internacional	La franquicia firma una estrategia mercadológica para publicitar a la saga <i>Dragon Ball Super</i> en Tailandia. Como parte de la táctica, se disponen imágenes de los personajes de la secuela, en la totalidad de las vestiduras externas del principal tren suburbano del territorio.

#### d) Finalidad del análisis

El presente estudio pretende identificar, interpretar y describir los elementos, las características y las formas simbólico-culturales demarcadas en las primordiales extensiones

de la Narrativa transmedia dispuestas por la saga *Dragon Ball*, que se encuentran en el mercado activo de 2012 a 2020 con un alcance internacional. El caso de estudio es seleccionado al ser una de las franquicias de mayor incidencia y permanencia de la industria del anime, por lo que la propuesta plantea dar seguimiento a las representaciones y alusiones que mantienen relación con los principales sustentos discursivos reminiscentes a la divulgación de la Marca nación japonesa, donde la saga ha participado directa e indirectamente como agente de divulgación del programa *Cool Japan*, estrategia sustentada en dinámicas de *Soft power* que, la nación ejerce para concretar un posicionamiento dentro y fuera de la nación con una imagen favorable dentro de las esferas diplomáticas, económicas y políticas a nivel global.

### **Hipótesis**

Los elementos en los que el *Soft power* funciona como estrategia de posicionamiento de Marca Nación en el anime, derivan de las formas simbólicas culturales, las tradiciones, los valores y la diplomacia como caracteres de vinculación a la identidad de Japón dentro y fuera del país, que en la actualidad son incentivados y catalizados a partir de la Narrativa transmedia presente en la saga *Dragon Ball* como agente activo del programa *Cool Japan*.

### **e) Desarrollo analítico: Corpus metodológico sustentado en la Triple mimesis**

La presente propuesta es un análisis de contenido, sustentado en la Triple mimesis de Paul Ricoeur que, de forma particular es eficaz como una herramienta teórico-metodológica desde la que se permitirá la profundización en el análisis de tres obras particulares electas como caso de estudio, a partir de las cuales se busca extraer las principales características simbólicas, narrativas y discursivas que imperan desde diversos niveles de significación en la franquicia, para dilucidar la relación directa e indirecta de las obras con los tres sustentos discursivos primordiales, especificados como parte elemental de valoración en la divulgación de la Marca nación.

En seguida, se rememora la metodología profundizada en el capítulo previo, para dar continuidad al análisis propuesto.

- Mimesis I: Se establece como una precomprensión o prefiguración de la obra a intelección e interpretación, desde esta herramienta metodológica, se da a conocer un contexto histórico-cultural condicionante, y a su vez, se permite dar revisión al horizonte del autor en vinculación hacia lo representado y reflejado por su contenido. Desde esta etapa, se enlazan también, supuestos teóricos que envuelven el ejercicio hermenéutico.
- Mimesis II: Estructura y esquematiza lo representado por la obra. Remarca una configuración teleológica, en el que se sintetiza y ordena el contenido a interpretación.
- Mimesis III: Consiste en una refiguración total de la obra, de forma posterior a un acercamiento profundo, en el que se conjunta el horizonte del autor, el del intérprete y de las interpretaciones circundantes.

## **5.2 Análisis de los casos de estudio: *Dragon Ball Super* y *Dragon Ball FighterZ***

El desarrollo del análisis a continuación planteado, se sustenta en presentar primeramente la prefiguración y configuración de la secuela *Dragon Ball Super*, por medio de la ampliación de las particularidades del manga y su adaptación animada, así como del videojuego *Dragon Ball FighterZ*, que se establecen como las obras del universo a intelección e interpretación seleccionadas. De forma posterior, se realizará en conjunto, la total refiguración de los tres casos de estudio, ya que el soporte narrativo que envuelve los sentidos culturales y simbólicos se mantiene desde una matriz común, que se preserva y comunica de manera interconectada bajo las mismas disposiciones.

### **5.2.1 Prefiguración en *Dragon Ball Super* (manga y anime)**

En este apartado se realizará un proceso de prefiguración de la secuela *Dragon Ball Super*, en relación con su adaptación animada, vía por la que se busca enfatizar un análisis que otorgue seguimiento a una interpretación general de la franquicia, a partir de un progresivo desglose diacrónico por el que se establecerán los antecedentes y las características de injerencia directa hacia los discursos de promoción para la divulgación de la Marca nación

japonesa; en los que finalmente, se enmarcan las temáticas y los sentidos teleológicos que, envuelven la organización secuencial inserta en los arcos argumentales de las obras, desde los cuales esquematizará, un orden semántico de la acción que permita dar paso a la relación de la obra con los discursos principales del objeto de estudio.

- **Antecedentes**

Después de extender en el segundo capítulo de la investigación la forma en la que el autor, Akira Toriyama, edifica y mantiene posicionado el universo *Dragon Ball*, es necesario abundar en los precedentes directos de la secuela. Primordialmente se debe aclarar que, con la finalización de la primera parte de la obra núcleo (1984 a 1996), en conjunto a su versión animada *Dragon Ball* (1986-1989) y *Dragon Ball Z* (1989 -1996), únicamente la extensión alternativa a la historia titulada *Dragón ball GT* (1996-1997), mercantilizada por la empresa *Toei Animation*, se asumía como un intento para conservar la extensión narrativa en formato serializado y televisivo. El videojuego como modelo de negocios transmediático, desplegado con el origen de la franquicia, será el medio eficaz de extender el argumento de finales de los años 90 a 2010. De esta forma, se rescata a las extensiones videolúdicas como esquemas indispensables e imprescindibles para mantener activa por más de una década a la trasmediación de la obra en el mercado internacional. Como lo afirma Garfias (2020)<sup>95</sup>:

*En la época en la que la animación únicamente se mantenía en retransmisión a nivel global, las historias alternativas propuestas por sus videojuegos serán el punto clave para mantener vigente a la franquicia Dragon Ball. La gamificación<sup>96</sup> del universo es el manifiesto derivado capaz de extender e incrementar con éxito la mitología de la obra; y a su vez, el diseño de los entornos interactivos no sólo promueve al Fan service<sup>97</sup> y a los elementos nostálgicos que reafirman el canon, sino que, encaminan a la incidencia del contenido generado por el usuario por el que se concede un espacio a la creatividad, así como a la hibridación argumental, de personajes o de habilidades [...]*

---

<sup>95</sup> Entrevista: Garfias Frías, J. (19 de octubre, 2020). Universo Dragon Ball. (C. Cisneros Hernández, Entrevistador) - Entrevista personal (presencial)- abierta, registro audio.

<sup>96</sup> La gamificación es un proceso por el que se da incorporación de mecánicas o técnicas dispuestas desde el juego a un entorno, con el objetivo de diseñar estructuras o discursos atractivos. Es un término que alude a la construcción de entornos lúdicos aplicados.

<sup>97</sup> *Fan service* es un término que se refiere al uso, alusión o evocación de elementos valorados por los usuarios en un medio de distribución; es decir, disposiciones argumentales o visuales incorporadas a contenidos, con el fin de extender el disfrute del consumidor y otorgar un valor agregado a través de situaciones sexualizadas, erotizadas o en referencias reminiscentes a la trama canónica en un formato de homenaje.

*Dichas disposiciones, prevalecen como formatos escalables que mantienen a los usuarios gratificados, enganchados y comprometidos a la continuidad narrativa de la obra.*

Para el año 2013, la franquicia de animación líder en ventas es la saga *One Piece* (Oda, 1997) cotizada anualmente por la distribución de la animación al exterior, por lo menos en 496 billones de yenes (casi 5 millones de dólares aproximados), siendo *Dragon Ball* la segunda franquicia mayormente mercantilizada en un promedio de 224 millones de yenes anuales (más de 2 millones de dólares aproximados) gracias a la retransmisión, la extensión en videojuegos y las ventas de mercancía general, lo que demarca una mejoría en su comercialización, ya que en los 3 años previos se mantiene oscilando entre el primer y tercer puesto de ganancias. Ante los precedentes, Toei Animation toma la decisión de develar un crossover en el capítulo 590<sup>98</sup> de *One Piece*, en el que se da espacio a los universos *Dragon Ball* y *Toriko* (2008, *Shimabukuro*) juntos, este preámbulo permitió a los productores ejecutivos medir el impacto e interés de un posible retorno secuela de la franquicia (Toei Animation Co., 2014).

En 2013, se da origen al filme intercuela *Dragon Ball Z: Battle of Gods*<sup>99</sup>, con una recaudación de 50 millones de dólares, posicionándose como la segunda película de animación con mayor alcance en el extranjero, sólo superada por *Se levanta el viento* (風立ちぬ, *Studio Ghibli*). Las estadísticas darán paso a la inversión de un nuevo filme secuela desde el guion original de Akira Toriyama, llamado *Dragon Ball Z: Resurrection F* (2015)<sup>100</sup>,

---

<sup>98</sup> El crossover evocado tiene un precedente exitoso en 2006, cuando se concreta la primera colaboración de *One Piece* con una franquicia alterna. *Cross Epoch*, será un capítulo de manga realizado por Eiichiro Oda y Akira Toriyama, en el que los personajes del universo *One Piece* y *Dragon Ball* convergen en el mismo entorno. El contenido fue publicado únicamente en Japón por la Weekly Shonen Jump, para hacer compañía al estreno del capítulo 439 de la franquicia.

<sup>99</sup> *Dragon Ball Z: Battle of Gods*, es el filme número 14 del universo. La intercuela es gestada desde un guion que cuenta con el retorno de Akira Toriyama por el que dará extensión de la historia origen, en conjunto al escritor Yūsuke Watanabe. La película retrata desde el argumento, el despertar del dios de la destrucción Beerus (破壊神ビルス, *Hakai-shin Birusu*), por lo que, de forma inmediata el ángel Whis (ウイス, *Uisu*) en su cargo, le pondrá al tanto de los acontecimientos durante su ausencia. La trama remarca una revelación del oráculo, quien le informa al dios de la destrucción de la existencia de un Súper Saiyajin Dios, con la habilidad de igualar su fuerza. Beerus, iniciará la búsqueda de este ser en el Universo 7 (donde se encuentra la Tierra), para comprobar su fuerza.

<sup>100</sup> *Dragon Ball Z: Resurrection 'F'*, se establece como el filme número 15, sobresaliendo como la secuela de la película *Dragon Ball Z: Battle of Gods*. El argumento nos muestra a Freezer, uno de los villanos más entrañables del universo que, se mantiene confinado en el infierno tras la derrota fulminante a manos de los

con el que se confirma un éxito cotizado en más de 60 millones de dólares, consolidándose como la película de animación japonesa con las mayores ganancias del año (IMDb, 2015).

Los filmes *Dragon Ball Z: Battle of Gods* y *Dragon Ball Z: Resurrection F*, se establecerán como el puente argumental capaz de dar estructura inicial a una secuela formal para una serialización de larga duración. En estos precedentes se observa que la transmedialidad se abre camino con la toma de elementos de un medio hacia el otro, llegando a consagrar “medialidades híbridas”<sup>101</sup> por las que se conservan particularidades en esquemas de producción de una unidad hacia la otra, desde las que convergen y llegan a expandirse para concretar una sinergia entre propuestas (Scolari, 2003, p.14).

De esta manera se exalta que la secuela *Dragon Ball Super*, en sus derivados, retoma elementos de la obra origen y los llega a profundizar en sus extensiones, es decir, las expansiones que atraviesan los medios (manga, serie animada, videojuegos, películas, OVAS), parten del "recuento", en gran manera de situaciones previas, puesto que, dicha particularidad, siempre edifica a la construcción de reinicios y reimaginaciones mediados por artefactos, dinámicas diferentes de interacción y la combinación de recursos expresivos entre medios para exacerbar sentidos y creaciones de significados desde elementos visuales, lingüísticos, hápticos, entre otros, que se pueden alejar narrativamente del núcleo, pero nunca eliminarlo (Rauscher, Stein, & Thon Noel, 2020; p. 282).

- **Horizonte del autor.**

A continuación, se dará paso a la digresión de las influencias que envuelven y estructuran el estilo narrativo del autor, motivos que trascienden para ser adaptados e incluidos como

---

guerreros de la Tierra (capítulo 327 del manga original). Tiempo después Sorbet, el líder de las fuerzas del ejército de Freezer encuentra las esferas del dragón para traerlo de vuelta a la vida; tras el suceso, Son Gokū lidiará con la resurrección y su nueva transformación fortalecida “Golden Freezer”, para reestablecer el orden en la Tierra.

<sup>101</sup> En: Rauscher, A., Stein, D., & Thon Noel, J. (2020). *Comics and videogames: From Hybrid Medialities to transmedia expansions*. Nueva York: Routledge /Apartado 521.



referentes insertos en mayor y menor medida para desarrollo de la trama del universo electo como caso de estudio.

### Influencias del autor impregnadas en la obra *Dragon Ball*

- 1) Mitos, tradiciones culturales, corrientes filosóficas y religiosas latentes en Japón (principalmente provenientes de manifiestos sintoístas y budistas), que Akira Toriyama mantendrá como subtexto para el diseño visual y construcción psicológica de sus personajes.
- 2) Referentes multiculturales: Interés del autor por la investigación de diferentes culturas del mundo que impregnan su obra desde una síntesis de sentidos culturales.
- 3) Narrativas orientadas a la evolución espiritual de héroes y superhéroes: Influencia que proviene de su inmensa afición por las narrativas gráficas tanto americanas como japonesas, establecidas como un medio popular propagado a partir de mediados de los años 50 por revistas semanales.
- 4) Estilo visual y narrativo: Su gráfica es estimulada desde su lectura al trabajo de Osamu Tezuka (conocido como el mayor exponente del manga japonés), así como de otros autores que desarrollan narrativa gráfica *Shonen*, género especializado en aventuras dirigidas a niños, adolescentes y jóvenes.
- 5) Filmes de samuráis emanados del género jidai-geki (時代劇, "drama de época"), en el que la solidaridad, el honor y la superación espiritual es el motivo principal para ejercer justicia.
- 6) Inclusión de referencias provenientes de las series de televisión Shōwa-jidai<sup>102</sup> de los años 60, 70 y 80: La distribución se caracterizaba por la comercialización de narrativas de fantasía, romance, comedia o acción, donde emerge una enorme popularidad de programas *live action* serializados con superhéroes que luchaban cada semana contra gigantescos monstruos, bestias o mechas (robots tripulados), en los

---

<sup>102</sup> El nombre del periodo mediático Shōwa-jidai, es titulado de esta manera al ser parte del reinado del Emperador Shōwa (昭和時代, "Era de la Paz Iluminada", 1926 -1989), el entretenimiento de la época se caracteriza por un tono desenfadado y fácil de comprender (Padula: 2014, p. 63 -64).

que Toriyama se inspiró para diseñar a los enemigos u obstáculos que son retomados para articular sus construcciones argumentales.

7) Su afición rutinaria a la expectación diaria del cine de artes marciales hongkonés<sup>103</sup> en sus diversas variantes divulgadas entre 1970 y 1990.

8) Interés sobre el género audiovisual de Ciencia ficción, impulsado en las narrativas como una respuesta de posguerra ante la evolución e industrialización tecnológica en Japón. El autor se inspira tanto en los filmes y series televisivas creadas en la nación, así como en las importadas provenientes de occidente.

Después de la explicitación de las características, es necesario adentrarnos a los preceptos que dan origen a los diferentes arcos narrativos de la franquicia *Dragon Ball*; primeramente, Akira Toriyama busca crear un relato sustentado en la resolución de problemáticas y obstáculos mediante la ejecución de artes marciales<sup>104</sup>, como una actividad física por la que la conciencia se fortalece, así, su intención es incluir torneos (Tenkaichi Budōkai, 天下一武道会) con presencia de peleadores de diferentes partes del mundo, que se encuentran inspirados en filmes hongkoneses<sup>105</sup> como *Enter the Dragon* (Clouse, 1973), o con fórmulas como *Drunken Master* (Woo-ping, 1978) en el que la enseñanza de la disciplina se presenta en un tono desenfadado y con comedia (Toriyama, 2003).

El compromiso del autor, también se concentra en retratar formatos espectáculo, ampliamente comerciales, memorables, con coreografías impresionantes y narrativas fáciles de comprender, fórmulas que retoma de su pasión por la expectación de filmes de productoras estadounidenses como Golden Harvers y Warner Brothers, ya que le parece interesante

---

<sup>103</sup> Las películas de gōngfū provenientes de Hong Kong, exportan y distribuyen sus licencias en el territorio asiático a partir de los años 70.

<sup>104</sup> El posicionamiento de las artes marciales en Japón se logra de los esfuerzos por relacionarlas al deporte más allá del militarismo de la Segunda Guerra Mundial, desde una promoción vinculada con Estados Unidos a través de sus intereses dispuestos en la expansión mediática en territorio asiático entre 1970 y 1980.

<sup>105</sup> La evolución fílmica Hongkonesa apostó por los principios de industrialización de los filmes de artes marciales gracias a las contribuciones de cineastas provenientes de China continental que se refugiaron en el lugar a partir de la Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945), desplegando un intercambio intelectual que transforma la producción idiomática de chino cantonés al chino mandarín que permite la expansión de las obras de artes marciales a partir de 1949, hasta finales de 1980 (Sadoul, 1983, p. 406 - 414).

estudiar el esquema por el que corporaciones hollywoodenses escalan coproducciones en Hong Kong entre las décadas de 1970 y 1980. A continuación, se muestran algunos géneros derivados de las influencias previas, que permanecen implícitos en algunos arcos narrativos en el universo *Dragon Ball* desde la visión del autor:

1) *Wuxia pian*: El término chino Wuxia es referente a relatos orales de caballería procedentes del siglo IV a C. que, tienen su adaptación literaria en el siglo XVII. Las piezas literarias, plantean narrativas de guerreros de gran fuerza física con códigos de honor, que en el formato cinematográfico (*Wuxia pian*) de la década de 1920 en adelante, sufre adaptaciones, concretando aventuras que exaltaban la resolución de conflictos desde la ejecución de artes marciales (Endrino, 2008).

2) *Wu-shu*: Es una disciplina derivada de las artes marciales chinas, establecida como deporte en la década de 1920. La práctica tiene un desarrollo competitivo con variantes de pelea bajo el uso de armas tradicionales y combate cuerpo a cuerpo.

3) *Heroic bloshed*: Subgénero creado en Hong Kong que se especializa en la acción del héroe que, se corrompe o puede llegar a la violencia por un fin de redención, venganza o justicia. El combate sigue la expresión de las artes marciales, en los que ocurre un derramamiento de sangre para lograr una verosimilitud de las acciones durante las peleas.

No debe dejarse de lado que la franquicia *Dragon Ball*, mantiene visualmente una emulación de los héroes resaltados en los espectáculos de *tokusatsu* (特撮)<sup>106</sup> que se estandarizan como programas televisivos o películas de acción en vivo con efectos especiales"; los protagonistas, generalmente son superhéroes con transformaciones (*henshin*, 変身, "metamorfosis") que les permiten mediante técnicas sobrenaturales o de artes marciales, derrotar a enemigos con intenciones de destruir al mundo. Debe aclararse que, en este género era recurrente la aparición de criaturas *kaijū* (怪獣, "bestia extraña")<sup>107</sup> o grupos

---

<sup>106</sup> Algunas series "tokusatsu" que inspiran a Toriyama en su producción son: *Urutoraman* (ウルトラマン, "Ultraman", 1966), *Urutorasebun* (ウルトラセブン, "Ultra Seven") y *Kamen Raidā* (仮面ライダー, "Kamen Rider", 1971).

<sup>107</sup> El término *kaijū*, en alusión a bestias extrañas, deriva en un género de producción que incorporaba en los medios fílmicos japoneses a criaturas gigantescas como una forma de alusión metafórica de la experiencia de

de peleadores Super Sentai (スーパー戦隊シリーズ, escuadrón de héroes peleadores) como parte de las variantes exaltadas en los medios de producción audiovisual y que el autor recupera en múltiples fragmentos y arcos argumentales de la obra producida entre 1984 y 2018 (Denison, 2015: p. 21; Padula: 2014, p. 68).

## **5.2 .2 Configuración en *Dragon Ball Super* (manga y anime)**

En lo previamente descrito como Mimesis II, y en el presente segmento, se ampliará la configuración de un eje analítico sobre la disposición constitutiva de la trama, por la que se dará el reconocimiento de las estructuras internas de la obra a intelección, para llegar a una precomprensión de la acción que construya un puente entre la prefiguración dispuesta y la refiguración de los sentidos, recursos simbólicos y culturales establecidos en la narración. Asimismo, en esta sección se desglosará el sentido de la trama, a modo de profundizar en el orden teleológico y las intenciones del autor, en relación indirecta con los significantes a divulgación de interés por la Marca nación japonesa.

### **Análisis narrativo y descriptivo**

En esta sección se profundizará en la presentación de los personajes desde su incidencia en las acciones concatenadas, así como las situaciones argumentales que circundan y exaltan los valores preponderantes de interés a divulgar directa o indirectamente por la Marca nación japonesa.

*Segmentación del análisis: Dragon Ball Super (2015 - 2018)*

- **Selección del segmento: manga y anime (Serie)**
  - Manga: capítulo 1 a 42 (correspondientes a la primera parte de la adaptación animada entre los capítulos 1 a 131).

---

Japón sobre las consecuencias arraigadas con los bombardeos por armas atómicas durante la Segunda Guerra Mundial. La obra que da paso a la construcción del género es Gojira (ゴジラ, "Godzilla", 1954).

### a) Temas principales

*-Quebranto de límites de poder y aumento de fuerza desde la transformación espiritual.*

- Cada arco diseñado en la franquicia *Dragon Ball*, refleja una metamorfosis espiritual en los personajes principales, inicialmente sustentados en el enfoque canónico que el autor otorga a la serie, a partir de su adaptación abierta a la novela china *Xīyóuji* (*Journey to the West*). Para la construcción del universo, Akira Toriyama como autor, está interesado en esbozar la habilidad de las entidades espirituales que forjan la narrativa literaria, ya que tienen una potencialidad trascendental desde la práctica de la alquimia interna, donde cada batalla, aprendizaje y recorrido, designa un nuevo estado (transformación) que conduce a la inmortalidad (P. Gatón & Huang, 2014 [1592], p. 11).

*-Solidaridad, amistad, cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolutive de problemáticas*

- Los arcos de la secuela están diseñados bajo una estructura teleológica en la que se llega a una resolución del conflicto a través de los valores exaltados, un reflejo tautológico retratado en cada una de las derivaciones del manga y de las adaptaciones en animación escritas o bajo revisión por el autor, que se preservan a su vez, en otros productos transmediáticos.

*- Hibridación cultural*

- A partir de las ideas dispuestas en la prefiguración de la obra, se puede asimilar que el origen de *Dragon Ball*, mantiene una hibridación cultural explícita en el manga original y posteriores adaptaciones transmediáticas que, desde sus expresiones lingüísticas, detalles visuales y disposición de onomatopeyas, sitúan el uso aleatorio de vocabulario

en japonés, chino e inglés<sup>108</sup>, y en algunos casos referencias al sánscrito<sup>109</sup>, así como términos tradicionales o modernos que logran derivar en mezclas o neologismos, mismos siempre señalados o aclarados de forma inmediata por el autor. De esta manera se remarca que, los manifiestos simbólicos presentes en la obra resaltan una amalgama entre tradiciones, siendo la cultura japonesa y china, las más influyentes sobre la totalidad del relato.

- A pesar de la diversidad en la expresión variante expuesta, en el esquema idiomático de la franquicia *Dragon Ball*, preponderan las diversificaciones del idioma japonés, como el hiragana (escrituras ordinarias y palabras nativas), el katakana (escrituras fragmentarias, utilizadas para tecnicismos, términos extranjeros o científicos) y los kanjis (caracteres representantes de una unidad simbólica) que, despliegan referentes culturales a lo largo de la narración.

#### *-Representación del mito del héroe:*

El mito del héroe, también llamado “la aventura del héroe”, es descrito por Joseph Campbell (1992), como una estructuración esencial presente en las narrativas de todas las etapas componentes en la historia de la humanidad que, hasta la actualidad, se mantiene desde su particularidad significativa, mediante el sustento de un modelo formalizado con tres fases componentes<sup>110</sup>, de las que se aporta una breve revisión:

---

<sup>108</sup> Los japoneses comienzan a incorporar palabras extranjeras en su idioma a fines del siglo XIX, especialmente después de la Primera Guerra Mundial con la introducción de la radio y el establecimiento de medios de comunicación; sin embargo, su propagación deviene de forma posterior a la reconstrucción de la Segunda Guerra mundial. En este antecedente, se resalta la diferencia idiomática que encamina a la adaptación de términos, que acontece en su implemento una reconstrucción fonética, que muchas veces decantó a contracciones en las palabras o neologismos que han apropiado a su vocabulario (Padula: 2014, p. 36).

<sup>109</sup> El sánscrito es uno de los primeros idiomas registrados, perteneciente a los manifiestos de la India antigua y sus raíces idiomáticas han permeado en diversas culturas del mundo. Su uso en la obra *Dragon Ball*, remite a las expresiones relacionadas al budismo; el autor, no usa el sánscrito, no obstante, hace reminiscencia a sus variantes chinas o japonesas (Padula: 2014, p. 64).

<sup>110</sup> Esquematización resumida a partir de las tres fases esenciales del mito del héroe, retomada desde los aportes teóricos y de traducción de la obra “El héroe de las mil caras (1992)” de Joseph Campbell, realizados por el investigador Julio Amador (2020) que se encuentran sustentados en la obra: Ensayos de hermenéutica. Perspectivas para una teoría de la interpretación. México: Universidad Nacional Autónoma de México, págs. 291- 297.

- 1) La partida (llamado a la aventura): Conocida mayormente como el inicio o planteamiento de la narración, se establece como una etapa de la historia en la que se presenta o describe a un potencial héroe o heroína, quien desde sus posibilidades, emprenderá un nuevo camino por el que tomará conciencia de *la necesidad de un cambio fundamental en su vida*, por el que se introducirá a obstáculos, sacrificios y eventualidades que darán origen al principio de una metamorfosis espiritual en el individuo (Campbell, 1992, p. 54; Amador, 2020a, p. 293).
- 2) La prueba: Constituye el preámbulo y el clímax de las construcciones narrativas, y en esta faceta, la figura heroica enfrentará obstáculos, fuerzas y problemáticas a resolutive de diversa índole, donde el individuo recurrirá a la ayuda de sabios, personas, otros héroes o combatientes para llegar a una intelección del recorrido al que dará resolutive también, a partir de artefactos, armas, objetos o agentes sobrenaturales, que le lleven a sostener su progreso. En este viaje, el individuo procurará una mejora social o personal y, como lo infiere Amador (2020a): [...] *El combate ocurre siempre en una doble dimensión: interior y exterior [...]*, donde el héroe mantiene una lucha interminable contra sus propios miedos y demonios, a partir de los cuales, sus esquemas éticos y morales serán puestos a prueba. Únicamente quebrantando los propios límites, el héroe podrá ascender y dejar atrás la obnubilación para trascender a una sabiduría profunda (p. 293).
- 3) El retorno: Entendido en los esquemas narrativos lineales como el desenlace, muestra al héroe en un estado elevado con fortaleza espiritual, y de esta forma, logra retornar de la aventura para lograr *conferir beneficios a sus congéneres*, vía por la que el camino recorrido será eficiente para compartir a la comunidad los conocimientos y sabiduría alcanzada, a fin de consagrar una mejora social por la que se da término al ciclo, para inferir el origen de uno nuevo desde la renovación y el cambio (Campbell 1991, p.480; Trad. Amador, 2020, p. 292). El héroe por su parte transmuta a un nuevo nivel espiritual que eleva lo terrestre incluso a niveles sagrados o divinos (Campbell, 1992: 200).

Del modelo antecedido, deviene el tratamiento que el autor Akira Toriyama, ha dispuesto en la esquematización de cada arco argumental presente en la obra *Dragon Ball Super*, que se mantiene desde la estructura original de la obra núcleo y que permanece para bosquejar desde cada saga, un orden cíclico que refiere siempre en la premisa general de sus derivaciones, casi de manera tautológica.

Como se antecede, el mito del héroe es una estructura presente en múltiples y diversas culturas, que se difunde en la época moderna desde las narraciones situadas en los medios de producción de contenido a nivel mundial, siendo este el lugar efectivo para un impulso capitalizable. De forma justificada, esta estructura mítica logra trascender de su uso en sociedades tradicionales, debido a su alcance formativo con injerencia en diversos *planos de la realidad* existente que, circunda al ser humano en su devenir cósmico, biológico, social, psicológico, ético, político, histórico y espiritual (Amador, 2020b, p. 293).

#### **b) Premisa principal de la obra.**

Autoría: Akira Toriyama & Toyotaro.








La franquicia en todos sus derivados plantea la existencia de siete esferas de dragón capaces de cumplir deseos a los aventureros que las reúnan. Estos objetos mágicos en manos inadecuadas conciben ambiciones egoístas, acaparadoras y destructivas, por ello los autores, desde cinco arcos argumentales conformantes de la secuela *Dragon Ball Super*, plasmarán un recorrido que tendrá resolutive a partir del quebranto de los propios límites espirituales, del trabajo en equipo y la solidaridad de los héroes y guerreros combatientes. De esta forma, el personaje principal Son Gokū y sus acompañantes, buscarán frenar la ruptura del orden natural de la existencia para restaurar el equilibrio quebrantado desde las obsesiones, los vicios, los deseos desenfrenados, los anhelos o necesidades de villanos, guerreros y divinidades, circunscritas a un recorrido por batallas, paradojas temporales y torneos de artes marciales auspiciados en la Tierra y de manera subsecuente, en la regulación de los 12 universos esbozados por la obra.



a) Presentación de los personajes (relación argumental).

Tabla 14

*Héroes principales y secundarios de la franquicia Dragon Ball*

Héroes principales y secundarios con injerencia en las acciones concatenadas			
Personaje: Son Gokū		Rol: Personaje principal y superhéroe	
<p><b>Figura 18</b> Son Gokū (孫悟空)</p>  <p>Nota: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 1</p>		<p>Son Gokū (孫悟空), es un personaje inspirado en el Rey Mono “Sūn Wùkōng”, con precedente en la novela china <i>Xīyóujì</i> (<i>Journey to the West</i>). Desde la concepción de Akira Toriyama como autor, el personaje mantiene una apariencia visual humana que diseña para mantener un vínculo de identificación directo con el lector, inspirado en el diseño de personajes de Osamu Tezuka del manga <i>Astroboy</i> (<i>Tetsuwan Atom</i>, 1952)<sup>111</sup>(Padula, 2015a).</p> <p>- <b>Transformación del diseño visual y espiritual del personaje principal en la franquicia (ver “Anexo A”).</b></p>	
Legado de Son Gokū			
<p><b>Figura 19</b> Esposa: Chi-Chi (チチ, Milk)</p>  <p>Nota: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 75</p>	<p><b>Figura 20</b> Hijo: Son Gohan (孫悟飯)</p>  <p>Nota: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 1</p>	<p><b>Figura 21</b> Hijo: Son Goten (孫悟天)</p>  <p>Nota: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 1</p>	<p><b>Figura 22</b> Nieta: Pan (パン)</p>  <p>Nota: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 17.</p>
Personajes principales			
<p><b>Figura 23</b> Bejita (ベジータ, Vegeta)</p> 		<p><b>Figura 24</b> Buruma (ブルマ, Bulma)</p> 	

<sup>111</sup> En: Padula, D. (2015). *Dragon Ball culture: Adventure* (Vol. II). Michigan: Padula.(pág. 11)

*Nota:* Bejīta es conocido como el segundo personaje más importante de la franquicia, es reconocido como el príncipe Saiyajin, uno de los guerreros más poderosos de la raza ascendente. El personaje funge como antagonista de Son Gokū. Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 2.

*Nota:* Buruma investigadora y esposa de Bejīta, considerada el personaje femenino de mayor incidencia en la totalidad de la obra. Buruma se encuentra directamente inspirada en el aventurero Xuánzàng, personaje de importancia en el viaje espiritual planteado en la novela china *Xīyóuji* (西遊記, "Journey to the West", 1592), siendo la alusión del monje que tiene compañía de la espiritualidad Sūn Wùkōng para recuperar los textos sagrados Sutra (Padula, 2015a). Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 2.

### Legado de Bejīta y Buruma

#### Figura 25

Hijo: Trunks (トランクス)



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 1.

#### Figura 26

Hijo: Trunks del futuro (未来のトランクス)



*Nota:* Reconocido como un personaje que atraviesa líneas temporales a mediante una máquina del tiempo diseñada por su madre Buruma. En *Dragon Ball Super* tiene incidencia en el manga del capítulo 14 al 25 y, en la adaptación animada con presencia de los capítulos 47 a 76. Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 47.

#### Figura 27

Hija: Bra (ブラ)



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 83.

### Personajes secundarios

#### Figura 28

Krilin (クリリン, Kuririn)



*Nota:* Considerado el mejor amigo de Son Gokū. Discípulo de Muten Rōshi (武天老師). Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 99.

#### Figura 29

Androide No. 18 (人造人間 18号)



*Nota:* Esposa de Krilin. Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 99.

#### Figura 30

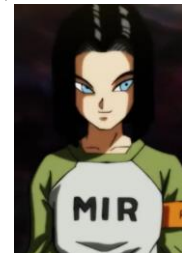
Māron (マーロン)














*Nota:* Hija de Krilin y de la Androide No. 18. Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 76.

#### Figura 31

Androide No. 17 (人造人間 17号)



*Nota:* Guerrero combatiente. Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 99.

<p><b>Figura 32</b> Muten Rōshi (武天老師), Anciano maestro guerrero celestial).</p>  <p><i>Nota:</i> Maestro de artes marciales de Son Gokū y Krilin. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 1.</p>	<p><b>Figura 33</b> Pikkoro (ピッコロ [guerrero del planeta Nemeck])</p>  <p><i>Nota:</i> Antes de ser combatiente aliado, figuraba como una dualidad maligna que se incorpora y fusiona al cuerpo de Kami-sama (entidad espiritual a cargo de la Tierra en la obra núcleo) para buscar un fin justo (capítulos de manga origen 136 a 355). Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 22.</p>	<p><b>Figura 34</b> Tenshinhan (天津飯)</p>  <p><i>Nota:</i> Descendente y guerrero alienígena. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 89.</p>	
<p><b>Figura 35</b> Majin Boo (魔人ブウ)</p>  <p><i>Nota:</i> criatura mágica que tiene en su interior por absorción a un Kaiō-shin antiguo (capítulos 460 a 517 de la obra núcleo). Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 1.</p>	<p><b>Figura 36</b> Māku (マーク, Mr. Satan)</p>  <p>Fig. 19 <i>Nota:</i> Es el padre de Videll y uno de los seres humanos de mayor injerencia social en la Tierra. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 17.</p>	<p><b>Figura 37</b> Videl (ビーデル)</p>  <p><i>Nota:</i> Hija de Māku y esposa de Son Gohan. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 1.</p>	<p><b>Figura 38</b> Jaco Thilimentempibossi (ジャコ・ティリメンテンピボッシ)</p>  <p><i>Nota:</i> miembro de la Patrulla Galáctica, quien regula la seguridad de los universos. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 20.</p>
<p><b>Figura 39</b> Pilaf (ピラフ)</p>  <p><i>Nota:</i> El primer villano de la franquicia. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 4.</p>	<p><b>Figura 40</b> Shu (シュウ)</p>  <p><i>Nota:</i> Guerrero seguidor de Pilaf. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 4.</p>	<p><b>Figura 41</b> Mai (マイ)</p>  <p><i>Nota:</i> Guerrera seguidora de Pilaf. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 4.</p>	<p><b>Figura 42</b> Mai del futuro (未来のマイ)</p>  <p><i>Nota:</i> Sobreviviente de la resistencia del futuro en la Saga de Trunks del futuro. (Capítulos 14 a 25 del manga origen). Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 47.</p>








<p><b>Figura 43</b> Yamcha (ヤムチャ)</p>  <p><i>Nota:</i> Humano combatiente. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 6.</p>	<p><b>Figura 44</b> Puar(プーアル)</p>  <p><i>Nota:</i> acompañante de combate de Yamcha. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 91.</p>	<p><b>Figura 45</b> Monaka (モナカ)</p>  <p><i>Nota:</i> repartidor intergaláctico de la raza wagashi. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 32.</p>	<p><b>Figura 46</b> Chaozu (餃子[チャオズ, Chaoz])</p>  <p><i>Nota:</i> acompañante de combate de Tenshinhan. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 77.</p>
<p><b>Figura 47</b> Chaozu (餃子[チャオズ, Chaoz])</p>  <p><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 77.</p>	<p><b>Figura 48</b> Uranai Baba (占いババ)</p>  <p><i>Nota:</i> Bruja adivina, hermana de <i>Muten Rōshi</i>. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 6.</p>	<p><b>Figura 49</b> Yajirobe (ヤジロベ)</p>  <p><i>Nota:</i> acompañante de combate del Maestro Karin. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 6.</p>	

Tabla 15

Deidades principales y seres espirituales			
<p><b>Figura 50</b> Zeno sama (全王)</p>  <p><i>Nota:</i> Las entidades reconocidas como “Rey del todo”, son consideradas las deidades</p>	<p><b>Figura 51</b> El gran sacerdote Daishikan (大神官)</p>  <p><i>Nota:</i> Entidad espiritual encargada de la regulación</p>	<p><b>Figura 52</b> Beerus(ビルス)</p> 	<p><b>Figura 53</b> Ángel Whis (ウイス)</p>  <p><i>Nota:</i> Maestro del Dios de la destrucción del</p>
















<p>más fuertes de los 12 universos existentes. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.). Capítulo 28.</p>	<p>de los ángeles de los 12 universos existentes. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.). Capítulo 28.</p>	<p><i>Nota:</i> Dios de la destrucción del Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.). Capítulo 32.</p>	<p>Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.). Capítulo 32.</p>	
<p><b>Figura 54</b> <i>Champa</i> (ジャンパ)</p>  <p><i>Nota:</i> Dios de la destrucción del Universo 6. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 32.</p>	<p><b>Figura 55</b> <i>Ángel Vados</i> (ヴァドス)</p>  <p><i>Nota:</i> Asistente del Dios de la destrucción del Universo 6. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.). Capítulo 2.</p>	<p><b>Figura 56</b> <i>Kaio-shin de hace 15 generaciones</i> (老界王神)</p>  <p><i>Nota:</i> Entidad espiritual reguladora del Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.). Capítulo 86.</p>	<p><b>Figura 57</b> <i>Kaio-shin del este</i> (東の界王神)</p>  <p><i>Nota:</i> Entidad espiritual reguladora del Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 48.</p>	<p><b>Figura 58</b> <i>Kibito</i>(キビト)</p>  <p><i>Nota:</i> Entidad espiritual reguladora del Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 53.</p>
<p><b>Figura 59</b> <i>Enmadaiosama</i> (閻魔大王)</p>  <p><i>Nota:</i> Espiritualidad reguladora del inframundo. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 21.</p>	<p><b>Figura 60</b> <i>Kaio norte kaio-sama</i> (北の界王)</p>  <p><i>Nota:</i> Espiritualidad reguladora del cuadrante norte del Universo 7. Maestro de Son Gokū. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 86.</p>	<p><b>Figura 61</b> <i>Kamisama</i> (デンデ, Dende)</p>  <p><i>Nota:</i> Espiritualidad reguladora del planeta Tierra. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 25.</p>	<p><b>Figura 62</b> <i>Maestro Karin</i> (カリン)</p>  <p><i>Nota:</i> Maestro de Son Gokū. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 38.</p>	<p><b>Figura 63</b> <i>Kaio-shin del Universo 10</i></p>  <p><i>Nota:</i> el maestro de Zamas (ゴワス). Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 33.</p>

Tabla 16

<b>Oponentes relevantes en la trama</b>			
Personajes de <i>Dragon Ball</i> (1984 a 1996) con aparición en la secuela.			
<p><b>Figura 64</b> Freezer (フリーザ)</p>  <p><i>Nota:</i> Villano de la obra núcleo. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 57.</p>	<p><b>Figura 65</b> Golden Freezer (ゴールデンフリーザ)</p>  <p><i>Nota:</i> Transformación del villano Freezer liberado en <i>Dragon Ball Super</i> (Saga de la Resurrección). Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 50.</p>	<p><b>Figura 66</b> Cell(セル)</p>  <p><i>Nota:</i> Villano de la obra núcleo. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 56.</p>	
<b>Dragon Ball Super: Saga del Universo 6</b>			
<p><b>Figura 67</b> Hit(ヒット)</p>  <p><i>Nota:</i> Combatiente del Universo 6: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 110.</p>	<p><b>Figura 68</b> Frost (フロスト)</p>  <p><i>Nota:</i> Villano del Universo 6. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 82.</p>	<p><b>Figura 69</b> Magenta (オッタ・マゲッタ)</p>  <p><i>Nota:</i> Combatiente del Universo 6. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 112.</p>	<p><b>Figura 70</b> Cabba (キャベ)</p>  <p><i>Nota:</i> Combatiente del Universo 6. Sayajin del planeta Sadala. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 112.</p>
<b>Saga de Trunks del Futuro</b>			
<p><b>Figura 71</b> Zamas(ザマス)</p>  <p><i>Nota:</i> Aprendiz y discípulo del Kaiō-shin del Universo 10. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 112.</p>	<p><b>Figura 72</b> Gokū Black (ゴクウブラック)</p>  <p><i>Nota:</i> Villano principal de la saga, su corporalidad tiene el aspecto del héroe Son Gokū en unión con el vínculo espiritual de Zamas (ザマス). Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 9.</p>	<p><b>Figura 73</b> Super Saiyan Rosé (ゴクウブラック)</p>  <p><i>Nota:</i> Villano principal de la saga, este aspecto muestra a la corporalidad de <i>Black Gokū</i> elevándose a una nueva fase de poder. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 22.</p>	



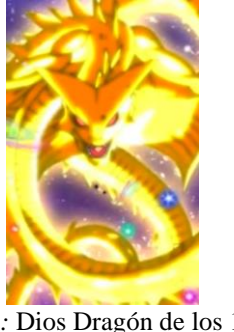
Saga de la Supervivencia Universal			
<p><b>Figura 74</b> Jiren(ジレン)</p>  <p><i>Nota: Reconocido como el combatiente fuerte del Universo 11. Fotograma capturado por el autor. Animación Dragon Ball Super (Toei Animation, 2015). Capítulo 41.</i></p>	<p><b>Figura 75</b> Toppo (トッポ)</p>  <p><i>Nota: Aprendiz del Dios de la destrucción del Universo 11. Fotograma capturado por el autor. Animación Dragon Ball Super (Toei Animation, 2015). Capítulo 41.</i></p>	<p><b>Figura 76</b> Kale(ケール)</p>  <p><i>Nota: Combatiente del Universo 6. Sayajin del planeta Sadala. Fotograma capturado por el autor. Animación Dragon Ball Super (Toei Animation, 2015). Capítulo 41.</i></p>	<p><b>Figura 77</b> Caulifla(カリフラ)</p>  <p><i>Nota: Combatiente del Universo 6. Sayajin del planeta Sadala. Viñeta capturada por el autor. Manga Dragon Ball Super (Shueisha, 2015). Capítulo 22.</i></p>

**Tabla 17**

*Divinidades espirituales*

<b>Dioses Dragón:</b>
<p>Los Dioses Dragón de la franquicia, mantienen múltiples derivaciones, sin embargo, en el objeto de estudio nos concentraremos de forma principal, en aquellos que proveen de sentido a la trama, y que son representados como entidades espirituales omnipotentes, referidos en el relato bajo el término <i>Shenlóng</i> en chino tradicional (龍, "dragón"). El dragón en la cultura oriental está asociado a la lluvia, los ríos, los lagos y los mares, ya que son el manifiesto de la conexión del agua con el cielo, es decir, son el reflejo de la unidad de lo terrestre con lo divino. En la novela <i>Xīyóujì (Journey to the West)</i>, Sūn Wùkōng obtiene su rúyì jīngū bàng [báculo sagrado] (ver "Anexo A"), cuando realiza una visita a Ào Guǎng, el Lóng-wáng (龍王, "Rey Dragón") del Dōng-hǎi (東海, "Mar del Este"), y desde esta vía, se remarca que el artefacto, funge como un instrumento de apoyo para el combate y como una herramienta de la espiritualidad con lo sagrado, siendo el vínculo por el que lo mundano tiene unidad con lo divino. En la secuela <i>Dragon Ball Super</i>, el dragón es la vía por la que los mortales acceden a lo imposible desde su condición terrenal, por lo tanto, se vislumbra una enorme criatura conocida como "Dios dragón" precedente de los 12 universos, reconocida como la entidad rectora de la materialización de lo imposible e inefable (2014 [1592]; Padula 2015a).</p> <p>Debe remarcarse, que los dragones juegan un papel simbólico importante en las creencias religiosas sintoístas, daoístas y budistas, y se pueden encontrar en templos de China y Japón, ya que como resultado de esta forma mítica, el dragón es capaz de ser la unión entre lo sagrado y lo mundano, por ello su representación refleja el camino del practicante espiritual en su alcance al Dào, que es el reflejo de la inmortalidad y la elevación de lo humano a lo celestial o a los reinos superiores, por ello, ha adquirido importancia como símbolo de poder y a forma de sinónimo del Emperador de China (y más tarde del Emperador de Japón), teniendo presencia en emblemas, túnicas e insignias reales (Padula 2015a).</p>
<b>Guardianes de las siete esferas</b>
<p>Los Dioses Dragón de la franquicia se establecen como los guardianes de las siete esferas sagradas, explicitadas como artefactos que, mediante su unión son capaces de cumplir deseos a los aventureros que las reúnan, formando así, la premisa principal de la trama dispuesta en la mayoría de los derivados transmediáticos. Su simbolismo recae en ser una vía por la cual el ser humano logra por algunos instantes elevarse a lo celestial, estimulando una búsqueda constante cuyo enfoque es hacer emerger una condición</p>

divina en lo mundano y que, recae en el sustento de torneos, misiones y resolutive de conflictos referidos desde el interés del autor.

<p><b>Figura 78</b> <i>Shenlóng (神龍)</i></p>  <p><i>Nota:</i> Dios Dragón de la Tierra. Entidad que regula los deseos de las Siete esferas. Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015). Capítulo 51.</p>	<p><b>Figura 79</b> <i>Polunga (ポルンガ)</i></p>  <p><i>Nota:</i> Dios Dragón del planeta Namek. Entidad que regula los deseos de las Siete esferas. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 80</b> <i>Shenlóng (超神龍)</i></p>  <p><i>Nota:</i> Dios Dragón de los 12 universos. Entidad que regula los deseos de las Siete Súper Esferas. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>
--	---	---

#### **d) Arcos argumentales condicionantes y catalizadores del discurso en el manga y el anime.**

Con el fin de realizar una economía de la información y debido a la extensión simbólica de la obra, se resaltarán de forma resumida los esquemas narrativos y arcos argumentales que lograron ser adaptados del manga a su versión animada, descartando en un primer momento las articulaciones del relato que no son coincidentes, pero con sus excepciones, a manera de esquematizar la complejidad de una obra que fractura la formalización de un relato lineal a conciencia de crear paradojas temporales que, actualmente extienden su modelo de negocio. Desde estas circunstancias, se tomarán como guía las relaciones de sentido propuestas por el orden del manga como relato primigenio para la constitución de la secuela.

Debe aclararse que, en algunas partes del análisis será necesario traer a cuenta algunos fragmentos exclusivos del relato audiovisual, que no se incluyen en la narrativa gráfica, a manera de profundizar en los elementos, las características, los sentidos sgnicos y simbólicos implicados en el objeto de estudio, que se encuentran vinculados directamente a la



divulgación de las formas culturales japonesas y en relación con las construcciones discursivas de la Marca nación.

Para esquematización del objetivo dispuesto en Mimesis II, se plantea una configuración en el análisis por el que se profundizará, de primera cuenta en:

- 1) La identificación de acciones concatenadas, demarcadas por el orden del manga y posterior adaptación.
- 2) La profundización en personajes, arcos argumentales, secuencias, situaciones y discursos propuestos en las relaciones catalizadoras.
- 3) La expresión de los motivos que develarán los giros semánticos de la trama y que funcionarán como una guía para exteriorizar los propósitos de la narración.
- 4) Resumen de las funciones narrativas, así como de los discursos y propósitos identificados en cada arco argumental.

A continuación, se presenta la esquematización y análisis a los arcos argumentales coincidentes con el orden asignado en los puntos resaltados, en un enfoque diacrónico.

- *Primer arco argumental: Saga de la batalla de los Dioses*

Premisa: El Dios de la destrucción “Beerus (破壊神ビルス)”, y su mentor, el ángel “Whis (ウイス)”, reconocidos como las deidades a cargo del Universo 7, emprenden la búsqueda del guerrero llamado Súper Saiyajin Dios (スーパーサイヤ人), nombrado por el oráculo como aquél capaz de superar la fuerza de Beerus.

## **Tabla 18**

*Acciones concatenadas del arco*

## Primer arco argumental: Saga de la batalla de los Dioses

### Manga: Capítulos 1 a 4 | Adaptación animada: Capítulos 1 a 14

Referentes	Acciones concatenadas
<p><b>Manga:</b> Capítulo 1</p>	<p>- Recuento de las últimas batallas presentes en la obra núcleo (1984 a 1996), donde el personaje principal, Son Gokū pelea para restaurar el orden en el planeta Tierra.</p> <p>- Māku (マーク)<sup>112</sup>, reconocido como el hombre más popular de la Tierra, gana un premio monetario de la paz mundial a título de las acciones de Gokū en su última batalla contra Majin Boo (魔人ブウ) a costa de salvar al mundo. El hombre cede la fortuna al personaje principal en agradecimiento, para que el guerrero pueda dejar su monótono trabajo en el cultivo de tierra, ya que su verdadero deseo es continuar entrenando con su maestro, reconocido como la entidad sagrada “Kaiō del Norte (北の界王)<sup>113</sup>”</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 1 a 3</p>	<p>- En un territorio lejano, se presenta el despertar del Dios de la destrucción “Beerus (破壊神ビルス)”, quién se actualiza de los hechos acontecidos en su ausencia por medio de su ángel y maestro “Whis (ウイス)” reconocidos como las divinidades a cargo del Universo 7, lugar al que pertenecen varios planetas, entre ellos la Tierra.</p>
<p><b>Manga:</b> Capítulo 2</p>	<p>- El oráculo pez, habitante del templo del Dios de la destrucción, revela la existencia de un guerrero llamado Súper Saiyajin Dios (スーパーサイヤ人) capaz de superar la fuerza de Beerus, ante la intriga y la soberbia el ser divino emprende una búsqueda para comprobarlo.</p> <p>- Como primera referencia y por el consejo del ángel Whis, el Dios de la destrucción llega al planeta del Kaiō del Norte (北の界王) en búsqueda de Gokū, al reconocer la fortaleza del combatiente en acontecimientos previos. El Dios y Gokū tienen una batalla por la que se ratifica que el guerrero sólo puede llegar a una fase de poder y energía liberada conocida como “Súper Saiyan 3(超サイヤ人 3)”, insuficiente para la fuerza de la divinidad.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 3 a 6</p>	
<p><b>Manga:</b> Capítulo 3</p>	<p>- Beerus deja abatido a Gokū y viaja a la Tierra en búsqueda del Súper Saiyajin Dios. Durante su estancia, la volatilidad y poca paciencia del Dios de la destrucción, le lleva a liberar su ira ante las actitudes humanas que concibe como formas irrespetuosas. En un arranque, el Dios está a punto de destruir la Tierra, llega Son Gokū y trata de frenarlo con la idea de resolver su intriga a</p>

<sup>112</sup> Māku (マーク), es reconocido también con el sobrenombre Mr. Satán, en doblajes distribuidos en América.

<sup>113</sup> Kaiō del Norte (北の界王), es reconocido también con el sobrenombre Kaiosama o King Kai, en doblajes distribuidos en América.

<b>Adaptación animada:</b> Capítulos 6 a 9	través de la invocación de Shenlóng (神龍, Dragón espiritual), que aparece al reunir las siete esferas capaces de cumplir deseos de diversa índole.
<b>Manga:</b> Capítulo 4	Son Gokū invoca a Shenlóng (神龍, Dragón espiritual), ante la acción el Dragón comunica que únicamente congregando la espiritualidad y energía de seis guerreros de raza Saiyajin pura, se logrará dar formación al Súper Saiyajin Dios.  -Se plantea que sólo existen cinco guerreros con esas características: Son Gokū (personaje principal) y sus hijos Son Gohan (孫悟飯) y Son Goten (孫悟天); así como el legado de su adversario Bejīta (ベジータ), y su primogénito Trunks (トランクス). De forma inmediata Videl (ビーデル), esposa de Son Gohan, revela que está embarazada, siendo el embrión el sexto elemento de vinculación que permite la unión espiritual. La energía acumulada, es transferida al guerrero Gokū para que logre elevarse a la transformación de la primera fase del Súper Saiyajin Dios, siendo elegido el guerrero más fuerte y único capaz de enfrentar al Dios de la destrucción, a manera de impedir que destruya el planeta Tierra.
<b>Adaptación animada:</b> Capítulos 9 a 14	-Gokū pierde la batalla y Beerus decide perdonar la destrucción de la Tierra fingiendo un estado de hibernación y descanso, otorgando una segunda oportunidad, ya que es un planeta en el que descubre una oferta culinaria atractiva para su paladar.

A continuación, se resaltan las funciones, los discursos evocados dentro del arco argumental.

-Funciones narrativas del arco:

- ❖ Reforzar y recordar los antecedentes de la obra núcleo y la intercuela filme *Dragon Ball Z: Battle of Gods (2013)*.
- ❖ Presentación del planteamiento principal, en el que se antecede la nueva transformación espiritual que perseguirán los personajes principales.
- ❖ Reafirmación de la premisa de origen que sustentan todos los arcos de la obra (búsqueda de las esferas de Dragón para solventar problemáticas o concretar anhelos individuales y colectivos).
- ❖ Robustecimiento de nuevas y antiguas características canónicas de la mitología.

-Discursos y propósitos catalizados en la narración:

- ❖ Promoción de la superación del individuo.
- ❖ Divulgación de valores como la solidaridad, cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolución de problemáticas.
- ❖ Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón.

- ❖ Evocación de referencias desde un sincretismo multicultural con la figuración e hibridación de alusiones tanto occidentales como orientales.
- ❖ Legado como forma de trascendencia y fortaleza.
- ❖ Alusiones vinculadas a personajes relacionados a la mitología china y japonesa.
- ❖ Exaltación de formas culinarias japonesas e internacionales.

- *Segundo arco argumental: Saga de la Resurrección de Freezer*

Premisa: El arco plantea que, una vez finalizada la batalla de Son Gokū con el Dios de la destrucción Beerus, el ángel Whis acepta como discípulos a los héroes principales Son Gokū y Bejīta. De forma paralela, Sorbet (ソルベ), inicia una búsqueda de las esferas del dragón de la Tierra para revivir a su líder muerto “Freezer (フリーザ)”, reconocido como uno de los enemigos extraterrestres más fuertes de la obra núcleo.

**Tabla 19**

*Acciones concatenadas del arco*

Segundo arco argumental: Saga de la Resurrección de Freezer	
-Manga: Evocaciones intermitentes (el arco fue adaptado a la animación sólo en detalles parciales con un orden no lineal).	
-Adaptación animada (capítulos 15 a 27): referentes en la construcción narrativa del filme <i>Dragon Ball Z: Resurrection F</i> (2015), que a su vez está sustentado en un volumen único ( <i>One shot</i> ), de título homónimo.	
Referentes	Acciones concatenadas
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulo 15	-Una vez que es finalizada la batalla de Son Gokū con el Dios de la destrucción Beerus, todo vuelve a la normalidad y el personaje principal tiene que retornar a enfocarse a sus actividades cotidianas y rutinarias en la Tierra.
<b>Manga:</b> Segmentos del capítulo 4	Bejīta continúa entrenando para lograr superar los límites del Súper Saiyajin Dios a manera de no quedarse atrás con los niveles de poder de su oponente Son Gokū. Por casualidad, el ángel Whis se encuentra en la Tierra para degustar platillos de la cultura culinaria al lado de la esposa de Bejīta, la investigadora Buruma. En una conversación el Ángel revela que es el maestro directo del Dios de la Destrucción y ante la conversación, Bejīta pide que el ángel lo entrene a cambio de más platillos a degustación exclusivos, de esta forma se da la aceptación del guerrero como nuevo discípulo.
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulo 16	
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulo	-La narrativa hace una elipsis temporal de seis meses en los que Bejīta, entrena en el templo del ángel Whis en conjunto al Dios de la destrucción. - Nace la nieta de Son Gokū y sus padres (Son Gohan y Videl), le confieren como nombre “Pan (パン)”.

17	- Son Gokū hace una visita a la casa de Buruma y se entera de que su contrincante Bejīta es el nuevo discípulo de Whis, y bajo la misma estrategia, convence al ángel que lo acepte como discípulo.
<b>Manga:</b> Segmentos de los capítulos 2 y 4	-El duro entrenamiento de Son Gokū y Bejīta en el templo del Dios de la destrucción, comienza.
<b>Contenido adaptado del One shot:</b> Capítulo 2	-Sorbet (ソルベ), inicia una búsqueda de las esferas del dragón de la Tierra para revivir a su líder muerto “Freezer (フリーザ)”, reconocido como uno de los enemigos extraterrestres más fuertes de la obra núcleo, quién se desvanece tras un combate que sostiene con Son Gokū en el pasado (capítulo 337 del manga original).
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulo 18	- Se presenta a Champa (シャンパ), el hermano del Dios de la destrucción “Beerus”, destruyendo por su voluntad algunos planetas.
<b>Manga:</b> Segmentos del capítulo 4	-Pilaf (ピラフ) con sus secuaces Mai (マイ) y Shu (シュウ), reconocidos como personajes populares de la primera parte del universo <i>Dragon Ball</i> (1984 a 1995), se encuentran en la búsqueda de las esferas de dragón del planeta Tierra. Después de un arduo trabajo en equipo logran reunirlos y Sorbet, reconocido como el general del ejército de Freezer, decide hurtar los objetos para invocar al Dragón Shenlóng. El primer deseo, funciona para que las partes destrozadas y fragmentadas del cuerpo retornen a la Tierra; no obstante, Pilaf en una intención ingenua, desperdicia los dos deseos restantes en riquezas banales impidiendo que se logre regenerar al villano Freezer, ante el escenario, se echará mano de un mecanismo regenerador para que el cuerpo llegue a la resurrección.
<b>Contenido adaptado del One shot:</b> Capítulo 1 y 2	
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulo 19	
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulos 20 y 21	- Mediante el entrenamiento de Whis y Beerus, los guerreros Saiyajin Son Gokū y Bejīta, logran dominar una fase de transformación espiritual conocida como Súper Saiyajin Dios Azul (Super Saiyan Blue).  - Tras su resurrección, Freezer decide atacar la Tierra para vengarse, después de sufrir una agonía en el inframundo.  -Los guerreros combatientes del arco contra el villano serán: Son Gohan (孫悟飯), Pikkoro (ピッコロ), Muten Rōshi (武天老師), Son Goten (孫悟天) y Trunks (トランクス).
<b>Contenido exclusivo del anime:</b> Capítulo 22	-El Capitán Ginyū (ギニュー隊長, Ginyū-taichō), que en la animación <i>Dragon Ball Z</i> (1989-1996) fue alojado espiritualmente en una rana (capítulo 287 del manga original), logra poseer el cuerpo de Tagoma (タゴマ), uno de los soldados extraterrestres del actual ejército de Freezer, en función de cobrar venganza sobre el pasado.  -El personaje Son Gohan está gravemente herido y Freezer en agravio le provocará un golpe final; no obstante, Pikkoro (su maestro) se sacrifica por él, llegando a la muerte.

<p><b>Contenido exclusivo del anime:</b></p> <p>Capítulo 22 a 27</p>	<p>-El Dios de la destrucción tiene hambre y le pide a su ángel Whis que utilice su báculo, en el momento en el que las divinidades miran el reflejo de la Tierra, se dan cuenta de que Freezer ha revivido y los guerreros del lugar están gravemente heridos, bajo ese motivo, se suspende el entrenamiento de Son Gokū y Bejīta y, los héroes se destinan a proteger a la Tierra.</p>
<p><b>Contenido adaptado del <i>One shot</i>:</b></p> <p>Capítulo 3</p>	<p>-Son Gokū salvaguarda el cuerpo de Pikkoro y Bejīta derrota al Capitán Ginyū; posteriormente, los héroes liberan la fase Súper Saiyajin Dios Azul para sobrellevar la batalla contra la transformación liderada por el villano que, es llamada “Golden Freezer”.</p>
<p><b>Evocación adaptada del filme</b></p>	<p>-En la batalla, Son Gokū se muestra confiado y esto le da la ventaja a Freezer para destruir la Tierra, como última alternativa, el ángel Whis desde su habilidad retrocede el tiempo por unos minutos para que el héroe pueda salvar al planeta y eliminar al villano. Una vez culminada la batalla, con ayuda del Dios de la destrucción, Pikkoro es revivido y el orden del universo se restablece.</p>

A continuación, se resaltan las funciones y los discursos evocados dentro del arco argumental.

-Funciones narrativas del arco:

- ❖ Reafirmación de la premisa principal que sustenta todos los arcos de la obra (búsqueda de las esferas de Dragón para solventar problemáticas o concretar anhelos individuales y colectivos).
- ❖ Reforzar y recordar los antecedentes de la obra núcleo y la intercuela filme *Dragon Ball Z: Resurrection F* (2015) que, a su vez, se encuentra sustentada en un volumen único (*One shot*), de título homónimo.
- ❖ Robustecer y reafirmar las características canónicas de los personajes originales, así como de los nuevos en la mitología.

- Discursos y propósitos catalizados en la narración:

- ❖ Promoción de la superación del individuo.
- ❖ Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolución de problemáticas.
- ❖ Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón.
- ❖ Alusiones vinculadas a personajes relacionados a la mitología china y japonesa.
- ❖ Exaltación de formas culinarias japonesas e internacionales.

- *Tercer arco argumental: Saga del Universo 6*

Premisa: Se revela que la franquicia *Dragon Ball*, está compuesta por 12 universos funcionales como dualidades homólogas. El planeta Tierra coexiste en el Universo 7, mostrando correspondencia directa con el Universo 6, y en este último, se presenta como entidad reguladora a “Champa (シャンパ)”, el hermano del Dios de la destrucción “Beerus (Universo 7)”, quien vive en una eterna disputa por demostrar la supremacía de su territorio. Champa, tiene interés de buscar las “Súper esferas del Dragón”, entendidas como objetos sagrados de gran tamaño, distribuidos por los universos y capaces de cumplir cualquier deseo; por lo que para hacer equitativa su búsqueda en la eterna disputa de los dioses, se iniciará la gestión de un torneo de artes marciales entre los dos universos.

**Tabla 20**

*Acciones concatenadas del arco*

<b>Tercer arco argumental: Saga del Universo 6</b>	
<b>Manga: Capítulos 5 a 13   Adaptación animada: Capítulos 13 a 46</b>	
Referentes	Acciones concatenadas
Manga: Capítulo 5	<p>-Sustento argumental: Los personajes principales de la saga se encuentran en la Tierra, situada en el Universo 7, regido por las siguientes deidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Kami-sama (神様), entidad espiritual a cargo de la Tierra, asumida por la figura de Dende (デンデ) en el presente arco argumental.</li> <li>b) Kaiō del Norte (北の界王): espiritualidad reguladora de los planetas del norte, su trabajo es supervisar a los seres espirituales que tienen injerencia en este cuadrante territorial.</li> <li>c) Seres Kaiō-shin (界王神, Dioses de la creación) del este; entidades superiores que observan y regulan el equilibrio del Universo 7.</li> <li>d) Dios de la destrucción “Hakai-shin Beerus (破壊神ビルス)”: regula los procesos de caos, creación y destrucción en el flujo de situaciones del Universo 7.</li> <li>e) Whis (ウイス): es uno de los hijos del Gran Sacerdote, su función es ser ángel guía, así como encargado de impartir enseñanza y asistencia al Dios de la destrucción del Universo 7.</li> </ul>
Adaptación animada: Capítulos 13 a 25	<p>- Premisa principal del arco: La narración da cuenta de la existencia de 12 universos funcionales como dualidades homólogas. Se plantea que el Universo 7, tendrá correspondencia directa con el Universo 6. En el Universo 6, habita Champa (シャンパ), el hermano del Dios de la destrucción “Beerus”, quien vive en una eterna disputa por demostrar la supremacía de su territorio. Champa, tiene interés de buscar las “Súper esferas del Dragón”, objetos sagrados de gran tamaño, distribuidas por los universos y capaces de cumplir cualquier deseo. Se destaca que las esferas de</p>

	la Tierra (referentes en la obra de 1984 a 1996), fueron creadas por los seres del planeta Namek (ナメック星 Namekkusei), con fragmentos de estas esferas magnificentes.
Manga: Capítulo 6	-Champa se dirige al Universo 7 y la dirección que visita es el templo de su hermano Beerus; en el sitio, verifica la existencia de los guerreros Saiyajin Son Gokū y Bejīta, como nuevos aprendices del ángel Whis. En el lugar, acontece una discusión y competencia culinaria en el que se vanagloria a los platos de la Tierra, lo que desencadena la ambición del Dios de la destrucción del Universo 6 “Champa”, por poseer el territorio. De forma consecuente los Dioses de la destrucción, acuerdan la realización de un torneo de artes marciales, en la que cada bando reunirá a sus cinco mejores peleadores, siendo el premio las siete Súper esferas del Dragón, en dicho momento, Champa ha acumulado seis y las ansía para desestabilizar a su hermano. La última está en búsqueda de la investigadora Buruma (ブルマ, Bulma), quien construye un radar detector similar al utilizado para la búsqueda de las esferas de la Tierra y en el recorrido, pedirá ayuda a Jaco Thilimentempibossi (ジャコ・ティリメンテンピボッシ), miembro de la Patrulla Galáctica, quien regula la seguridad de los universos.
Adaptación animada: Capítulos 25 a 30	
Manga: Capítulo 7	-A sugerencia de Jaco, Buruma va en búsqueda de Zunō(ズノ), una entidad espiritual con habilidades sobrenaturales y omniscientes que tiene conocimiento absoluto de los fenómenos circundantes en los universos. Cuando se encuentran en el templo de Zunō, por suerte se les concede una pregunta, pero la desperdician por la ingenuidad de Jaco; sin embargo, la alusión de esta figura es importante, ya que, esta se retomará como una entidad de importancia para otros arcos de la argumentación.
Adaptación animada: Capítulo 31	-El Dios de la destrucción y Son Gokū, seleccionan a sus combatientes para el torneo en contra del Universo 6, siendo los combatientes: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Son Gokū (guerrero Saiyajin)</li> <li>2) Bejīta (guerrero Saiyajin)</li> <li>3) Pikkoro (ピッコロ [guerrero del planeta Nemeck]).</li> <li>4) Majin Boo (魔人ブウ)</li> <li>5) Monaka (モナカ), repartidor intergaláctico de la raza wagashi, electo por el Dios de la destrucción como parte del equipo.</li> </ol>
Manga: Capítulos 7 a 13	-Se hacen pruebas a los guerreros para verificar que todos tienen el mismo estatus intelectual, el único descalificado de los dos universos es Majin Boo (arco argumental exclusivo del manga, dicha situación no es adaptada en la animación). <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate 1   Botamo (ボタモ) del Universo 6 vs Son Gokū del Universo 7 - Ganador: Son Gokū.</li> <li>● Combate 2   Frost (フロスト)<sup>114</sup> del Universo 6 vs Son Gokū del Universo 7 - Ganador: Frost.</li> <li>● Combate 3   Frost del Universo 6 vs Pikkoro del Universo 7 – Sin ganador.</li> </ul> -Se descalifica la pelea ya que Frost del Universo 6 usó armas punzocortantes en un combate de artes marciales cuerpo a cuerpo, pero ratificó que son partes de su corporalidad. Beerus apela por descalificar la pelea en la que Son Gokū perdió, y se da continuidad al siguiente combate,

<sup>114</sup> Frost (フロスト), es un extraterrestre con transformaciones inspirado en la película de ciencia ficción Alien (Ridley Scott, 1979). El personaje pertenece a la misma raza y con las mismas características de evolución visual que tuvo el villano Freezer(フリーザ), en los capítulos de manga 266 a 330 de la obra núcleo (1984 a 1996). La alusión del personaje Frost, mantiene la premisa de que los universos 6 y 7 son homólogos.



	<p>en el que Frost se incorpora al aparentemente demostrar que lo señalado como arma es parte de su corporalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate 4   Frost del Universo 6 vs Bejīta del Universo 7 – Ganador: Bejīta</li> <li>● Combate 5   Magetta (オッタ・マゲッタ)<sup>115</sup> del Universo 6 vs Bejīta del Universo 7 – Ganador: Bejīta</li> <li>● Combate 6   Cabba (キャベ)<sup>116</sup> del Universo 6 vs Bejīta del Universo 7 – Ganador: Bejīta</li> </ul> <p>-Cabba como raza Saiyayin es instituido en el combate por Bejīta para alcanzar una transformación espiritual, de esta forma se convierten en maestro y alumno.</p>
<p>Adaptación animada: Capítulos 31 a 46</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate 7   Hit (ヒット) del Universo 6 vs Bejīta del Universo 7 – Ganador: Hit.</li> <li>● Combate 8   Hit del Universo 6 vs Son Gokū del Universo 7 – Ganador: Hit.</li> </ul> <p>-Hit toma la ventaja al usar una técnica especial sustentada en saltos temporales, con una velocidad que antecede los hechos por 0.1 segundos. Son Gokū a pesar de liberar su transformación de máxima fortaleza conocida como “Súper Saiyajin Dios Azul”, termina por darse por vencido ya que reconoce que Hit no es capaz de liberar toda la fuerza que esconde para un combate justo.</p> <p>- Gokū tiene confianza de que el siguiente peleador sea el posible ganador, ya que “Monaka”, había sido precedido por Beerus como uno de los guerreros más fuertes del universo; no obstante, el Dios de la destrucción está nervioso, ya que anexa a Monaka al torneo, a pesar de que no tiene una fortaleza suficiente para pelear con Hit. Así, el cometido de Beerus, era mostrarle a Gokū que existen seres que pueden ser más fuertes que él, y que en ningún momento debe bajar la guardia, pero su plan está desmoronándose.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate 9   Hit del Universo 6 vs Monaka del Universo 7 – Ganador: Monaka</li> </ul> <p>-A pesar de no tener una gran fortaleza, Monaka hace el intento de dar un golpe. Hit ante la conmoción de las acciones de Gokū por una batalla justa, toma la decisión como guerrero de brindar honor y darse por vencido, tomando la misma decisión que su combatiente previo, con la esperanza de luchar en otras condiciones.</p> <p>-Hit se descalifica a sí mismo, haciendo ver al exterior que Monaka tenía la fuerza para derrotarlo.</p> <p>Con la finalización del torneo, de forma inesperada se aparece Zeno Sama (全王), la entidad espiritual conocida como el “Rey del todo”, quien es la figura más poderosa de los 12 universos, por sus características omnipresentes y omnipotentes. Zeno Sama, se muestra encantado con la dinámica de las artes marciales y está interesado en llevar a cabo un torneo en el futuro; Son Gokū emocionado, acuerda con la entidad que esto sucederá en el futuro, siendo el principio de una amistad que se extiende en los subsecuentes arcos argumentales.</p> <p>-El Universo 7 se proclama como absoluto ganador, el Dios de la destrucción “Beerus”, invoca al Dragón, ya que la última esfera se encuentra cercana al lugar de la batalla. De forma solidaria y a pesar de la continua competencia que tiene con su hermano, el dios desea que reconstruyan</p>

<sup>115</sup> Magetta (オッタ・マゲッタ) del Universo 6, es un robot cuyo nombre y construcción visual se encuentra inspirado en la fusión entre los personajes famosos de anime y manga Mazinger Z y Getter del tipo Mecha.

<sup>116</sup> Cabba (キャベ), es un personaje de raza Sayajin procedente del planeta Sadala (惑わく星せいサダラ) del Universo 6.

	el planeta Tierra del Universo 6, para que Champa pueda tener en el territorio homólogo los platillos que tanto anhelaba, codiciaba y por los que desencadena la competencia.
--	---

A continuación, se resaltan las funciones y los discursos evocados dentro del arco argumental.

-Funciones narrativas del arco:

- ❖ Reafirmación de la premisa principal que sustenta todos los arcos de la obra (búsqueda de las esferas de Dragón para solventar problemáticas o concretar anhelos individuales y colectivos).
- ❖ Robustecer y reafirmar las características canónicas de los personajes originales, así como de los nuevos en la mitología.

- Discursos y propósitos catalizados en la narración:

- ❖ Promoción de la superación del individuo.
- ❖ Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolución de problemáticas.
- ❖ Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón.
- ❖ Alusiones vinculadas a personajes relacionados a la mitología china y japonesa.
- ❖ Exaltación de formas culinarias japonesas e internacionales.

- *Cuarto arco argumental: Saga de Trunks del futuro*

Premisa: El presente transcurre con normalidad, mientras en una línea temporal alterna del futuro, la humanidad del planeta Tierra está siendo destruida por el villano Black, quien tiene en su interior a la espiritualidad Zamas (ザマ) aprendiz del Kaiō-shin (Dios creador), del universo 10. En esta paradoja, Trunks (未来のトランクス) el hijo del guerrero Bejita, de forma desesperada logra huir con ayuda de la máquina del tiempo creada por su madre, oportunidad que le lleva al presente para pedir ayuda a los guerreros de la Tierra, en búsqueda de revertir la destrucción de la humanidad en el futuro.

**Tabla 21**


*Acciones concatenadas del arco*

<b>Cuarto arco argumental: Saga de Trunks del futuro</b>	
<b>Manga: Capítulos 14 a 25   Adaptación animada: Capítulos 47 a 76</b>	
Referentes	Acciones concatenadas
<p><b>Manga:</b> Segmentos de los capítulos 14, 15, 16 y 17</p>	<p>-Se presenta en un futuro alterno a Trunks adolescente, a su madre Buruma y al personaje femenino Mai (マイ), como parte de una resistencia contra el caos y la destrucción propiciados en la Tierra por un personaje de gran fortaleza reconocido como Black (ゴクウブラック), del que posteriormente se devela que tiene las mismas características faciales y corporales del héroe principal Son Gokū.</p> <p>-Para escapar de la situación, Buruma entrega a Trunks una máquina capaz de viajar en el tiempo a manera de salvar la vida de su hijo. Black asesina a Buruma cuando su hijo se destina a buscar el artefacto.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 47 y 48</p>	<p>-Se muestra a los personajes principales Son Gokū y Bejīta entrenando con el ángel Whis.</p> <p>-Trunks logra transportarse con la máquina del tiempo y llega a la línea temporal del presente, entendida como aquella donde ocurren los hechos referidos en los arcos argumentales previos.</p>
<p><b>Manga:</b> Segmentos de los capítulos 15, 16 y 17</p>	<p>-Con la llegada de Trunks del futuro, el personaje explica que la máquina del tiempo construida por su madre tiene capacidad de hacer viajes no sólo al pasado y al futuro, sino también entre líneas temporales alternas; de la misma forma, el joven da explicación de los acontecimientos del futuro y de la injerencia de Gokū Black, en la destrucción de su planeta.</p> <p>-Ante los hechos, el Dios de la destrucción y su ángel revelan que las deidades de los 12 universos tienen prohibidos los viajes en el tiempo y son considerados un delito por su capacidad de alterar el orden natural, por ese motivo se mantendrán al margen de la resolución, pero ayudarán desde el presente.</p> <p>-Buruma se percató de que la máquina está atrofiada y decide arreglarla para que se pueda combatir en la línea temporal de Black, usando su primera creación base, que desde la destrucción del enemigo Cell (セル) había guardado en una cápsula (capítulos 362 a 420 del manga de origen).</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 49 a 51</p>	<p>-Argumentación exclusiva de la animación: Black manipula el tiempo y llega al presente siguiendo a Trunks, esto lo logra robando y asesinando a su maestro espiritual Kaiō-shin del pasado (arco argumental posteriormente planteado). Black logra manipular el tiempo momentáneamente para entrar en combate con Gokū, pero finalmente su materialidad es absorbida y es llevada a su tiempo original por la inestabilidad que tiene con el anillo para mantener ese estado y efecto en el tiempo.</p> <p>- Son Gokū y Bejīta, se ponen a entrenar para combatir con Black.</p>

<p><b>Manga:</b> Segmentos de los capítulos 16 y 17</p>	<p>-El ángel Whis y el Dios de la destrucción desde su intuición y averiguación, se dan cuenta que las intenciones de Black se concretarán en el futuro por la usurpación del anillo del Kaiō-shin (界王神, Dios creador) del Universo 10, reconocido con el nombre Gowas (ゴワス). El Dios de la destrucción advierte que, para mantener el futuro a salvo, deben impedir que la muerte de Gowas suceda en el presente, por lo que inspeccionarán en el templo del Kaiō-shin para asegurarse quién está detrás del plan.</p> <p>-Tras la visita al lugar y por órdenes del Dios de la destrucción, Son Gokū tiene una pelea amistosa con el aprendiz y discípulo del Kaiō-shin, “Zamas (ザマス)”, del que sospechan. Al finalizar el encuentro, llegan a la conclusión de que Zamas en el futuro será el causante de la muerte del Kaiō Shin y, aseguran que también tendrá responsabilidad en la destrucción de la humanidad a manos de Black, después de su actitud poco pacífica en el combate.</p> <p>- Zamas queda impresionado por el nivel de pelea de Son Gokū, y en el futuro buscará usurpar su poder.</p> <p>- El relato muestra que Zamas no está satisfecho con la vida contemplativa de los Kaiō-shin, y no quiere pasar su tiempo observando que la actividad humana tiene intenciones egoístas, impuras, violentas, controladoras e injustas desde su perspectiva. El Kaiō-shin quiere que su aprendiz reflexione sobre su deber como potencial deidad y le invita a un viaje en el tiempo a través de un anillo especial.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 52 a 54</p>	<p>-Gowas le muestra a Zamas el modo de vivir de los ancestros del humano en sociedad, vía por la que exalta que la especie a la que está despreciando tiene particularidades evolutivas y una potencial capacidad de lograr una transformación espiritual dinámica. El fin de la enseñanza es lograr que su discípulo cambie de idea sobre los humanos, sin embargo, la visita se sale de control y termina en lo contrario. En este momento Zamas se da cuenta que el tiempo puede ser manipulable a través del anillo, y este acontecimiento será el origen de la traición del aprendiz. La intención es clara, Zamas buscará un nuevo orden de justicia mediante la exterminación de la raza humana.</p>
<p><b>Manga:</b> Segmentos de los capítulos 16, 17 y 18</p>	<p>- La entidad espiritual Zeno Sama (el Rey del todo), tiene interés de ver a Son Gokū y lo informa al ángel Whis.</p> <p>- En contra de la voluntad del Dios de la Destrucción, Gokū usa las habilidades de transportación del Kaiō-Shin del Este, para llegar con la deidad.</p> <p>- En la ausencia de Gokū, el ángel Whis revela la unión indivisible existente entre los Kaiō-Shin (Dioses de la creación) con los Dioses de la destrucción; por lo que en la narración se explica que, tras la erradicación de uno, de manera inmediata la otra deidad desaparece. De esta forma se da explicación al modo de operación de Zamas en el futuro para controlar la Tierra sin barreras.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 55 a 56</p>	<p>- El Gran Sacerdote (大神官, Daishinkan), reconocido como un ángel guía, lleva a Gokū con Zeno Sama. En la plática el Rey del todo le invita a forjar una amistad y a divertirse juntos, pero el héroe le indica que por el momento está ocupado (se encuentra concentrado en dar resolución a la problemática de Zamas y Black), por ello le manifiesta que espere un poco y que, en gratitud a su paciencia le traerá un nuevo amigo para que todos puedan divertirse juntos. Después de su despedida, Zeno Sama le da un “botón de llamado” en señal de amistad y para que, en caso de cualquier situación, la deidad o el héroe puedan hacerse presentes en el mismo sitio.</p>
<p><b>Manga:</b></p>	

<p><b>Segmentos de los capítulos</b></p> <p>17 a 20</p>	<p>- Zamas del presente comienza una investigación de las cualidades de las Súper esferas del Dragón, y por ello da visita a la entidad omnisciente Zunō, quien tiene conocimiento absoluto de los fenómenos circundantes en los universos. A partir de este momento, iniciará sus planes en el presente para destruir a la raza humana, por lo que se enfoca en la búsqueda de las esferas para usurpar el cuerpo de Son Gokū y extender su nuevo orden de justicia; bajo este esquema, asesina a su maestro Gowas, del que adquiere el anillo del Universo 10 para mantener la capacidad de manipular el tiempo y sacar ventaja acumulando una vez más los objetos para concretar su inmortalidad.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulos</p> <p>57 y 58</p>	
<p><b>Manga:</b></p> <p>Segmentos del capítulo</p> <p>18 y 19</p>	<p>- Para impedir la alteración del futuro, el ángel Whis y el Dios de la destrucción le cuentan las sospechas al Kaiō-shin Gowas acerca de su discípulo. Beerus sabe que en el presente Zamas es una amenaza, así que lo desaparece de la Tierra con la técnica Hakai (破壊, estela de destrucción), para evitar la muerte de Gowas; no obstante, esto no frena las acciones temporales del futuro, ya que el uso del anillo construye una línea temporal alterna, por lo que la decisión del Dios únicamente funciona para salvaguardar el presente.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulos</p> <p>59 y 60</p>	<p>- Después de un arduo entrenamiento y de la reparación de la máquina del tiempo Son Gokū, Bejīta, Trunks y Buruma, están listos para volver al futuro y combatir con Black.</p>
<p><b>Manga:</b></p> <p>Segmentos del capítulo</p> <p>18 y 19</p>	<p>-Son Gokū, Bejīta, Trunks y Buruma, llegan al futuro para ayudar a las personas de la resistencia y a los sobrevivientes.</p> <p>- Son Gokū y Bejīta descubren la capacidad de Black para regenerarse, así como su habilidad de ampliar su espectro de poder con cada golpe.</p> <p>-Más tarde en el combate, aparece la personificación de Zamas sorpresivamente a lado de Black, por lo que los héroes se cuestionan quién más puede estar apoyando al villano.</p> <p>- Son Gokū pelea con la materialidad de Zamas, mientras Bejīta combate con Black. Se revela que en el interior de Black habita Zamas, ya que en el pasado el villano logra el intercambio de cuerpos que el anillo del tiempo hizo posible. También se manifiesta que Black viaja en el tiempo para encontrar a otro Zamas y llevarlo al futuro para tener dos materialidades de la misma espiritualidad peleando por la misma causa.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulos</p> <p>59 y 61</p>	
<p><b>Figura 81</b></p> <p>Sello Mafuba</p>	<p>-Los guerreros quedan mal heridos y Trunks se ofrece para pelear mientras Son Gokū y Bejīta retornan al presente para tomar unas “Semillas del ermitaño (仙豆, Senzu)<sup>117</sup>”, que les permitirán recuperar energía ante el desgaste.</p>

<sup>117</sup> Semillas del ermitaño (仙豆, Senzu), son legumbres cultivadas por el maestro Karin (カリン), un ser inmortal considerado como una entidad espiritual de referencia budista, habitante de la torre que se encuentra debajo del templo sagrado del Kami del planeta Tierra. Las alubias Senzu, tienen cualidades regenerativas y medicinales (con aparición intermitente a partir del capítulo 86 del manga de origen) que, a lo largo de la

<p>(魔封波)</p>  <p><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p>- Cuando Son Gokū explica la situación en el presente, el Kaiō-Shin del Este considera que es pertinente informar lo sucedido en el Universo 10, de esta forma Gowas cree que es necesario ir al futuro, situación por la que la entidad espiritual logra ofrecer ayuda a Trunks, a la paralela de otorgar disculpas por el caos propiciado con su discípulo. Gowas intenta hablar con Zamas para hacerlo reflexionar, pero el maestro termina mal herido.</p> <p>- En el presente, Bejīta se retira a entrenar mientras Son Gokū reflexiona y comparte el nivel de fortaleza de Black con sus compañeros, Pikkoro le recomienda utilizar la técnica “Mafuba (魔封波)<sup>118</sup>”, que en el pasado fue esgrimida por su maestro Muten Rōshi para sellar en una vasija el poder incontrolable de su dualidad malvada "Pikkoro Daimāō (ピッコロ大魔王)”; otorgándole la razón, el héroe se destinará a pedirle a su maestro Muten Rōshi las claves para aprender la técnica, lamentablemente Son Gokū se lleva el sello equivocado al futuro y a pesar de realizar lo aprendido con éxito, no logra vencer a Zamas.</p> <p>- La batalla continúa y Trunks toma los pedazos de la vasija e intenta replicar la técnica gracias a un video de ayuda que Pikkoro grabó en el pasado; sin embargo, el joven desconoce el problema del sello, por lo que no logra tener ventaja en la situación (contenido exclusivo de la animación, capítulo 64). Sin esperanza se complica la pelea, ya que, los guerreros Son Gokū y Bejīta se encuentran mal heridos.</p>
<p><b>Manga:</b> Segmentos del capítulo 19 a 23</p>	<p>- Para contraatacar, Zamas y Black hacen la técnica de fusión Gattai (合体), en la que dos espiritualidades se materializan en un sólo cuerpo. La fusión Gattai es posible, debido a que Zamas además de usurpar el anillo del tiempo del Kaiō-Shin Gowas, tiene en posesión los arcillos Pothala (ポタラ) que usados en dos individuos por orejas opuestas (como es el caso de los villanos), permite la creación de un ser mejorado. Con la ayuda del Kaiō-Shin del Este correspondiente al Universo 7 (que se encontraba en el lugar cuando Gowas llegó al futuro), Son Gokū y Bejīta logran hacer la fusión, dando origen al ser Bejitto (ベジット) con el que unen su fuerza y contrarrestan el ataque, logrando la desestabilización de la fusión del oponente. Finalmente, la fusión de Gokū y Bejīta culmina por la gran liberación de energía, y, para apoyar Trunks concede habilitar sus técnicas curativas, que fueron adquiridas de su entrenamiento con el Rō Kaiō-shin (老界王神, Kaio-shin Anciano) de hace quince generaciones.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p>	<p>-Trunks entra a la batalla y termina mal herido, su padre Bejīta sale a defenderle y a recibir el ataque.</p>

franquicia, se establecen como medidas emergentes para salvaguardar a los guerreros en combate, permitirles extender su tiempo en la pelea y siendo funcionales como auxiliares en el proceso de regeneración.

<sup>118</sup> La técnica “Mafuba (魔封波)”, originalmente fue concretada por primera vez en la saga a manos del maestro Mutaito (武泰斗) y retomada por Muten Rōshi por segunda ocasión, para sellar al demonio "Pikkoro Daimāō (ピッコロ大魔王)” y dichos precedentes se encuentran en el arco argumental perteneciente a los capítulos de manga 133 a 146 de la obra núcleo (1984 a 1996).

<p>Capítulos 63 a 66</p>	
<p><b>Manga:</b> Segmentos del capítulo 24</p>	<p>-Tras la desestabilización de Zamas y Black en la batalla, su corporalidad se desvanece para formar parte de una espiritualidad maligna que rodea en su totalidad a la Tierra, ante la desesperación Gokū busca en sus bolsillos una semilla del ermitaño para recuperar sus fuerzas y por casualidad, encuentra el obsequio en forma de botón para traer a Zeno sama materialmente, el héroe considera que es la mejor idea ya que es el ser más poderoso y regulador de los universos.</p> <p>-Al apretar el botón Zeno sama aparece, el detalle puntual es que la deidad no identifica por qué motivo está en el Universo 7 y a su vez, no recuerda haber conocido a Gokū, al ser una espiritualidad que pertenece a una línea temporal paralela que es independiente.</p> <p>-Zeno sama se encuentra confundido e inconforme ante el caos, así que, a pesar de no reconocer a Gokū, a manera de lograr regular la situación, toma la decisión de destruir el universo entero, borrando a su paso todo vestigio existente en el lugar. El héroe afirma su decisión, así que apura a todos los combatientes sobrevivientes (Bejīta, Trunks, Mai y Buruma) a subir a la máquina del tiempo de último minuto para abandonar la línea temporal, de esta forma Black y Zamas son abatidos.</p> <p>-La deidad Zeno sama queda suspendida en la inmensidad del universo, mientras los héroes han conseguido salvarse.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulos 25 a 27</p>	<p>-Gokū conserva el botón de conexión con Zeno sama, así que decide retornar por “el Rey del todo” a la línea temporal alterna destruida y vacía, para traerlo al presente. El héroe une a las deidades de los universos paralelos y al reconocerse logran comenzar una verdadera unión y amistad, de esta manera, Gokū cumple su promesa.</p> <p>- Todo vuelve a la normalidad, no obstante, con las líneas paralelas alteradas y con la realidad de Trunks y Mai destruida, los jóvenes insisten en querer volver a viajar al futuro; el ángel Whis, deduce que si realizan la travesía eso abrirá paso a una realidad o línea alterna nuevamente. Con la ayuda de las habilidades de Beerus y Whis, los jóvenes deciden viajar; a pesar de ello, les indican que deben tener cuidado ya que, no importando en la realidad en la que habitan, si deciden retornar con la máquina al futuro, tendrán una dualidad idéntica, y deberán ser meticulosos. A pesar de ello, deciden continuar su vida en la línea paralela, despidiéndose y tomando la máquina para ir a un momento temporal previo al caos.</p>
<p><b>Contenido exclusivo de la animación</b></p>	
<p><b>Adaptación animada:</b> Capítulo 68</p>	<p>-Son Gokū retorna a sus actividades cotidianas y decide emprender una búsqueda de las esferas del Dragón de la Tierra, a manera de resolver un asunto del pasado, que conlleva pedirle a Shenlóng que retorne a la materialidad física a su maestro el Kaiō del Norte, quien pierde su estado original a consecuencia de la batalla del villano Cell (セル) contra el héroe Gokū (capítulo del manga núcleo 412); consecuentemente, otros personajes buscarán las esferas para cumplir deseos banales o de poca importancia; no obstante, de forma solidaria todos ceden sus deseos al ver a la pequeña Pan (パン), nieta de Gokū, enferma. De los tres deseos permitidos por la entidad, dos se desperdician con el tiempo límite del Dios Dragón en manifiesto, ya que Gokū se tarda en retornar de una misión a la que fue enviado por Buruma, por ello el Kaiō del Norte no puede volver a su materialidad, pero finalmente, todos están satisfechos ante la solidaridad con la bebé Pan.</p>

<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulo</p> <p>69</p>	<p>-Capítulo crossover del universo <i>Dragon Ball Super</i> con la franquicia <i>Dr. Slump</i> (Toriyama, 1980): El episodio muestra al héroe y figura pública Māku, como líder y anfitrión de los “Premios de creación mundial”, por la que los más grandes científicos de la Tierra adquieren certificaciones. Bajo esta premisa el autor Akira Toriyama, incluye a los personajes de la obra <i>Dr. Slump</i>, para un capítulo especial en el que Gokū y Bejīta, en pleno descontrol de la reunión, tienen una batalla con la niña Robot Arare Norimaki(則巻アラレ) creación del Dr. Sembei Norimaki, invitado del festejo. Dicho percance, funciona para rememorar el primer encuentro de Son Gokū con Arare, refererido en el capítulo de manga 81 de la obra núcleo.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulo</p> <p>70</p>	<p>-En el tiempo libre de los héroes, se da cabida a un juego amistoso de béisbol entre el Universo 6, donde participan los guerreros del Dios de la destrucción “Champa”, y los del Universo 7, liderados por su hermano el Dios de la destrucción “Beerus”. En el capítulo, se puede observar el trabajo en equipo, la solidaridad y la relación interpersonal que favorece la amistad entre algunos personajes.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulo</p> <p>71 y 72</p>	<p>- Es un capítulo especial en el que se plantea que Son Gokū es perseguido para ser asesinado. El personaje desea tener una pelea con Hit, sin que el combatiente suprima sus fuerzas como lo prometieron en el tercer arco argumental, correspondiente a la saga del Universo 6. Para posibilitar el encuentro, Gokū de manera secreta adquiere los servicios de Hit como asesino a sueldo para poner en igualdad de condiciones el combate y por fin experimentar la potencialidad de su salto en el tiempo. Desde el plan, finalmente los héroes llevan a cabo su encuentro sin contención.</p>
<p><b>Adaptación animada:</b></p> <p>Capítulo</p> <p>73 y 74</p>	<p>-Son Gohan y su esposa Videl, observan en la televisión un anuncio de la nueva película de “El Gran Saiyaman”, una identidad oculta de superhéroe que Gohan ocupa en su adolescencia para ayudar a las personas de la Tierra y que se vuelve famosa en los medios sorprendentemente. En la coproducción del filme se encuentra como protagonista al padre de Videl, así que invita a su yerno y a su hija al estudio de grabación para enseñarles los por menores. Barry, reconocido como el actor que interpreta a Saiyaman, es un engreído que intenta seducir a Videl detrás del rodaje, ante el rechazo la filmación continúa.</p> <p>-En la producción de la película, es necesario un doble de riesgo para hacer una acrobacia, por lo que Gohan se ofrece para que la producción salga del apuro. Más tarde ocurre un robo real, donde Gohan ayuda con el traje de Saiyaman, y “Cocoa”, una de las actrices de la producción, se da cuenta de la verdadera identidad del superhéroe. Todo se complica cuando ante sus ojos llega Jaco, “el patrullero intergaláctico”, quien informa a el héroe y a la actriz que los ha confundido con una entidad emergente que, se está apoderando de otros cuerpos mediante el odio y la hostilidad, dándole el nombre Watagashi. Tras el encuentro, Jaco le pide discreción a la actriz y a Gohan acerca del caso.</p> <p>-El actor Barry tiene una relación cercana a Cocoa y se toma el atrevimiento de presionarla para que seduzca a Gohan, un escándalo seguro para publicidad de la película, con el que se procura un futuro ascenso mediático. La actriz accede y articula un plan para besar a Gohan mientras Barry toma fotos que servirán para extorsionar y cobrar venganza ante el rechazo de Videl, pero tras el intento, la confianza de la pareja no permite que su relación se desestabilice. Se revela que el actor Barry, tiene dentro de su corporalidad el ente Watagashi, que en un momento de ira desata la monstruosidad de su ser. Gohan para mantener su identidad en secreto, pelea contra el monstruo en el traje de Saiyaman,</p>



	-Finalmente, la película en su estreno es un éxito, ya que se tomaron fragmentos fílmicos de la pelea real.
<b>Adaptación animada:</b>  Capítulo  75 y 76	Se observa a Son Gokū trabajando en un campo de cosecha, aprovechando el espacio para entrenar. En el andar cotidiano, Gokū se tropieza con su mejor amigo Krilin y, mientras se encuentra laborando en su oficio como policía, el héroe lo invita a seguir entrenando artes marciales. Los guerreros deciden visitar a su maestro ancestral Muten Rōshi, quién les manda a conseguir una hierba extraña que necesita, para posteriormente enseñarles una nueva técnica de artes marciales. Son Gokū y Krilin en búsqueda de la planta, se enfrentan en la isla a sus grandes temores auspiciados por Uranai Baba (占いババ) la hermana del maestro anciano, por la que, gracias al artificio, los guerreros lograrán fortalecer su mente, cuerpo y alma. De esta forma, Krilin recuperará la confianza necesaria para incluirse como peleador en próximas batallas.

A continuación, se resaltan las funciones y los discursos evocados dentro del arco argumental.

-Funciones narrativas del arco:

- ❖ Reafirmación de la premisa principal que sustenta todos los arcos de la obra (búsqueda de las esferas de Dragón para solventar problemáticas o concretar anhelos individuales y colectivos).
- ❖ Robustecer y reafirmar las características canónicas de los personajes originales, así como de la nueva mitología.
- ❖ Construcción de paradojas temporales dentro del universo, con capacidad de expansión transmediática y para ampliación del modelo de negocios de la franquicia.

- Discursos y propósitos catalizados en la narración:


- ❖ Promoción de la superación del individuo.
  - ❖ Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolución de problemáticas.
  - ❖ Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón.
  - ❖ Alusiones vinculadas a personajes relacionados a la mitología china y japonesa.
  - ❖ Exaltación de formas culinarias japonesas e internacionales.
- *Quinto arco argumental: Saga de la Fuerza Universal*

La dualidad Zeno Sama (全王, el Rey del todo) del presente y del futuro, reconocida como la entidad reguladora de los 12 universos conformantes de la mitología, edifica una amistad gracias a Son Gokū, quien presenta a los dos individuos después de la ayuda recibida para terminar con el villano Zamas, que en el futuro deja abierta una línea temporal desglosada en el arco previo. Las deidades en pleno aburrimiento consideran que es buena idea comenzar a destruir algunos de los 12 universos bajo su regulación, tomando como punto de partida a las unidades más débiles y faltantes de estándares éticos o de aspiración espiritual elevada. En el planeta Tierra, Son Gokū se encuentra teniendo una vida monótona, por lo que decide proponerle a la dualidad Zeno sama, la gestión de un torneo de artes marciales para su entretenimiento, donde se resuelve que los universos perdedores desaparecerán, y así mismo el ganador tendrá a su disposición un deseo libre, dispuesto por la invocación de las Siete Súper Esferas del Dragón.

## Tabla 22

*Acciones concatenadas del arco*

<b>Quinto arco argumental: Saga de la Fuerza Universal</b>	
<b>Manga: Capítulos 27 a 42   Adaptación animada: Capítulos 77 a 131</b>	
Referentes	Acciones concatenadas
<b>Manga:</b> Capítulo 27	<p>-Zeno sama del presente y Zeno sama del futuro, construyen una amistad gracias a Gokū y crean una mancuerna por la que toman decisiones juntos; en el templo sagrado las deidades en pleno aburrimiento resuelven que es buena idea destruir algunos de los 12 universos que regulan, tomando como punto de partida a los que no tienen un estándar ético o de aspiración espiritual elevado.</p> <p>-Mientras tanto en el planeta Tierra, Son Gokū se encuentra teniendo una vida monótona, por lo que decide pedirle nuevamente al ángel Whis que lo entrene a cambio de platillos culinarios. En este instante, Bejita se halla indispuerto para ir a entrenar, ya que, su esposa Buruma está embarazada.</p>
<b>Adaptación animada:</b> Capítulo 77	<p>- Son Gokū está entrenando y de forma espontánea se le ocurre la idea de llevar a cabo un Torneo Universal, por lo que recuerda que la deidad Zeno-sama del presente, estaba muy interesado en realizar el evento después de su primer encuentro en el arco argumental correspondiente a la Saga del Universo 6.</p> <p>-El Dios de la destrucción, exige a Gokū que cambie de opinión, ya que la deidad es muy volátil; el héroe ignora el consejo y aprieta el botón para encontrarse con Zeno sama; en el lugar, es recibido por el Gran Sacerdote (大神官) (entidad a cargo de la regulación del templo), quien estará de acuerdo en gestionar la propuesta.</p>

<p><b>Manga:</b> Capítulo 28 a 33</p>	<p>Las entidades Zenosama, se encuentran entusiasmados por concretar un torneo de artes marciales para acabar con su aburrimiento, por lo que se establece que cada universo tendrá a 10 combatientes a elección, en el que participarán únicamente los universos más endeble y peor categorizados por la deidad, siendo la Tierra uno de los partícipes. El torneo contará con una recompensa, al ganador le será otorgado un deseo de las Súper esferas de Dragón; no obstante, los universos perdedores desaparecerán.</p>	
	<p>-El Zeno sama del futuro está inquieto por el torneo así que pide presenciar una muestra de poder a manera de ronda preliminar.</p> <p>- Son Gokū reúne a tres combatientes para la ronda previa, eligiendo a su hijo Son Gohan y a Majin boo. De esta forma se organizan los siguientes combates con el Universo 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bajiru (バジル) del Universo 9 contra Majin boo del Universo 7 - Ganador: Majin boo</li> <li>● Lavender (ラベンダ) del Universo 9 contra Son Gohan del Universo 7- Ganador: empate</li> <li>● Bergamo (ベルガモ) del Universo 9 contra Son Gokū del Universo 7- Ganador: Son Gokū</li> </ul> <p>-En este combate, Bergamo le propone a Zeno sama que, tras la derrota de Son Gokū, debe erradicar la regla de que los universos perdedores serán eliminados, a manera de revertir la decisión fatalista del dios, lamentablemente, se concreta como oficial la decisión cuando Son Gokū gana el preliminar.</p> <p>Las entidades Zeno sama, definen las siguientes reglas de combate:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Los peleadores deben mantenerse en la plataforma y si caen, quedan descalificados.</li> <li>2) No se permitirá el uso de armas.</li> <li>3) No se permitirá el uso de medicinas o sustancias curativas.</li> <li>4) Es un combate cuerpo a cuerpo, en el que no se debe asesinar al oponente.</li> <li>5) No se permite volar, a menos que el combatiente mantenga de forma innata esta habilidad.</li> <li>6) Es un combate de los 8 universos peor catalogados en el estándar de superación espiritual y fortaleza, por lo que, los cuatro universos restantes permanecerán exentos de participación.</li> <li>7) Cada universo tiene permitida la inclusión de 10 integrantes, ganará el equipo con más peleadores en batalla a la finalización de 100 takks (48 minutos), establecidos como tiempo límite.</li> </ol> <p>-Son Gokū retorna a la Tierra a reunir a sus 10 combatientes, con ayuda del ángel Whis, la esposa de Bejīta da a luz y por ese motivo el guerrero se une al torneo de supervivencia. A continuación, se presenta la lista de guerreros del Universo 7 que se integran a la batalla.</p>	
<p><b>Adaptación animada:</b> 78 a 95</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a) Son Gokū (孫悟空)</li> <li>b) Bejīta (ベジータ)</li> <li>c) Krilin (クリリン)</li> <li>a) Son Gohan (孫悟飯)</li> <li>b) Muten Rōshi (武天老師)</li> <li>c) Tenshinhan (天津飯)</li> <li>d) Pikkoro (ピッコロ)</li> <li>e) Androide No. 17</li> <li>f) Androide No. 18</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Figura 82</b> <i>Combatientes del torneo</i></p> 

	g) Freezer (フリーザ)	<i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.
	<p>– Originalmente, Majin Boo sería el décimo combatiente; sin embargo, entra en un sueño profundo del cual no logra salir. Son Gokū considera traer a Freezer de vuelta del inframundo por un día, a manera de que se una al equipo en reconocimiento a su gran fortaleza. Para llevar a cabo el plan, consulta a Enma Daiō sama (閻魔大王), conocido como el encargado del inframundo y, a su vez, a la hermana de su maestro, la reconocida bruja Uranai Baba (占いババ), para pedirle de favor que vuelva a usar las habilidades que en el pasado hicieron retornar al héroe de la muerte por 24 horas (capítulo 430 del manga de origen). Con la aprobación de ambas espiritualidades, Gokū se destina al inframundo a negociar con el villano Freezer, quien accede con la condición de ser revivido de forma póstuma al torneo.</p>	
<b>Exclusivo del Manga:</b> Capítulo 28 a 30	<p>Exclusivo del manga: Se presentan los universos combatientes con sus correspondientes Deidades. El combate de apertura se realiza entre los dioses de la destrucción de los universos citados; no obstante, el combate no tiene ganador y es frenado debido a la insatisfacción de las entidades Zeno sama ante la expectación.</p> <p>Deidades conformantes del combate:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Universo 2: Ángel Sawar, Dios de la Destrucción Heles y Kaio-shin Pell</li> <li>● Universo 4: Ángel Conic, Dios de la Destrucción Quitela y Kaio-shin kuru</li> <li>● Universo 5: Ángel Ogma, Dios de la Destrucción Arack y Kaio-shin Cucatail</li> <li>● Universo 6: Ángel Vados, Dios de la Destrucción Champa y Kaio-shin Fuwa</li> <li>● Universo 7: Ángel Whis, Dios de la Destrucción Beerus y Kaio-shin</li> <li>● Universo 9: Ángel Mohito, Dios de la Destrucción Sidra y Kaio-shin Roh</li> <li>● Universo 11: Ángel Marcarita, Dios de la Destrucción Belmod y Kaio-shin Kai</li> <li>● Universo 12: Ángel Martinne, Dios de la Destrucción Geene y Kaio-shin Agu</li> </ul>	
<b>Manga:</b> Capítulos 33 a 42	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A manera de economizar la información del arco narrativo, únicamente se resaltarán las acciones concatenadas relevantes para el objeto de estudio y, a partir de la relación canónica del manga como obra original del autor Akira Toriyama, pero siempre a excepción de algunos detalles destacados con la variación implícita en la adaptación animada. De esta manera se antecede que, la revisión se enfoca en las acciones de los guerreros principales de la franquicia.</li> </ul>	
<b>Adaptación animada:</b> Capítulos 95 a 131	<p>-Capítulo 33: Después de unos instantes de comenzar la batalla, Frost y Freezer se reconocen como villanos con principios y capacidades genéticas similares. Freezer intenta manipularlo para tenerlo de su lado y Frost aprovecha para descartar del combate a Tenshinhan (天津飯) del Universo 7.</p> <p>-Capítulo 34: Freezer termina traicionando a Frost como enemigo manipulable, sacando ventaja en el combate. De forma sorpresiva, el villano es solidario con sus compañeros del planeta Tierra para tener ventaja en el combate. El Universo 9 queda eliminado del torneo.</p> <p>-Capítulo 35: Se demuestra la capacidad de Son Gokū para ser solidario con sus contrincantes. Son Gokū ayuda a su antes rival “Hit”, a no caer ante la pelea con Jiren (ジレン) reconocido como el peleador más fuerte del Universo 11. Hit agradecido ayuda de vuelta a Gokū, pero más tarde queda fuera del torneo.</p> <p>-Capítulo 36: El Universo 7 tiene ventaja sobre otros debido a su capacidad de trabajar en equipo. La Androide número 18 pelea contra las combatientes del Universo 2, quedando descalificada. Con un descuido, el combatiente Pikkoro queda fuera tras la táctica aplicada del combatiente</p>	

diminuto del Universo 4, pero de forma solidaria y con trabajo en equipo, el Androide 17 elimina a este ente.

-Capítulo 37: Freezer combate con los guerreros Saiyajin del planeta Sadala, correspondientes al Universo 6, que tienen cualidades asombrosas y de gran potencialidad liberadas a través de la ira, en este capítulo se demuestra que Son Gokū trabaja en equipo cuando interviene para ayudar a su compañero.

-Capítulo 37: La liberación iracunda de las Saiyajin del planeta Sadala, logra destruir casi todos los combatientes sobre el recinto, quedando restantes el Universo 6, 7 y 11.

-Capítulo 38: El sayajin del Universo 6 “Cabba (キャベ)” se sacrifica por sus compañeras permitiendo que con los aretes pothara se de paso a la fusión (unión) entre Kale (ケール) y Caulifla (カリフラ) y, dicha acción hace que el Universo 11 quede eliminado.

-Capítulo 39: Son Gohan pelea contra la fusión de las guerreras Saiyajin, la igualdad de fortaleza hace que ambos contrincantes queden fuera del torneo, la batalla decisiva será debatida entre el Universo 11 y 7.

-Capítulo 40: Son Gokū combate con Jiren (ジレン) el guerrero más poderoso. Muten Rōshi, reconocido como el primer maestro de artes marciales de Gokū, interviene en la batalla de su discípulo remarcando sus errores como combatiente, por lo que su corrección se sustentará en el recuerdo de las enseñanzas de sus maestros del pasado. El maestro le señala a Gokū que, las artes marciales corresponden a la dominación del cuerpo y la mente, dándole una última muestra del control corporal de los movimientos y anticipación necesarios para dominar su espiritualidad (este aspecto difiere en la adaptación animada).

- Después de mostrarle a su aprendiz la manera de perfeccionar su técnica, Muten Rōshi cae abatido a manos de Jiren y, este aspecto le permite a Son Gokū liberar un nuevo estado espiritual llamado “Ultra instinto”, entendido como “la técnica definitiva que separa el eslabón entre la conciencia y el cuerpo”, diversificación que le permitirá desarrollar una defensa subconsciente y un control absoluto del movimiento.

-La fuerza de Jiren desestabiliza a Son Gokū, mientras tanto se observa a Bejīta siendo solidario, por lo que el protagonista de forma recíproca le apoya de vuelta. A su vez el Universo 7 tiene la ventaja ya que el villano Freezer se une a los guerreros para apoyarlos. A la causa se une el Androide 17, quien decide aparentemente autodestruirse para salvaguardar su universo y otorgar una ventaja.

-Capítulos 40 y 41: Ante el sacrificio del Androide 17, Gokū libera su ira consiguiendo dominar el Ultraintinto (este aspecto difiere en la adaptación animada), lamentablemente, el poder de Jiren supera los límites y la fuerza se desvanece en el héroe. A manera recíproca, Son Gokū y Bejīta deciden unir sus fuerzas para combatir, así mismo Freezer se recupera y contraataca para ayudar al equipo, pero la energía desbocada es devastadora y todos los combatientes quedan eliminados. El aparente sacrificio del Androide 17 no fue en vano, se preserva con vida y es legitimado como el último sobreviviente, siendo ganador del torneo (en la adaptación animada la energía final para eliminar a Jiren es propiciada por el Androide 17).

-Capítulo 42: El ganador del torneo absoluto es “Androide 17”, por lo que tiene acceso a un deseo catalizado por las Super esferas del dragón, en el que dispone el retorno a la vida de los universos eliminados. La dualidad Zeno sama reconocida como la entidad más poderosa de los 12 universos, se encuentra satisfecha con el deseo solidario, por lo que el Universo 7 se eleva en el ranking de los universos catalogados con un estándar ético y de aspiración espiritual elevado.

A continuación, se resaltan las funciones y los discursos evocados dentro del arco argumental:

-Funciones narrativas del arco:

- ❖ Reafirmación de la premisa principal que sustenta todos los arcos de la obra (búsqueda de las esferas de Dragón para solventar problemáticas o concretar anhelos individuales y colectivos).
- ❖ Robustecer y reafirmar las características canónicas de los personajes originales, así como de los nuevos de la mitología.

- Discursos y propósitos catalizados en la narración:

Promoción de la superación del individuo.

- ❖ Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolución de problemáticas.
- ❖ Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón.
- ❖ Alusiones vinculadas a personajes relacionados a la mitología china y japonesa.

A forma de complementar la relación interpretativa de las acciones concatenadas presentes en el manga y la animación, se dará seguimiento a una cuantificación general aproximada de la relación esbozada entre la representación y discursos dispuestos para promoción de la Marca nación, que se encuentran coincidentes con la obra *Dragon Ball Super* de forma indirecta. El análisis busca una asociación de la comunicación formal de la franquicia con los mensajes que Japón prepondera y subraya en su distribución mediática a divulgación en el interior y exterior de la nación, que mantienen relación inmediata con el impulso de su marketing nacional distribuido en la industria de contenidos del territorio (2012-2020). En seguida, se muestra una relación porcentual a manera de ampliar el tipo de incidencia y coincidencia de las relaciones discursivas entre la Marca nación y las obras electas como caso de estudio:

**Tabla 23**

*Distribución porcentual discursiva en la secuela Dragon Ball Super*

<b>Discursos exaltados por la Marca nación japonesa en la industria de contenidos:</b>			
1) Promoción de la superación del individuo 2) Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo 3) Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón			
<b>Obra</b>	<b>Muestra</b>	<b>Tipo de discurso</b>	<b>Porcentaje representativo aproximado (conteo general de capítulos)</b>
<i>Dragon Ball Super</i> (Manga)	42 capítulos	1) Promoción de la superación del individuo	71% Presente y evocado en el total de la muestra
		2) Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo	80% Presente y evocado en el total de la muestra
		3) Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón: (alusión a términos lingüísticos, evocación a la cultura culinaria, costumbres y tradiciones)	35% Presente y evocado en el total de la muestra.
<i>Dragon Ball Super</i> (Adaptación Animada)	131 capítulos	1) Promoción de la superación del individuo	81% Presente y evocado en el total de la muestra
		2) Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo	86% Presente y evocado en el total de la muestra
		3) Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón: (alusión a términos lingüísticos, evocación a la cultura culinaria, costumbres y tradiciones)	38% Presente y evocado en el total de la muestra

Desde la muestra se enfoca que, el discurso mayormente preponderante en los derivados de la secuela (manga y anime), en ambos casos de forma determinada es, la divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo; que se mantiene como parte imperante de las resolutivas de todos los arcos argumentales y, por las que los héroes y villanos incluso llegan a fusionarse o a coparticipar en unidad para concretar un mismo objetivo. La digresión planteada corresponde a la representación cultural del “todo presentado desde sus contrapartes”, en el que la unión es formadora de sentido, con una responsabilidad que incluso se bosqueja hasta llegar al autosacrificio, en búsqueda de preservar a la colectividad bajo un orden natural que, más adelante en la investigación será revisado a profundidad desde la visión cultural; pero que a su vez, encaja en la necesidad del

territorio por reforzar y comunicar la unión de la población ante fenómenos o crisis, que es referido como un remanente ideológico y reflejo de la posguerra, actualmente vinculado a los enfoques discursivos de la Marca nación.

En segundo lugar, observamos una elevada comunicación en ambos casos de la promoción de la superación del individuo, enraizada en la práctica de las artes marciales, que es establecida como la vía por la que los héroes quebrantan sus límites para alcanzar un nuevo estado espiritual que, particularmente se encuentra sustentado en preceptos políticos, religiosos y filosóficos del sintoísmo, el budismo y el daoísmo, y que en este caso se presentan relacionados a formas tradicionales imperantes en la región.

Así, en última instancia pero no menos importante, se encuentra el retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón presentes en la narrativa, discurso que se coloca como el menos referenciado; aunque si se matiza adecuadamente, dichos relativos se encuentran en todo momento en el núcleo interno de la obra, ya que sus sentidos, emanan de una dimensión cultural que sustenta todo su enfoque en la perspectiva lingüística y que intrínsecamente refiere a la cosmovisión del territorio; no obstante, en esta categoría cuantificada, únicamente se toma en cuenta a las características, los signos visuales, las prácticas y costumbres naturales de la región, que son tangibles o materializadas desde las acciones en los casos de estudio, y que en esta organización funcionan para ser identificadas y definidas como particulares de la nación, sobre otras hibridaciones culturales que se mantienen en la obra.

En los tres discursos, se observan referentes que enmarcan la intención del autor, por crear una mitología capaz de quebrantar las barreras territoriales, que forman una sinergia en sus derivaciones y arcos argumentales por los que se procura el posicionamiento de sistemas éticos valorados en el imaginario colectivo internacional, pero que a su vez, promueven finalmente los intereses nacionales desde el internacionalismo, es decir, como se ha elucubrado desde el *Nihonjinron* en el preceder teórico, la estrategia no consiste en que Japón tenga apertura a otras culturas, sino a sublimar discursos que lleven a japonizar a los extranjeros, siendo una reticulación por la que se enmarca una vía para extender su escalabilidad a nivel global.



## Transmedialidad

La narrativa en este caso es una fórmula que da unidad al manga con la adaptación animada de la secuela, ya que, crea una sinergia entre ambas, pero también se resguarda en una diferenciación autónoma, con características particulares en cada una de las unidades y bajo las condiciones posibles de sus propios medios de producción. Por esta vía se descarta que, la animación sea una obra fiel como réplica y esta esencia le permite al anime, ser considerada como “Narrativa transmedia” más allá de una “adaptación”, como se amplió en el tercer capítulo de la investigación y en la cadena de información dotada por las acciones concatenadas en *Dragon Ball Super*. Para ampliar la importancia de la construcción transmediática en la obra, a continuación, se dará exposición de las características enmarcadas en los casos de estudio correspondientes.

### **Características del contenido y elementos transmedia: manga (Serie) *Dragon Ball Super* (2015).**

- Relatos cortos a forma de capítulos serializados de entrega mensual, que oscilan entre 15 páginas (capítulos prueba<sup>119</sup>), hasta 45 páginas para avance de la narrativa gráfica, casi el doble de los títulos mensuales de estreno de la editorial *Shueisha*, quien concede esta extensión por las secuencias descriptivas relacionadas a movimientos de combate y expresiones dramáticas de la obra.
- El recuento o retrospectiva a los hechos pasados es escaso pero existente, y se describe a partir de: 1) Títulos y rótulos dispuestos al principio de los capítulos; 2) Recuadros con intertítulos<sup>120</sup> que evocan una recapitulación o elipsis narrativa<sup>121</sup>, y; 3) Diálogos que

---

<sup>119</sup> Del primer capítulo al doceavo la extensión del manga oscila entre 15 a 30 páginas de contenido, en adelante los capítulos incrementarán sus páginas hasta llegar a un promedio de 45 cuartillas. El paulatino incremento de la extensión de los capítulos es relacionado al gran interés de los fans por el relato, de esta forma, el manga cuenta con una distribución de estreno mensual por la editorial *Shueisha* en formato *Tankōbon* (volúmenes compilatorios con diversos títulos de manga).

<sup>120</sup> Recurso que introduce texto escrito intercalado entre las imágenes de la narrativa gráfica para uso explicativo o descriptivo en el desarrollo de la trama.

<sup>121</sup> La “elipsis narrativa” consiste en omitir segmentos que no son necesarios para el desarrollo de una narración. Funcionan para agilizar el desarrollo temporal de un relato o crear énfasis.

rescatan circunstancias y características de la obra núcleo para explicación de situaciones relacionadas, a forma de sintetizar elementos del pasado que explican o profundizan en la situación ilustrada.

- Uno de los elementos recurrentes que encamina o invita a los lectores del manga a reconocer las variaciones transmediáticas de la saga, se reserva normalmente en la última página del capítulo o tomo publicado, con la inserción de publicidad del propio medio o en alusión a una obra alterna de la franquicia, aunque se debe reconocer que es una fórmula aplicada mayormente en Japón, y de forma oficial por la distribución digital internacional de la editorial *Shueisha*; que en algunos casos, no deja de ser una dinámica implementada en la reimpresión de la obra en diversos países.
- En los antecedentes de la segunda parte del manga original durante el capítulo 331, se antecede la existencia de una máquina del futuro, que crea una paradoja temporal en la franquicia, dando apertura a la posibilidad de los viajes en el tiempo como recursos narrativos insertos en el núcleo de la obra. En el manga secuela *Dragon Ball Super*, dicha posibilidad se retoma en los capítulos 14 a 26 de la narrativa gráfica bajo la premisa de un conflicto existente en el futuro, por el que los guerreros de la saga viajan entre dimensiones paralelas para salvar al Universo 7. Con la inserción de paradojas temporales como parte replicable emergida de la obra núcleo, el autor encuentra la fórmula idónea por la que ha logrado extender la narrativa transmedia a otras derivaciones mediáticas, con relatos que complementan posibilidades, rellenan huecos argumentales, aspiran a un multiverso y contribuyen a la construcción del sentido general del relato.

### **Características del contenido y elementos transmedia: animación (Serie) *Dragon Ball Super* (2015)**

- La obra logra por algunos momentos, ser la adaptación fidedigna de la línea canónica del manga, aunque con variaciones en el contenido que, le permiten a la animación quebrantar la barrera de copia para ser entendida como una extensión transmediática del

universo, donde más allá de ser considerada una construcción *crossmedia* en la que el contenido transita de un medio a otro de forma subsecuente, el anime de *Dragon Ball Super* tiene características propias que atraviesan el medio, ya que desde su serialidad, logra extender los acontecimientos y, de esta manera, el tiempo narrado audiovisualmente funciona para enmarcar los antecedentes, las motivaciones, el trasfondo psicológico y filosófico de los personajes principales y secundarios, que el manga omite por sus cualidades propias reducidas en nivel editorial.

- Otra de sus características transmedia, se despliegan con la incorporación de microrrelatos alternos funcionales para edificar una contextualización de las relaciones, las circunstancias, los antecedentes y porvenir de la saga, carentes en la narrativa gráfica de origen debido a su breve extensión. Este formato a su vez promueve la inclusión de relatos metadieгéticos, es decir, la profundidad en historias de segundo nivel narrativo donde el relato principal encierra y da espacio al cauce de otras historias.
- Diálogos: Rescatan elementos narrativos de la obra núcleo que formalizan la explicación de antecedentes y situaciones, en los que se sintetiza o evoca un *flashback* (analepsis), *flashforward* (prolepsis) o *flash-sideway* (historia alterna acontecida en universos paralelos)<sup>122</sup>.
- Narrador: es un elemento activo desde el origen de la franquicia y en la secuela *Dragon Ball Súper*, es una característica imprescindible para mantener al espectador informado al principio y al final de cada capítulo. El narrador, es capaz de mantener la cohesión argumental y recapitulación de los acontecimientos; en seguida, se presenta la variabilidad de su uso:

---

<sup>122</sup> La evocación de flashforward y flash-sideway se exacerbaban dentro de la secuela *Dragon ball Super*, principalmente en el arco narrativo correspondiente a los capítulos de la animación 47 a 76, sustentados en una mezcla de sucesos acontecidos en diversas líneas temporales, a causa de Zamasu (ザマス), aprendiz del Kai Supremo (界王神, *Kaiōshin*, "dios creador") del Universo 10, quien altera el orden del tiempo, usando las *Super Dragon Balls* (súper esferas del dragón, objetos sagrados capaces de cumplir cualquier deseo) para alcanzar un poder superior.

- Narrador dispuesto en la apertura del episodio (por orden de aparición):
  1. Narrador extradiegético<sup>123</sup>: entendido como la voz en off que relata y aporta contexto o definición de los hechos, en el caso de la serie es funcional para recapitular: a) sucesos de la obra original que permiten sintetizar el contexto previo a la secuela (referente en los capítulos 1 a 2); b) presenta los hechos acontecidos en el capítulo previo; c) retrata el panorama, resume y hace elipsis narrativa de las batallas y los obstáculos ocurridos en un segmento anterior o bien, de los precedidos dentro de la totalidad del arco narrativo.
  2. Palabra-texto<sup>124</sup> e intertítulos: Rótulos intercalados que otorgan el nombre del capítulo del episodio y tienen la capacidad de anticipar el contenido, van acompañadas por la lectura en voz en off del mismo narrador extradiegético.
  
- Narrador dispuesto en la finalización del episodio (por orden de aparición):
  1. Narrador intradiegético<sup>125</sup>: entendido como la voz en off perteneciente a un personaje de la saga *Dragon Ball*, que relata y aporta contexto o definición de los hechos<sup>126</sup>, en el caso de la serie es funcional para promocionar o anteceder: a) sucesos próximos; b) recalcar el panorama, batallas y obstáculos ocurridos en los precedentes del arco narrativo; c) invitar al espectador a la continuación del relato serializado.
  2. Palabra-texto<sup>127</sup> e intertítulos: a) Rótulo intercalado que muestra el nombre del capítulo del episodio próximo, tiene la función de anticipar el contenido,

---

<sup>123</sup> El término diégesis es entendido como todo aquello que pertenece al mundo creado o formado por un relato, en este caso, la alusión “narrador extradiegético”, es aquel que tiene la capacidad de omnipresente para relatar los hechos; sin embargo, no participa en la trama.

<sup>124</sup> Palabra-texto, es una categoría elaborada por Michel Chion en el texto “La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido” (1990), entendida en general como voz en off que mantiene ciertas atribuciones de los rótulos del cine mudo, *se conforma con situar un marco o un decorado, después de lo cual se autoaniquila para permitirnos entrar en una duración escénica y real* (Chion, 1993, p. 133).

<sup>125</sup> “Narrador intradiegético”, alude en este caso a un personaje que se encuentra dentro de la narración evocada y desde su perspectiva, comienza a relatar e introducir la historia

<sup>126</sup> De forma regular, el narrador intradiegético que aparece en los últimos minutos de cada capítulo en *Dragon Ball Super*, corresponde al personaje principal Son Gokū; sin embargo, puede ser el caso que su presentación sea por la voz en off correspondiente al Seiyū (voz de doblaje) de algún personaje secundario con implicación directa en los sucesos del capítulo antecedido y promocionado.

<sup>127</sup> Palabra-texto, es una categoría elaborada por Michel Chion en el texto “La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido” (1990), entendida en general como voz en off que mantiene ciertas

va acompañado por la lectura en voz en off del narrador intradieгético; b) Rótulos intercalados con los logotipos de los consorcios productores y socios de la franquicia, desde una voz en off extradieгética.

- Temas musicales de apertura y de clausura (consultar en el “Anexo B” las características y los elementos visuales japoneses presentes en los openings y endings).
  - Los temas musicales en el anime *Dragon Ball Super*, tienen usos definidos y estandarizados, y son funcionales para ampliar el modelo de negocio de las franquicias y sagas. En este caso, las piezas musicales son útiles para propiciar nexos y ampliar ventas en el sector musical, en el que las melodías adquieren ventas físicas y digitales en formato *soundtrack* (OST, banda sonora oficial [BSO]) y *score* (música instrumental de ambientación sonora), entendidos como mecanismos independientes a distribución, que mantienen nexos directos con el producto audiovisual; en seguida, se muestra su variabilidad:

1) *Opening* (OP): Es el nombre asignado para los temas musicales de apertura dentro de la industria animada japonesa. *Dragon Ball Super* cuenta con dos temas en este rubro que, visualmente muestran a los personajes principales y secundarios pertenecientes a cada arco argumental; asimismo, enmarcan las motivaciones y desafíos de la serialización, siendo indispensables para presentar y reafirmar la trama principal y la ampliación de la mitología a nuevos, antiguos y fieles espectadores. De la misma forma, el *Opening* en la franquicia, resalta y antecede detalles de las situaciones que serán reveladas en los capítulos conformantes. A continuación, se resaltan sus usos primordiales:

- a) Uso principal: Iniciar cada capítulo y reafirmar la importancia de ciertos personajes dentro de la saga.

---

atribuciones de los rótulos del cine mudo, se conforma con situar un marco o un decorado, después de lo cual se autoaniquila para permitirnos entrar en una duración escénica y real (Chion, 1993, p. 133).

- b) Adaptación del tema como música incidental (ambientación sonora o de fondo), en el que se busca exaltar un acontecimiento o construir una atmósfera que antecede o acompaña a la acción.
- c) Melodía en formato de obertura: variación instrumental (score), mayormente adaptada sin lírica, que busca incrementar el dramatismo o resaltar una acción.

2) Ending (EP): Es el término popularizado para los temas musicales de clausura, designados para cierre del relato o de capítulos serializados dentro de la industria animada japonesa.

- *Dragon Ball Super* cuenta con trece melodías en este esquema que, visualmente muestran a los personajes principales, enmarcan las motivaciones y desafíos dispuestos en la trama y reafirman el canon a través de la evocación de imágenes del pasado pertenecientes a los arcos narrativos de la obra núcleo. De la totalidad enmarcada, únicamente en siete melodías de clausura se refuerza la presencia de los nuevos personajes que ampliarán la mitología de la saga, reservando este espacio mayormente para los actantes principales, desde los que se rescatan formas culturales japonesas, elementos nostálgicos, valores como la solidaridad, el trabajo en equipo, además de otras características y objetivos de la narración. A continuación, se destacan las variantes de las melodías.

- a) Uso primario: Establecer el fin de cada capítulo y exaltar características de los personajes principales de la saga.
- b) Adaptación: *ending* utilizado como música incidental (ambientación sonora o de fondo), en el que se busca exaltar un acontecimiento o construir una atmósfera que antecede o acompaña a la acción.
- c) Melodía en formato de obertura: variación instrumental (score), mayormente adecuada sin lírica, que busca incrementar el dramatismo o resaltar una acción.

3) Banda sonora (BSO): Piezas musicales sincronizadas con incidencia diegética en los acontecimientos y acciones de los arcos argumentales del anime, que es incorporada en las siguientes diversificaciones:

- a) Música extradiegética: Es aquella que acompaña los acontecimientos y que únicamente puede escuchar el espectador.
- b) Música empática: Melodía que busca recrear una emoción específica, sirve para acompañar o anteceder una acción (Chion, 1993, p.15).
- c) Leitmotiv: Pieza melódica recurrente que funciona para identificar una acción o suceso dentro de una narración. En *Dragon Ball Super* también hace sugerencia a la aparición de un personaje específico o se muestra en relación con fases de transformación espiritual, para aludir al incremento de niveles de poder en los personajes principales y secundarios.

Dando cierre al segmento, la revisión previa resalta las características de la Narrativa transmedia de los casos de estudio, como una fórmula con características que empatan en la promoción de la Economía creativa de Japón en diversos niveles escalables. Asimismo, se evoca que la relevancia de la obra se sustenta, en la capacidad de mantener un núcleo constituido desde una larga vigencia pero que, a su vez es retomado como parte de la agencia de la Marca nación, por su habilidad de comunicación y transmisión de imaginarios simbólicos, saberes tradicionales, formas culturales, mitos y elementos representativos de la nación, donde el esquema transmediático es el punto clave para devenir en una influencia futura en diferentes generaciones de consumidores.

### 5. 2 .3 Prefiguración del videojuego *Dragon Ball FighterZ*

- **Antecedentes**

La franquicia *Dragon Ball*, desde su concepción argumental de origen (1984), ha logrado ampliar su modelo de negocios a diversos formatos transmedia, siendo los videojuegos, una de las extensiones de mayor éxito y alcance internacional en relación con la obra. Cabe aclarar que desde 1988, año del primer título de videojuego de la franquicia reconocido como

*Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu* (大魔王復活, Nintendo Entertainment System) y hasta la actualidad, esta derivación mediática ha permitido reafianzar las características canónicas de la franquicia y de la misma forma, ha logrado extender la mitología y los saberes argumentales que rodean el relato núcleo, siendo un medio de gran importancia para concretar una ampliación transmidiática de gran longevidad con más de cien variaciones y títulos originales desplegados en el mercado por más de 30 años consecutivos.

La franquicia *Dragon Ball*, tiene como sello particular la especialización en videojuegos de peleas, que extiende desde ciertos géneros y mecánicas particulares, nombrados a continuación:

- Videojuegos RPG: Se inspiran en los juegos de rol, entendidos como aquellos donde el jugador interpreta, o bien, crea al personaje. En este tipo de títulos video-lúdicos, el usuario tiene la capacidad de interactuar con el entorno y con otros interpretantes, donde tendrá también dinámicas mediante las cuales, logre mejorar sus habilidades y técnicas. La franquicia *Dragon Ball*, se especializa en la construcción de videojuegos conocidos como RPG BPT (*Battle per turn*), entendidos como juegos con mecánicas en las que el videojugador asume el rol de un personaje, desde un combate por turnos ya sea desde una emulación de batalla contra la máquina o de conexión con otros usuarios, donde la acción transcurre en escenarios ambientados que emulan los lugares representados en la obra de origen.
- Videojuegos de combate: Son títulos dedicados a la edificación de mecánicas de juego por batallas, donde el objetivo es abatir al oponente desde un combate cuerpo a cuerpo mediante técnicas corporales, o bien, a partir del uso de artefactos (items), armas, objetos mágicos, entre otros. En este género existen derivaciones que la franquicia ha adaptado a sus propios títulos, en seguida detallados:
  - Enfrentamiento individual por rondas: Consiste en una pelea cuerpo a cuerpo, en el que uno de los combatientes puede ser controlado por el software o por otro videojugador. La batalla normalmente se celebra en tres rondas, con límite de tiempo o bien, hasta que el otro peleador quede abatido.



- Combates por equipos: El jugador tiene la elección de 2 a 4 combatientes para enfrentar equipos, en el que uno de los bandos puede ser controlado por el software o por otro videojugador. Este tipo de juegos normalmente mantiene el formato de combate a partir de rondas.
- Combate multijugador local o en línea: Modalidad de juego que permite la interacción de dos o más videojugadores en una misma batalla, que pueden combatir como oponentes o de forma cooperativa de manera presencial (local) o bajo conexión a larga distancia (en línea) vía internet.
- Videojuegos de plataforma: Es una mecánica video-lúdica en el que, los personajes del juego tienen la posibilidad de desplazarse en diferentes direcciones, áreas o locaciones, en las que lograrán superar obstáculos o resolver misiones. La franquicia *Dragon Ball* utiliza esta dinámica para hibridar con el género de combate, en la mayoría de los casos.

En este preámbulo, se resaltará el impacto económico del sector de los videojuegos en una transición que permita reconocer la evolución del medio en relación con el universo *Dragon Ball*. Para comprender este aspecto, es indispensable remarcar que la franquicia concentra sus mayores ventas en el sector a partir del género de combate, de esta forma se antecede que el estudio contempla el lapso temporal de 2012 a 2020, como segmentación establecida para observación del objeto de estudio. A continuación, se resaltan los principales títulos del periodo que permiten reforzar la narrativa núcleo de forma paralela al lanzamiento de la secuela *Dragon Ball Super*:

- 1) *Dragon Ball Z: Battle of Z* (2014): Videjuego multijugador de peleas. Su relevancia se dispone a través de la modalidad de historia, ya que el planteamiento retoma, resume y refuerza hechos de la segunda parte de la obra original conocida como *Dragon Ball Z* (animación 1989-1996). Este título a su vez incorpora nuevos personajes y situaciones en relación con la narrativa del filme *Dragon Ball Z: Battle of Gods* (2015). El videojuego es de gran importancia dentro de los derivados, ya que, permite hacer cohesión de la obra núcleo y reafirmar personajes imprescindibles que más tarde tendrán lugar en la secuela formal para extensión del universo.

- 2) *Dragon ball Z Dokkan Battle* (2015): es un videojuego para dispositivos móviles de descarga gratuita (free to play) que, a su vez, incentiva microtransacciones monetarias para obtener habilidades en las dinámicas insertas. El juego en constante actualización reafirma acontecimientos de la obra original desde microrrelatos alternativos a forma de *strategic gaps*<sup>128</sup>. La jugabilidad en el título es dispuesta en un escenario intuitivo y de fácil acceso, en el que se lleva al usuario al incremento de niveles por medio de su participación en eventos y misiones que devienen en el incremento de habilidades en personajes desbloqueables, con una modalidad RPG BPT (*Battle per turn*),
- 3) *Dragon Ball Xenoverse* (2015) y *Dragon Ball Xenoverse 2* (2016): son títulos de videojuego centrados en encuentros de combate con entornos en tercera dimensión y disposición para modo *single player*<sup>129</sup>, multijugador y cooperativo. La gamificación del título está centrada en misiones y peleas en un mundo abierto con la posibilidad de generar avatares personalizables con rasgos físicos, hibridaciones o habilidades derivadas de los personajes representativos del relato de origen<sup>130</sup>. Los videojuegos extienden la narrativa transmedia a través de una historia alterna en el que las líneas temporales de la trama han sido alteradas y necesitan retornar a su flujo temporal inicial, el usuario a través de sus acciones será partícipe de su exploración y resolutiva argumental.
- 4) *Super Dragon Ball Heroes* (extensión del *spin off* - 2010 - actualidad): Esta saga se dilucida como precedente del fenómeno, y tiene origen en 2010 a partir de un videojuego arcade disponible únicamente para el territorio japonés, con una dinámica de combate por turnos de interacción con tarjetas representantes de los personajes

---

<sup>128</sup> *Strategic gaps*, es un precepto que alude a la construcción de saltos estratégicos dentro del relato, utilizado para hacer giros en la trama o para evocaciones explícitas, que se comprenden de mejor forma cuando el lector, espectador o usuario ha tenido acercamiento a las extensiones narrativas de la obra transmedia (Smith, 2009). En el caso tanto de *Dragon ball Z Dokkan Battle* como de los videojuegos pertenecientes al argumento de *Super Dragon Ball Heroes* se realizan estos sobresaltos narrativos a través de personajes, diálogos y situaciones que reafirman la línea narrativa canónica y sus acontecimientos.

<sup>129</sup> *Single player*, es un término usado para catalogar el modo de jugabilidad en entornos videolúdicos, refiriéndose a juegos diseñados para un único usuario.

<sup>130</sup> Este es un ejemplo directo de la convergencia participativa entendida desde Henry Jenkins, como la confluencia entre la producción de la industria cultural y los contenidos generados por el usuario (Scolari, 2003, p. 16).

presentes en la mitología de la obra. Su sistema ha logrado ampliarse y dar origen a una historia *spin off*, por el que se extiende la franquicia en otros títulos homónimos, es el caso de la narrativa en manga (*Ankoku Makai Mission!* [2016 – en emisión]) y *Universe Mission!* [2018 -2019]), así como la serie animada (2015- actualidad) y el videojuego para consola (2019) que, sujetan los hechos a la narración original y la adaptan para la incorporación de personajes a situaciones circunscritas dentro y de forma posterior a la secuela *Dragon Ball Super*.

Para finalizar el segmento, se da seguimiento a los reportes financieros de la productora Bandai Namco, la oficial distribuidora de la franquicia *Dragon Ball*, en el sector de los componentes videojugables y mercancía física. La marca, bosqueja un crecimiento duplicado de la serie en menos de diez años, al ser cotizada en por lo menos 9 billones de yenes (86 millones de dólares) en 2012, para culminar con un crecimiento escalable a más de 20 billones de yenes (casi 200 millones de dólares) al cierre fiscal del 2020, siendo catalogada en los últimos cinco años como una de las 3 franquicias con mayores alcances en transacción internacional provenientes de Japón (Bandai Namco, 2012; Bandai Namco, 2020, p. 23).

### **5. 2 .5 Configuración del eje analítico en *Dragon Ball FighterZ***

En el presente segmento se dará esquematización al proceso de configuración, disertado desde la Mimesis II, a partir del análisis al título de videojuego *Dragon Ball FighterZ*. Se destaca que la obra es seleccionada, por su cualidad de extensión transmediática para ampliación del modelo de negocios de la obra original (1984 a 1996) y de la secuela *Dragon Ball Super*. El estudio en un primer momento, se enfocará en resaltar los elementos y características conformantes, para más tarde rescatar desde el modo historia, un eje analítico sobre la disposición constitutiva de la trama en las reglas instituidas en el juego, por la que se proporcionará reconocimiento de las estructuras internas de la obra a intelección, para llegar a una precomprensión de la acción que sea útil para enmarcar una prefiguración que logre sintetizar los sentidos, recursos simbólicos y culturales establecidos en la narración.

Asimismo, en esta sección se desglosará el sentido de la trama que enmarca la historia, a manera de profundizar en el orden teleológico y las intenciones en su desarrollo, es decir, un análisis del relato en relación con los discursos significantes a difundir desde la industria de contenidos de alcance internacional.

### **Análisis narrativo y descriptivo.**

En esta sección se profundizará en la presentación de los personajes desde su incidencia en las acciones concatenadas del modo historia en el videojuego, así como las situaciones argumentales que circundan y exaltan los valores preponderantes de interés a divulgar directa o indirectamente por la Marca nación japonesa.

### **Descripción general**

El videojuego *Dragon Ball FighterZ* (2018), es un título de combate con una mecánica de ataque a partir de combos (conjuntos o secuencias de acciones) ejecutadas por el videojugador. La dinámica general, tiene como base combates por equipos, donde el usuario elige entre uno y tres peleadores para enfrentar enemigos individuales o equipos, desde rondas de eliminación. A partir de los combos se pueden desbloquear “esferas de Dragón”, equivalentes a gratificaciones en relación con la calidad de combate o incremento de habilidades. El videojuego a su vez tiene como atractivo recompensas variables, con personajes y elementos desbloqueables de acuerdo con la actividad del usuario sobre las peleas.

### **Modos de juego.**

- Modo historia: Formada por tres arcos argumentales que tienen por función la práctica de las dinámicas y mecánicas implícitas en el videojuego desde diferentes personajes o gratificaciones desbloqueables por el usuario. Este modo permite al videojugador, la reafirmación o reconocimiento de los elementos canónicos de la mitología.
- Modo Arcade: Emulación directa de torneos por combate, donde los rivales están controlados por el software. En este sistema el videojugador tiene rutas disponibles de avance (dificultad: media y difícil), desde las cuales nuevamente desbloqueará personajes, acumulará puntuación y aumentará su nivel de combate.

- **Modo entrenamiento:** Es una mecánica de juego donde el videojugador puede practicar sus movimientos, ataques y habilidades especiales disponibles por cada personaje desbloqueable.
- **Combate multijugador local o en línea:** Modalidad de juego que permite la interacción de dos o más videojugadores en una misma batalla, que pueden combatir como oponentes o de forma cooperativa de manera presencial (local) o bajo conexión a larga distancia (en línea).
- **Modo *Party Battle*:** Sistema de combate en el que seis usuarios se enfrentan en línea, donde cada jugador tendrá elección a un personaje. El participante asciende y desciende de acuerdo con sus victorias y derrotas, en un ranking general dispuesto por el videojuego.

*Segmentación del análisis: Dragon Ball FighterZ (2018)*

- **Selección del análisis:** 27 capítulos del modo historia, dispuestos en tres relatos alternos de la misma narración.

Tres perspectivas vinculadas con historias independientes

- 1) Arco del Súper Saiyajin (relato de los héroes) – 9 capítulos
- 2) Arco del enemigo (relato de los villanos) – 9 capítulos
- 3) Arco de la Androide 21 (relato de los androides) – 9 capítulos

**a) Temas principales:**

De forma representativa, se observa que los temas principales son coincidentes con la línea canónica planteada previamente en el análisis de la secuela *Dragon Ball Super*, por ese motivo únicamente se enlistarán.

Temas:

- *Unión y vinculación como formato de la superación del individuo y a su vez de la colectividad.*

-*Quebranto de límites de poder y fuerza desde la transformación espiritual.*

*-Solidaridad, amistad, cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolución de problemáticas.*

*-Representación del mito del héroe.*



## **b) Premisa principal de la obra.**

El videojuego es una derivación *Spin off*, que muestra tres relatos alternos de la misma historia, interdependientes en fragmentos, pero independientes desde arcos narrativos planteados a partir de puntos de vista de diferentes personajes. Cada parte argumental se sustenta en la invasión de la Tierra, donde la narración retrata que ciertos clones liberados han logrado replicar las características visuales, técnicas y fortalezas de los héroes y villanos más poderosos de la obra núcleo del universo *Dragon Ball* (1984 a 1996). En medio del conflicto, existen ondas misteriosas que reprimen el poder físico de los guerreros más poderosos y que han forzado su conciencia a un estado de hibernación, por lo que el planeta Tierra entra en total caos.

Así, el relato plantea la existencia de un vínculo transferible (personificado en el videojugador desde sus acciones) por el que se logrará encadenar los arcos y sucesos. A su vez, la narración plantea la existencia de una máquina neutralizadora, creada por la investigadora Buruma, como un artefacto clave de la historia por su capacidad de liberar de forma parcial, la supresión de la fuerza que invade a ciertos combatientes del planeta Tierra. De esta manera, la construcción narrativa muestra tres perspectivas vinculadas en: 1) el arco de los héroes; 2) el arco de los villanos; y, 3) el arco de los androides, donde los personajes no importando si son héroes o villanos, combatirán, trabajarán en equipo y descubrirán las características, anhelos y ambiciones detrás de la Androide 21, un experimento que tiene en su ser, la combinación de las células de los mejores guerreros del universo *Dragon Ball*.

b) Presentación de los personajes (relación argumental).

Tabla 24

<i>Personajes del videojuego: Dragon Ball Fighterz</i>				
<b>Héroes en aparición</b>				
<p><b>Figura 83</b> <i>Son Gokū</i> (孫悟空)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe principal. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 84</b> <i>Buruma</i> (ブルマ)</p>  <p><i>Nota:</i> Investigadora. : Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 85</b> <i>Krilin</i> (クリリン)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 86</b> <i>Bejīta</i> (ベジータ)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 87</b> <i>Pikkolo</i> (ピッコロ)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.</p>
<p><b>Figura 88</b> <i>Yamcha</i> (ヤムチャ)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 89</b> <i>Tenshinhan</i> (天津飯)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. : Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 90</b> <i>Chaozu</i> (餃子[チャオズ, Chaoz])</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 91</b> <i>Majin boo</i> (魔人ブウ)</p>  <p><i>Nota:</i> Héroe combatiente. Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.</p>	<p><b>Figura 92</b> <i>Gotenks</i> (ゴテンクス)</p>  <p><i>Nota:</i> Fusión de los guerreros Goten (hijo de <i>Son Gokū</i>) y Trunks (hijo de <i>Bejīta</i>). Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.</p>

## Deidades y espiritualidades

**Figura 93**

Beerus( ビルズ)



*Nota:* Dios de la destrucción del Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Videojuego *Dragon Ball FighterZ* (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.

**Figura 94**

Ángel Whis ( ウイス)



*Nota:* Maestro del Dios de la destrucción del Universo 7. Fotograma capturado por el autor. Videojuego *Dragon Ball FighterZ* (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.

## Villanos

**Figura 95**

Freezer (フリーザ)



*Nota:* Villano de la obra núcleo. Fotograma capturado por el autor. Videojuego *Dragon Ball FighterZ* (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.

**Figura 96**

Cell(セル)



*Nota:* Villano de la obra núcleo. Fotograma capturado por el autor. Videojuego *Dragon Ball FighterZ* (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.

**Figura 97**

Capitán Ginyu (ギニュー隊長)



*Nota:* Villano de la obra núcleo, soldado a las órdenes de Freezer. Fotograma capturado por el autor. Videojuego *Dragon Ball FighterZ* (Bandai Namco, 2015). Arco de los Enemigos.

**Figura 98**

Fuerzas Ginyu (ギニュー特戦隊)



*Nota:* Soldados a las órdenes de Freezer





**Figura 99**

Nappa(ナッパ)



*Nota:* Villano de la obra núcleo, soldado a las órdenes de Freezer. Fotograma capturado



Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Androides.		por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Androides.	
Androides			
<p><b>Figura 100</b> Androide No. 16(人造人間16号)</p>  <p><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Androides.</p>	<p><b>Figura 101</b> Androide No. 17(人造人間17号)</p>  <p><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Androides.</p>	<p><b>Figura 102</b> Androide No.18 (人造人間18号)</p>  <p><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>	<p><b>Figura 103</b> Androide No. 21 (人造人間21号)</p>  <p>Fotograma capturado por el autor. Videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.</p>

#### d) Arcos argumentales condicionantes y catalizadores del discurso en el videojuego

Desde esta sección, se resaltarán de forma resumida los esquemas y arcos argumentales generales del videojuego *Dragon Ball FighterZ*, a manera de organizar la complejidad de una obra complementaria desde tres arcos narrativos independientes y de larga duración. Debe aclararse que, en algunas partes de la revelación de las acciones concatenadas, se excluyen batallas en las que el peleador aumenta e incrementa de poder, ya que no afectan directamente a la sistematización de la trama, o bien, también se relega a ciertos cinemáticos y combates omitidos por su intrascendencia en la relación de los hechos, ya que se encuentran sujetos a la preferencia del videojugador por algunos personajes, siendo una relación aleatoria que tampoco afecta a la base argumental. De esta forma, se pretende exponer la línea general de los acontecimientos, a modo de dar secuencialidad al relato que se expone.

Para esquematización del objetivo dispuesto en Mimesis II, se plantea una configuración en el análisis por el que se profundizará en:

- 1) La identificación de acciones concatenadas, demarcadas por el orden del relato.
- 2) La profundización en personajes, arcos argumentales, secuencias, situaciones y discursos propuestos en las relaciones catalizadoras.
- 3) La expresión de los motivos que develarán los giros semánticos de la trama y que funcionarán como una guía para exteriorizar los propósitos de la narración.
- 4) Resumen de las funciones narrativas, así como de los discursos y propósitos identificados en cada arco argumental.

A continuación, se presenta la esquematización y análisis a los arcos argumentales coincidentes con el orden asignado en los puntos resaltados, en un enfoque diacrónico.

- *Primer arco argumental: Arco del Súper Saiyajin*

**Síntesis:** El planeta Tierra se encuentra invadido por clones que han logrado replicar las características visuales, técnicas y fortalezas de los héroes y villanos más poderosos de la obra núcleo del universo *Dragon Ball* (1984 a 1996). De forma paralela, se revela la existencia de unas ondas misteriosas que reprimen el poder de los combatientes más poderosos, forzando su conciencia a un estado de hibernación. El héroe Son Gokū, desde una habilidad de vinculación espiritual (personificada por el videojugador), emprenderá batallas con el fin de restablecer el orden y detener el caos propiciado por la Androide 21.

## Tabla 25

*Acciones concatenadas del arco*

Primera construcción argumental: Arco del Súper Saiyajin	
Referentes	Acciones concatenadas de los cinemáticos
	-Clones con aspecto y fortalezas similares de los guerreros más fuertes del universo <i>Dragon Ball</i> , han invadido a la Tierra. En medio del caos, el personaje Son Gokū despierta sin recuerdos, siendo restablecido por la investigadora Buruma.

<p><b>Capítulo 1:</b> <b>¡Espera un momento!</b> <b>¿Eres más fuerte que yo?</b></p>	<p>-Repentinamente llega a la escena el Androide 16, y Buruma está sorprendida de la aparición del organismo sintético que, en la obra núcleo fue destruido a manos del villano Cell (capítulo 406 del manga de origen).</p> <p>- Androide 16 y Son Gokū tienen el primer combate, funcional como un tutorial de inicio donde el videojugador reconoce el sistema de jugabilidad y las recompensas por las cuales el personaje asignado logrará subir de nivel.</p>
<p><b>Capítulo 2:</b> <b>¡Adelante guerreros!</b> <b>¡La Tierra los necesita!</b></p>	<p>-Cuando termina la pelea aparece el Dios de la destrucción “Beerus”, quien cuestiona a Gokū sobre la presencia de Androide 16. El Dios da revelación de lo ocurrido, explicando que el alma de Gokū fue suprimida, por lo que físicamente se encuentra debilitado. Esta situación es catalizada a partir de un vínculo espiritual (personificado por el videojugador), que fue implantado en la materialización corporal del héroe.</p> <p>- Al detectar el vínculo, el ángel Whis pide al videojugador conectar al interior espiritual de la corporalidad de Son Gokū, antecediendo que la vinculación servirá para informar paulatinamente al jugador, acerca de algunos detalles en el porvenir de la narración. Con este tipo de interfaz, el jugador accede a la comunicación directa con los personajes, desde los cuales experimentará la toma de decisiones a partir de conversaciones reguladas por la elección del videojugador, que serán funcionales para suprimir, anteceder y contextualizar relaciones entre personajes y situaciones.</p>
<p><b>Capítulo 3:</b> <b>¿Gokū está vivo? ¡Hay que salvar a Krillin!</b></p>	<p>- Después de la batalla de Son Gokū con diversos clones, el héroe se encuentra protegido en la nave de transporte de la investigadora Buruma, quien logra crear un mecanismo para liberar la conciencia que limita el poder del guerrero. Se toma la decisión de utilizar la fuerza del vínculo habitante en Son Gokū, como alternativa para ir a la búsqueda de otros héroes de la Tierra que han entrado al ciclo de hibernación, a fin de combatir con los clones y develar quién es la figura que está detrás del caos.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>1) Krilin (クリリン)</p> <p>2) Yamcha (ヤムチャ)</p> <p>3) Tenshinhan (天津飯)</p>	<p>- Con el estado del vínculo neutralizado, el héroe se da cuenta del paulatino desvanecimiento del “ki” (fuerza vital) de su mejor amigo Krilin y, de esta forma el videojugador inicia la búsqueda de guerreros a desbloquear a partir de la construcción narrativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate: Son Gokū vs clones</li> </ul> <p>-Culminada la batalla, Krilin despierta y comenta que se encontraba investigando el origen de los clones cuando repentinamente se desmaya.</p> <p>-Elipsis temporal (fundido encadenado a pantalla negra): Son Gokū y Buruma explican al personaje Krilin los sucesos previos. Krilin no entiende bajo qué motivo, una espiritualidad bondadosa como lo fue en el pasado el Androide 16, en este momento está en su contra. El héroe, decide solidarizarse con la causa y ayudar a resolver la situación. Buruma incentiva a realizar una prueba con el vínculo y verificar si este es transferible, y esto comprueba que la espiritualidad logra transportarse del cuerpo material de Gokū hacia Krilin.</p> <p>-Jugabilidad: Después de la explicación del vínculo el videojugador tiene control sobre la elección de los personajes desbloqueables, así como injerencia sobre la dinámica y el aumento o selección de habilidades de la pelea.</p> <p>- Son Gokū y Krilin llegan a un lugar abatido de clones, y en seguida notan inconsciente en el suelo al personaje Yamcha, uno de sus guerreros más allegados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate: Son Gokū y Krilin vs clones.</li> </ul> <p>-Terminada la batalla, el mecanismo neutralizador hace que Yamcha despierte y acepte unirse al conflicto, a pesar de que en el pasado se había retirado de la práctica de las artes marciales. Elipsis temporal (fundido encadenado a pantalla negra con la explicación de lo sucedido).</p>

	<p>-Los guerreros emprenden su viaje y encuentran abatido a su amigo Tenshinhan, tratando de ser auxiliado por su compañero de pelea, Chaoz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate: Son Gokū, Krilin y Yamcha vs clones</li> </ul> <p>-Una vez salvaguardados los personajes, deciden unirse a la batalla.</p> <p>Elipsis temporal (fundido encadenado a pantalla negra): Son Gokū le explica lo sucedido a Tenshinhan.</p>
<p><b>Capítulo 4:</b> <b>¡La maldad expuesta! ¡El plan de la armada!</b></p>	<p>En la búsqueda de explicaciones, los guerreros encuentran desvanecida a la Androide 18, a lado de una mujer desconocida, quien trata de aparentemente auxiliarla. En frente de la situación se encuentra el villano Cell.</p> <p>- Krilin se muestra confundido y molesto por el estado de su esposa y sin cuestionarse más, decide enfrentar al villano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Cell.</li> </ul> <p>-Tras la derrota, el villano Cell se despide, comentando que cometieron un grave error al adjudicarle el presente hecho. La Androide no.18 sigue inconsciente y Krilin le agradece a la misteriosa mujer por cuidarle.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>4) Majin Boo (魔人ブウ)</p>	<p>-Son Gokū sospecha de la mujer y le pregunta directamente por qué motivo las ondas expansivas no tuvieron efecto en su cuerpo; ella responde que, hace un tiempo fue una investigadora empleada por la Armada de la Patrulla Roja (Red Ribbon, una red de oposición militar que tiene injerencia en la obra núcleo) y por este motivo, tuvo relación con la creación de una técnica llamada “vinculación” por la que la corporación busca la dominación de la Tierra, no obstante, por esa razón confiesa que desertó de la organización emprendiendo la huida. De la misma forma, la mujer explica que, al momento del escape inmediatamente se encuentra con la Androide 18 que, en días previos había sido secuestrada por la armada. De esta manera, la desconocida concluye la historia, diciendo que cuando el villano Cell aparece, la Androide 18 se sacrifica por la investigadora y el combatiente le deja inconsciente.</p> <p>- Los guerreros le ofrecen ayuda a la mujer, pero ella prefiere retornar sola a su casa; en ese instante, los guerreros salvaguardan el cuerpo de la Androide no. 18 y se retiran del lugar.</p> <p>- Continuando el recorrido, los héroes se encuentran dormido al combatiente Majin Boo y comienza la pelea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones.</li> </ul> <p>-Los héroes ganan la batalla y el personaje Majin Boo es asistido en la nave de Buruma, después de una somera explicación, el combatiente se une a la causa a cambio de dulces y postres.</p>
<p><b>Capítulo 5:</b> <b>¡Pikkolo ha revivido!</b> <b>¡Busquemos a No. 16!</b></p>	<p>El villano Cell se encuentra con Freezer, quien intenta compartir información de interés acerca de lo ocurrido en la Tierra y de la evidente resurrección de los villanos (fundido encadenado a negros).</p> <p>Acción paralela: El combatiente Pikkolo se comunica espiritualmente con Son Gokū para pedirle ayuda, de esta manera el equipo de combatientes se dirige a apoyar.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>5) Pikkolo (ピッコロ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul> <p>-Al despertar en la nave y ante la explicación de lo acontecido (elipsis temporal, fundido encadenado a pantalla negra), Pikkolo se une al equipo.</p> <p>- En la Corporación Cápsula, laboratorio oficial de la investigadora Buruma, se realizan pruebas en la Androide 18, pero aparentemente no tiene nada malo físicamente.</p>

<p>6) Son Gohan (孫悟飯)</p>	<p>-De forma automática se libera el uso del personaje Son Gohan (hijo de Gokū), para agregarlo a las batallas.</p>
<p><b>Capítulo 6</b> <b>¡Una nueva amenaza!</b> <b>Aparece Androide No. 21</b></p>	<p>-Los guerreros encuentran la base de la Patrulla Roja y reciben al Androide 16 como adversario.</p> <p>-Los héroes le piden al androide que recuerde su pasado, cuando tenía interés por las causas justas, pero a pesar de la rememoración, se da origen a una batalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Androide 16</li> </ul> <p>-Después del combate se dan cuenta que en el androide todavía hay bondad y de esta forma, les devela la existencia de un ser poderoso conocido como Androide 21. De forma sorpresiva, arriba al lugar la mujer misteriosa y los héroes cuestionan si ella es la personificación de Androide no. 21, y tras la comprobación, se manifiesta que en el pasado les mintió para avanzar con sus planes.</p> <p>-La Androide 21 revela su forma original desde la liberación de su poder; Son Gokū ataca, pero fielmente se interpone el Androide 16, después a manera de traición recibe un impacto de la Androide 21, desvaneciendo la existencia del ser.</p> <p>-En el clímax del combate, Son Gokū recibe un impacto y el vínculo cae, transfiriéndose al villano Cell.</p> <p>-La Androide 21 se traslada al lugar donde se encuentra Cell, para continuar la pelea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de Cell vs Androide 21</li> </ul> <p>-Se revela que las intenciones de la Androide 21 son reconfigurar la materialización de combatientes de gran poder para transformarlos en bocadillos, dulces y pastelillos que ingiere para aumentar su poderío. La Androide sabe que, por la fatiga de Cell, hará que el vínculo no resista en su materialidad por mucho tiempo, el villano infiere la situación y prefiere retirarse del lugar. De forma efectiva se desvanece el vínculo retornando al cuerpo de origen del guerrero Son Gokū.</p>
<p><b>Capítulo 7:</b> <b>¡Una revancha!</b> <b>¡Son Gokū contra freezer!</b></p>	<p>- Cuando el vínculo retorna a la corporalidad de Son Gokū, sabe que es necesario ir por un nuevo aliado, y este será Bejīta, el esposo de Buruma. Se encuentran al héroe batallando con el villano Freezer y en pleno combate arriban como apoyo las Fuerzas Ginyu (cinco soldados al servicio de Freezer).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Freezer y fuerzas Ginyu</li> </ul>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>7) Bejīta (ベジータ)</p> <p>8) Gotenks (ゴテンクス)</p>	<p>-Después del combate, Freezer se retira y los guerreros pueden salvaguardar al héroe Bejīta, quien se une a la batalla.</p> <p>-En el recorrido, frente a varios clones, encuentran inconscientes a los infantes Trunks (hijo de Bejīta) y Goten (hijo de Son Gokū). Los guerreros, combaten y liberan a los niños para finalmente, llevarlos a la nave de Buruma, donde neutralizarán las ondas que les afectan. Los niños piden unirse a la pelea desde su fusión material-espiritual reconocida con el término “Gotenks”, y desde esta transformación elevada a un Super Sayajin Fase 3 (espíritu preponderado a una fortaleza a la tercera potencia), lograrán participar como acompañantes de la pelea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul>
	<p>-Se muestra a los Kaio-shin (Dioses de la creación), observando desde su templo lo sucedido en la Tierra, y de este preámbulo las deidades asumen y confirman que la Androide no. 21, es un experimento que cobra vida de forma póstuma a la muerte del Dr. Gero (ドクター・ゲロ) quien articuló este ser a partir de la combinación de todas las células de los mejores guerreros del planeta.</p>

<p><b>Capítulo 8</b></p> <p><b>¡Bon appétit!</b> <b>El hambre infinita de No. 21</b></p>	<p>- Freezer se vuelve a encontrar con los héroes, y en conjunto comparten que la Androide está por los límites de las fuerzas superiores del planeta, por lo que acuerdan pelear en conjunto.</p> <p>- La Androide se está debilitando, por ese motivo considera adecuado pelear contra Cell, para materializar su corporalidad en un bocadillo a ingesta que le lleve a aumentar su poder; después del acontecimiento, Freezer arriba al lugar en conjunto a sus soldados de la Fuerza Ginyu para combatir a la Androide 21, desafortunadamente los villanos tienen el mismo final y la mujer logra multiplicar su potencia.</p>
<p><b>Capítulo 9</b></p> <p><b>¡Bon appétit!</b> <b>¡A otro mundo! ¡La batalla final!</b></p>	<p>-Mientras los guerreros se encuentran tripulando la nave, presienten el aumento de energía de un ser emergente, y deducen que es el aura de la Androide 21 incrementando su poder, por ese motivo redireccionarán su camino para encontrarle. Localizan a la Androide y deciden combatir, pero para aminorar el riesgo del planeta se trasladan al territorio de los sagrados Kaio-shin (Dioses de la creación), a manera de tener un espacio libre de impactos. La mujer se transporta al espacio y comienza la batalla final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Androide 21</li> </ul> <p>-Para poder concluir la pelea, los guerreros canalizan su energía al héroe Son Gokū mediante la “Genki-dama” (ver “Anexo C”), lo que logra terminar fulminantemente con la villana.</p> <p>-Son Gokū desde una ruptura de pared, se dirige al videojugador y lo invita a continuar con el nuevo arco de la historia para descubrir más información de los acontecimientos.</p>

- *Segunda construcción argumental: Arco del enemigo*

**Síntesis:** La Androide 21, experimento gestado de la unión de células de gran poder, ha logrado conjuntar las esferas de Dragón para traer a la vida a los villanos más fuertes del planeta Tierra. De forma paralela, se revela la existencia de unas ondas misteriosas que reprimen el poder de los combatientes más poderosos del universo *Dragon Ball*, forzando su conciencia a un estado de hibernación. El villano Freezer, desde una habilidad de vinculación espiritual (personificada por el videojugador), emprenderá batallas con clones que invaden el planeta, a fin de restablecer el orden y encontrar el misterio detrás de los sucesos.

## Tabla 26

### *Acciones concatenadas del arco*

<b>Segunda construcción argumental: Arco del enemigo</b>	
<b>Referentes</b>	<b>Acciones concatenadas de los cinemáticos</b>
<b>Capítulo 1</b>	-En el planeta Namek, se muestra a la Androide 21 acompañada por el Androide 16, en pleno acto de invocación del Dios dragón “Polunga”, reconocido como la entidad que regula el cumplimiento de los deseos con la invocación de las siete esferas, capaces de hacer tangible lo

<p><b>¡Pero qué! ¿Es el imperio del mal?</b></p>	<p>inefable. La mujer pide a la deidad la resurrección de Freezer, Cell, Nappa, y las Fuerzas Ginyu, que se establecen como los villanos más fuertes que han combatido en el planeta Tierra (fundido encadenado a negros, sin más detalles del acontecimiento).</p> <p>-En el laboratorio de la Patrulla Roja, los androides trabajan para generar una vinculación (personificada por el videojugador) en el cuerpo de Freezer. El Androide 16 explica que buscaban crear un vínculo directo con el personaje Son Gokū, pero no se logró dicha transferencia.</p> <p>-Freezer suprimido mentalmente en el interior, conecta con el vínculo que tiene injerencia sobre su materialidad física e intenta rechazarlo, dando paso a una lucha interna en la que trata de liberarse.</p>
<p><b>Capítulo 2 ¡Intolerable! ¡Cómo liberar a Freezer!</b></p>	<p>-Freezer desea liberarse del estado de hibernación de conciencia y el Androide le insiste que cualquier movimiento será en vano, reafirmando que lo único que queda es permitirle a la espiritualidad (personificada por el videojugador), controlar su cuerpo en las batallas futuras, ya que su poder se encuentra sellado y a disposición del vínculo. A Freezer, no le queda de otra más que adaptarse a las nuevas condiciones que limitan su existencia y poder.</p>
<p><b>Capítulo 3 ¡La trama se complica! ¡Hacia la resurrección!</b></p>	<p>-Freezer comienza su recorrido y encuentra en estado obnubilado a su guerrero fiel “Nappa”, quien reacciona agresivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de Freezer vs Nappa</li> </ul> <p>-Después del encuentro, Nappa despierta, confundido y al reconocer sus actos pide disculpas a su líder. Tras los inconvenientes le ruega por el perdón y Freezer asume que fue un acto relacionado a la supresión de conciencia desde unas ondas misteriosas que afectan a guerreros de gran fortaleza.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>1) Nappa (ナッパ)</p> <p>2) Capitán Ginyu (ギニュー隊長)</p>	<p>- Freezer y Nappa comienzan un recorrido juntos para combatir y develar los motivos de la vinculación.</p> <p>- El villano y su acompañante se encuentran con las Fuerzas Ginyu, que en el pasado eran soldados a su servicio; no obstante, algo ha cambiado en el equipo, ya que desde un estado agresivo quieren comenzar una pelea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate Freezer y Nappa vs Fuerzas Ginyu</li> </ul> <p>-Terminado el encuentro, se replican las disculpas y las Fuerzas Ginyu desconocen sus actos. Freezer los perdona y los mantiene como aliados.</p>
<p><b>Capítulo 4 Freezer y Cell ¡El equipo soñado!</b></p>	<p>Ante Freezer y sus aliados, aparece la resurrección del villano Cell, quien les explica que está en búsqueda del responsable de la vinculación. El encuentro deviene en una batalla entre los personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de Freezer, Cell y Capitán Ginyu vs Cell</li> </ul> <p>-Después de la derrota, Cell elogia a Freezer y al vínculo que mantiene en su ser, explicando que en su cuerpo también oculta un alma artificial que ha sido preprogramada, pero que, a diferencia de Freezer, ha logrado desvincularla. Cell sugiere unir fuerzas para controlar el planeta Tierra y, con sus reservas, aceptan formar un equipo.</p>

<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>3) Cell(セル)</p>	<p>-Desde su laboratorio y por medio de un transmisor, la Androide 21 se entera de la alianza entre los villanos; sin embargo, no se alarma ya que considera que el único vínculo que podría ser una amenaza es el que se encuentra posicionado en el cuerpo de Freezer.</p> <p>-La mujer, manda llamar a la Androide 18, presentada como una guerrera reprogramada a su servicio, quien tendrá la misión de buscar a los villanos y derrotarlos.</p>
<p><b>Capítulo 5:</b></p> <p><b>La oscuridad desciende... ¡El ejército de Freezer!</b></p>	<p>-Después de la destrucción de diversos clones, arriba al lugar la Androide 21 para felicitar a los villanos, invitándoles a ser sus aliados combatientes; de ser el caso que no accedan, ella les amenaza en convertirlos en bocadillos a devorar, dando la muestra con un simple clon de su potencial futuro. De forma repentina aparece Androide 18, quien tiene la instrucción de atacarlos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Androide 18</li> </ul> <p>-Después de la derrota del mecanismo artificial manipulado, la Androide 21 presiente el Ki (fuerza vital), de los guerreros de la Tierra, segundos después contempla a Son Gokū y a Krilin llegando al lugar. La estrategia de la mujer androide será tomar una pose de víctima, preocupando a Krilin, el esposo del ente manipulado y derrotado (Androide 18). La Androide 21, miente y le explica a Krilin que el sacrificio de su esposa le salvó; no obstante, Cell replica que todo es un espectáculo montado, pero entran en batalla para saldar las cuentas pendientes de las derrotas del pasado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Son Gokū y Krilin</li> </ul>
<p><b>Capítulo 6</b></p> <p><b>¡Increíble! ¡Son Gokū y Freezer se unen!</b></p>	<p>-Con el ataque, Freezer está por derrotar a Son Gokū, pero la espiritualidad desde el vínculo que tiene en el interior lo impide. Los villanos explican que la cuestión de la debilitación de la fuerza de Son Gokū proviene de la supresión de la conciencia por el vínculo (Elipsis temporal: fundido encadenado a pantalla negra).</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>1) Son Goku (孫悟空)</p> <p>2) Krilin (クリリン)</p> <p>3) Tenshinhan (天津飯)</p> <p>4) Yamcha (ヤムチャ)</p>	<p>-Finalmente, Son Gokū comprende que el vínculo mantiene suprimida la voluntad de Freezer y le hace la oferta de trabajar juntos y derrotar a la Androide 21, en búsqueda de restablecer el orden de la Tierra. El héroe menciona que una manera de fortalecerlos es ir a la nave de transporte de la investigadora Buruma, quien tiene un artefacto capaz de estabilizar las ondas y neutralizarlas. En ese mismo instante, se observa que la nave es atacada y los villanos se unen para ir a su rescate y lograr preservar la máquina neutralizadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul> <p>-Los héroes en compañía de los villanos, salvan a Buruma pero, una vez descubierta la máquina neutralizadora, intentan amenazar a la investigadora; sin embargo, ella les menciona que es imprescindible para activar el mecanismo y eliminarla, sólo los incapacitaría para manipular el control de efecto temporal y, de esta forma los villanos y los héroes negocian una unión para combatir juntos como aliados, hasta el momento en el que logren derribar a la Androide 21.</p> <p>-Una vez formado el equipo, recorrerán el planeta Tierra para buscar más guerreros afectados por las ondas, el primero en ser encontrado es Tenshinhan y su acompañante combatiente Chaoz. De manera subsecuente localizan a Yamcha, que se presenta sin afectaciones por las frecuencias supresoras, debido a su nivel de poder.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul>
<p><b>Capítulo 7</b></p> <p><b>El androide no. 16 los detiene.</b></p>	<p>-La Androide 21 retorna a su laboratorio, y envía en esta ocasión al Androide 16 a eliminar a Freezer de manera que pueda ingerirlo como bocadillo más tarde. La Androide está tendiendo</p>



<p><b>¡Freezer quiere matarlo!</b></p>	<p>una trampa para su propio agente, a quien considera como un traidor, ya que en el pasado ha tratado de forma generosa a sus presas.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>5) Pikkolo (ピッコロ)</p> <p>6) Majin boo (魔人ブウ)</p>	<p>-Son Gokū escucha la voz de Pikkoro quien le llama desde la conciencia y a la lejanía, por lo que se destinan a intentar ayudarlo a pesar de que los villanos están renuentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul> <p>-De forma posterior también encuentran a Majin boo durmiendo, al cual convencen para unir a la batalla a cambio de dulces.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul> <p>-Repentinamente llega al lugar el Androide 16, exaltando que tiene órdenes de eliminarlos, Krilin sabe que no existe una razón directa, ya que en el pasado el androide era un combatiente bondadoso.</p> <p>-Los villanos Cell y Freezer por otra parte, iniciarán una pelea con el combatiente para llamar la atención de la Androide 21.</p>
<p><b>Capítulo 8</b></p> <p><b>La androide No. 21 estalla ¡Una última esperanza!</b></p>	<p>-Freezer, cuestiona directamente sobre el paradero de la Androide 21, pero su súbdito se niega a dar información. De forma sorpresiva llega a la escena la figura deseada por el villano, quién quiere destruir al Androide 16 por ser el responsable de posicionar el vínculo en el cuerpo de Freezer sin su permiso.</p> <p>-La Androide 21 se transforma a su máxima potencialidad y los villanos se posicionan para atacarla, pero el Androide 16 se interpone para defenderla a pesar de ser llamado traidor. El Acto desencadena una ira incontrolable en la villana, quien libera energía para terminar con la existencia del súbdito.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>7) Bejīta (ベジータ)</p> <p>8) Son Gohan (孫悟飯)</p> <p>9) Gotenks (ゴテンクス)</p>	<p>-La mujer subsecuentemente se retira del lugar, el equipo compuesto por héroes y villanos sabe que para poder derrotar a la Androide 21, es necesario continuar peleando para subir de nivel en fortaleza.</p> <p>- En su recorrido, Son Gokū presiente el Ki (fuerza vital) de Bejīta, a quién salva de la supresión de la conciencia para unirlo a la batalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul> <p>-De manera inmediata y en un territorio cercano, encuentran al hijo de Gokū, “Son Gohan”, debatiendo con la supresión.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs clones</li> </ul> <p>-Una vez terminada la pelea, Son Gohan se une al combate.</p> <p>-En la misma dinámica, se encuentran inconscientes a los infantes Trunks (hijo de Bejīta) y Goten (hijo de Son Gokū). Tras una lucha con varios clones, los guerreros llevan a los niños a la nave de Buruma, donde neutralizan las ondas que les afectan. Los niños, a pesar de que se asustan al ver a los villanos como aliados, piden unirse a la pelea desde su fusión material-espiritual reconocida con el término “Gotenks”, y desde esta transformación elevada a un Super Saiyajin Fase 3 (espíritu aumentado a una fortaleza a la tercera potencia), logran participar como integrantes del equipo.</p>
<p><b>Capítulo 9</b></p> <p><b>¡Cacería de clones! La ira de la androide No. 21.</b></p>	<p>-La Androide 21 comienza la cacería de clones para alimentarse, pero paulatinamente le cuesta más trabajo encontrarlos, ya que, la alianza de los héroes y villanos se halla destruyéndoles. El equipo de guerreros irá detrás de la villana, lo que auspicia el encuentro final. Bejīta refiere que una manera de contraatacar es unir sus fuerzas, y a la investigadora Buruma se le ocurre apoyarles aumentando la intensidad de la máquina neutralizadora al doscientos por ciento. Dicha acción permite a los guerreros superar los límites, donde cada uno logra recuperar su poder particular y</p>

	<p>quebrantar el efecto de las ondas supresoras. Freezer, Cell y Son Gokū, unirán su energía para concentrarla en un punto específico que radica en el desvanecimiento total de la Androide 21.</p> <p>-Finalmente, Freezer está ansioso por disolver el vínculo, deshacer la alianza y por fin ejercer su papel de villano. Se observa el desvanecimiento del vínculo elevándose al cielo y dicho suceso concreta el final del arco.</p>
--	---

- *Tercera construcción argumental: Arco de la Androide No. 21*

**Síntesis:** El planeta Tierra se encuentra invadido por clones que han logrado replicar las características visuales, técnicas y fortalezas de los héroes y villanos más poderosos de la obra núcleo del universo *Dragon Ball* (1984 a 1996). De forma paralela, se revela la existencia de unas ondas misteriosas que reprimen el poder de los combatientes más poderosos, forzando su conciencia a un estado de hibernación. La Androide no. 18, despertará en un laboratorio, con una habilidad de vinculación espiritual (personificada por el videojugador), desde la que emprenderá batallas con el fin de restablecer el orden y detener el caos propiciado por Androide 21, un experimento con células de gran fortaleza que por supresión de las ondas logró ser bifurcado en una parte bondadosa y una parte maligna.

**Tabla 27**

*Acciones concatenadas del arco*

<b>Tercera construcción argumental: Arco de la Androide No. 21</b>	
<b>Referentes</b>	<b>Acciones concatenadas de los cinemáticos</b>
<p><b>Capítulo 1</b></p> <p><b>Inicia una nueva batalla</b></p> <p><b>¡La Androide No. 18 poseída!</b></p>	<p>-La mujer con el nombre “Androide no. 18” despierta en un laboratorio, confundida observa el entorno y se da cuenta que se encuentra en la compañía de su antiguo compañero de peleas, el Androide 16. Obnubilada, desconoce lo que sucede, pues en el pasado su compañero había sido destruido por el villano Cell, sin embargo, la mujer vuelve a desvanecerse llegando a la inconsciencia antes de tener una explicación.</p> <p>-Cuando la Androide 18 vuelve a despertar, se le presenta una mujer desconocida, quien le explica que su espíritu ha sido suprimido al interior, ya que ha logrado ser vinculada a un alma artificial (personificada por el videojugador), que tendrá injerencia directa sobre sus acciones.</p> <p>- La Androide 18 en la sugerencia de su compañero, No. 16, logra conectarse con el vínculo en su interior y define que no está de acuerdo con la ocupación de su cuerpo, pero reconoce que debe ceder, al ser la única opción. De la misma forma, la Androide refiere que estaba en actividades cotidianas, cuando queda inconsciente y es alojada en el laboratorio, más tarde la Androide 21, reconocida como la mujer misteriosa a cargo del experimento, define que es</p>

	<p>momento de que la Androide 18 comience a probar su fuerza y su misión será combatir con ciertos clones que tienen características réplica de los mejores guerreros de la Tierra.</p>
<p><b>Capítulo 2.</b> <b>¡Llega el Androide No. 17!</b> <b>¡Un poderoso aliado!</b></p>	<p>-Se revela desde conversaciones que, antes de incorporar el vínculo al alma artificial en el cuerpo de la Androide 18, todo parte de un experimento similar en el mecanismo de su hermano (Androide 17), donde el vínculo no progresó para ayuda de los planes futuros de la Androide 21. El hermano aparece aclarando que su conciencia logró dominar al vínculo, y por ese motivo la experimentación falló; de esta forma la Androide 18 reconoce que para aumentar su potencia deberían unirse como en los viejos tiempos, para combatir contra los clones que acechan a la Tierra.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>1) Androide No. 16 (人造人間16)</p>	
<p><b>Capítulo 3</b> <b>La horrible misión de No. 18</b> <b>¡Contra Krilin!</b></p>	<p>-Comienzan las batallas contra los clones y los combatientes observan cambios radicales en el estado general de la Androide 21, quien pierde el control paulatinamente por las ansias de alimentarse de víctimas. Los androides quieren buscar respuestas a este hecho.</p> <p>- En su recorrido por la Tierra, los androides no. 16, no.17 y no. 18, se encuentran con el clon del villano Cell, desde el que recuerdan su pasado, pues todos los androides fueron un experimento del Dr. Gero, y de alguna forma, están ávidos por cobrar justicia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate androides vs clon de Cell.</li> </ul> <p>- La Androide 21 continúa con un estado de inestabilidad, y parece que está a punto de perder el control, Androide 16 sugiere regresar al laboratorio, cuando de forma repentina aparece Krilin (esposo de la Androide 16), con preguntas sobre los clones y su relación con los sucesos. La Androide 21 está perdiendo el control y sus congéneres creen que Krilin puede ser su siguiente víctima, el Androide 16 le sugiere al humano que se retire, pero él se niega ya que sólo quiere salvar a su esposa. La Androide 21, está perdiendo la calma y ordena que los androides combatan contra Krilin o de lo contrario, ella misma se encargará del combatiente, la Androide 18 accede para salvaguardar a su esposo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate androides vs Krilin</li> </ul>
<p><b>Capítulo 4</b> <b>¡El ataque androide!</b> <b>¡Detengan a No. 21!</b></p>	<p>-Se observa a Krilin derrotado, pero únicamente lo dejan inconsciente para no desatar la ira del Androide 21, al no seguir sus órdenes; sin embargo, la Androide 21 está fuera de control. El Androide 16 pide a la Androide 18 que se conecte con el vínculo en su interior para trasladarlo a la Androide 21 a manera de estabilizar su ira. Tras el suceso, la Androide 21 cae inconsciente y los héroes aprovechan para salvaguardar a Krilin.</p> <p>-Una vez solucionado el problema, los androides retornan al laboratorio, pero se exigen respuestas del Androide 16, quien está a punto de revelar lo sucedido.</p>
<p><b>Capítulo 5</b> <b>Nuestra última esperanza ¡El secreto de No. 16!</b></p>	<p>-Androide 16 revela que, la inestabilidad de la Androide 21 emerge por su necesidad de incremento de poder, ya que es un experimento creado con las mejores células de los guerreros y villanos más fuertes del planeta Tierra. Su formación de energía, por otro lado, se incrementa desde el consumo, por lo que la Androide tiene una dualidad en la que lucha por reprimir su instinto conservando rasgos de su humanidad pasada. La única forma de detener la ira</p>

<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>2) Androide No. 21 (人造人間 21 号)</p>	<p>acumulada para mantenerle bajo control es la recepción de una vinculación de alma artificial, una vía segura con la que suprime el hambre por un periodo corto de tiempo.</p> <p>-El vínculo, de esta manera funciona como un proceso técnico, mediante el cual se suprime y se reescriben los instintos del organismo acreedor. Bajo el uso de la vinculación, la Androide 21 suprime la ira y confiesa que antes de ser un mecanismo autómatas fue madre de un niño, que después se convierte en el modelo del Androide 16, por este motivo lo mantiene a su lado, afirmando también que desconoce más detalles sobre su modificación como humana, ya que los científicos detrás de su desarrollo se encuentran muertos. La mujer, está en la búsqueda de una supercomputadora que los creadores dejaron funcionando antes de la muerte, manifestando que su intención va de la mano a investigar los motivos detrás de su creación y a su vez, del uso primario de los experimentos de vinculación.</p> <p>-Después de reconocer las verdaderas causas de lo ocurrido, los Androides continuarán exterminando clones en búsqueda del laboratorio principal donde se encuentra la supercomputadora. De forma inesperada, aparece el villano Cell, quien está en búsqueda de respuestas sobre su resurrección, pero sobre todo ansioso por derrotar y dominar a todo aquel que encuentre a su paso. La Androide 21, toma la decisión de pelear con el villano.</p> <p>- Combate Androide 21 vs Cell</p>
<p><b>Capítulo 6</b></p> <p><b>!Violencia renovada! ; No. 16 abraza la muerte!</b></p>	<p>-Después de la pelea con Cell, la Androide 21 no puede contener sus instintos y el Androide 16 pide que se gestione el vínculo para suprimir su poder y controlar la situación, pero la irritación se eleva y la mujer destruye al Androide 16. Por un momento, la conciencia de la Androide 21 se independiza y el choque mental tras el asesinato del hijo, libera en el ente una dualidad de alma bondadosa y una parte malvada en cuerpos separados. En este punto, ya no existe una supresión de poder capaz de frenar los instintos de la corporalidad malvada, y bajo este motivo, el ente transforma a Cell en un bocadillo que ingiere para absorber las habilidades del villano, sin otro sentido, se retira del lugar para gestar otros planes a conveniencia.</p> <p>-La Androide 21 desde su materialización bondadosa, pide a la Androide 18 el préstamo del vínculo para incrementar el poder, destinando que es necesario dirigirse a los laboratorios de origen para solucionar lo acontecido.</p>
<p><b>Capítulo 7</b></p> <p><b>¡Llegan los refuerzos! ; Son Gokū contra otra No. 21!</b></p>	<p>-Los androides llegan al laboratorio en búsqueda de la supercomputadora y el interruptor de la máquina de ondas supresoras de conciencia, está en manos de la Androide 21 malvada. En una conversación, se revela lo que acontece en el pasado, pues el viaje inicia cuando la entidad malévolas intentó activar la máquina para tener ventaja sobre los adversarios a los que buscará absorber, esto permite suprimir las ondas para llegar a una transformación que sellaba la dualidad malvada a través de una parte humana con una estabilidad volátil.</p>
<p><b>Personajes desbloqueables para combate:</b></p> <p>1) Son Gokū (孫悟空)</p> <p>2) Krilin (クリリン)</p> <p>3) Yamcha</p>	<p>-La parte malvada recurre a un nuevo procedimiento e ingiere el interruptor para evitar ser suprimida nuevamente por las ondas. De forma inmediata llegan los guerreros Son Gokū y Krilin, quienes tienen la intención de frenar a la mujer de su ataque hacia los androides. Gokū de forma rápida, se teletransporta por semillas del ermitaño para recibir el impacto después de la supresión de su fuerza, pero a su retorno, la villana no tiene interés en una batalla, le basta con aumentar sus habilidades copiando la teletransportación, para inmediatamente retirarse e incrementar su fuerza.</p>

<p>(ヤムチャ)</p> <p>4) Tenshinhan (天津飯)</p> <p>5) Majin Boo (魔人ブウ)</p> <p>6) Pikkolo (ピッコロ)</p> <p>7) Son Gohan (孫悟飯)</p> <p>8) Bejīta (ベジータ)</p> <p>9) Gotenks (ゴテンクス)</p>	<p>- Son Gokū decide ayudar a la Androide bondadosa, a manera de eliminar a los clones y a la entidad malvada; así, el héroe busca aliados e incorpora a la lucha a los siguientes guerreros: Bejīta, Pikkolo, Son Gohan, Tenshinhan, Yamcha, Majin Boo y los infantes fusionados (Goten y Trunks), en la entidad formalizada bajo el término “Gotenks”.</p> <p>-El videojugador elige a los aliados o combatientes del equipo que les son atractivos, o a los que busca incrementar de poder y nivel.</p>
<p><b>Capítulo 8</b></p> <p><b>¡Encuentren a No. 21!</b></p> <p><b>Apetito y poder infinitos</b></p>	<p>La entidad malvada de Androide 21, consume a todos los seres que encuentra a su paso, pero ya no son suficientes para satisfacerla. Después de la abolición de todos los clones sobre la Tierra, los guerreros se destinan a encontrar a la villana. Son Gokū refiere y sugiere que, para mantener a salvo el planeta Tierra, deben incitar a la Androide 21 a seguirles a otro lugar para gestar el combate. Mediante la teletransportación buscan un espacio ideal para la pelea.</p>
<p><b>Capítulo 9</b></p> <p><b>¿Un androide inmortal?</b></p> <p><b>¡Apuesta a la Genki - dama!</b></p>	<p>Para aminorar el riesgo de la Tierra, se trasladan al planeta de los sagrados Kaio-shin (Dioses de la creación), a manera de tener un espacio libre de impactos. La mujer se transporta al espacio y comienza la batalla final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Androide 21 malvada.</li> </ul> <p>-A pesar de que los héroes ganan la batalla, la Androide 21 eleva su poder.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Combate de 3 peleadores a elección vs Androide 21 malvada.</li> </ul> <p>-Bejīta dispone que lo necesario es canalizar la energía de todos los guerreros para cederla a Son Gokū y terminar fulminantemente con la villana. A pesar del gran impacto provocado, el ataque no es suficiente, así que la Androide 21 desde su cualidad humana, apoya a los guerreros sacrificándose para erradicar a la parte malvada; de esta manera, ambas entidades colisionan desapareciendo.</p> <p>- Cuando termina la pelea, aparece el Dios de la destrucción “Beerus” y el Ángel Whis disculpándose por llegar tarde; ya que, como deidades superiores, les correspondía mantener el orden en la Tierra. Son Gokū promete buscar una forma para traer de vuelta a la vida a la parte bondadosa de la Androide 21, en gratitud a su sacrificio. Los héroes se despiden infiriendo que en otra ocasión se encontrarán para tener una batalla amistosa, dando conclusión al relato.</p>

A continuación, se resaltan las funciones y los discursos evocados dentro de los 3 arcos argumentales.

-Funciones narrativas en totalidad:

- ❖ Robustecer y reafirmar las características canónicas de los personajes de la obra núcleo, así como de las nuevas incorporaciones a la mitología.
- ❖ Construir una extensión de la obra núcleo por el que se amplía el relato de forma transmediática.
- ❖ Establecer un modo narrativo innovador sobre los títulos previos, por el que el usuario experimenta la toma de decisiones y obtiene gratificaciones, a partir de su interés por la construcción de equipos de combate a su elección.

- Discursos y propósitos catalizados en la narración:

- ❖ Promoción de la superación del individuo.
- ❖ Divulgación de valores como la solidaridad, cooperación y el trabajo en equipo como formatos para la resolutiva de problemáticas.

A forma de complementar la relación interpretativa de las acciones concatenadas presentes en el videojuego *Dragon Ball FighterZ* (2018), se dará seguimiento a una cuantificación general aproximada de la relación esbozada entre la representación y discursos dispuestos para promoción de la Marca nación, que se encuentran coincidentes con la obra de forma indirecta. El análisis busca una asociación de la comunicación formal del videojuego con los mensajes que Japón prepondera y subraya en su distribución mediática a divulgación en el interior y exterior de la nación, que mantienen relación inmediata con el impulso de su marketing nacional distribuido en la industria de contenidos del territorio (2012-2020). En seguida, se muestra una relación porcentual a manera de ampliar el tipo de incidencia de forma similar al realizado con la secuela *Dragon Ball Super*:

**Tabla 28***Distribución porcentual discursiva en el videojuego Dragon Ball FighterZ*

<b>Discursos exaltados por la Marca nación japonesa en la industria de contenidos.</b>			
1) Promoción de la superación del individuo 2) Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo 3) Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón			
<b>Obra</b>	<b>Muestra</b>	<b>Tipo de discurso</b>	<b>Porcentaje representativo aproximado (conteo general de capítulos)</b>
<i>Dragon Ball FighterZ</i> (Videojuego)	27 capítulos	1) Promoción de la superación del individuo	54% Presente y evocado en el total de la muestra
		2) Divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo	92% Presente y evocado en el total de la muestra
		3) Retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón: (alusión a términos lingüísticos, evocación a la cultura culinaria, costumbres y tradiciones)	10% Presente y evocado en el total de la muestra.

Desde la muestra se enfoca que, el discurso mayormente preponderante en los derivados del videojuego *Dragon Ball FighterZ*, es “la divulgación de valores como la solidaridad, la cooperación y el trabajo en equipo”; que se mantiene como parte imperante de las resolutivas de todos los arcos argumentales y, por las que los héroes y villanos incluso llegan a coparticipar en unidad para concretar un mismo objetivo, siendo la réplica mimética de lo observable en el núcleo y de forma similar a la explicitación emanada bajo el análisis de la secuela *Dragon Ball Super*. En segundo lugar, se replica una moderada comunicación de la promoción de la superación del individuo, enraizada en la práctica de las artes marciales, que es establecida como la vía por la que los héroes quebrantan sus límites para alcanzar un nuevo estado espiritual y que principalmente, se aloja visualmente de forma previa y en las batallas ejecutadas por el videojugador, llevando el sentido u objetivo al formato interactivo.

En última instancia, casi de manera nula, se encuentra el retrato y exaltación de las características y formas simbólico-culturales de Japón presentes en el relato, y la razón

hipotética podría enraizarse en el tiempo de narración propio del videojuego, el cuál concede un proceso dinámico que orienta a la narración desde diálogos estáticos, en los que se dispone como foco de atención a las batallas y a la reafirmación de las características canónicas de los personajes de la obra núcleo, así como las nuevas incorporaciones que propone para ampliar su propia mitología.

## **Transmedialidad**

La narrativa del videojuego, en este caso es una fórmula que da unidad al núcleo con la secuela, pero que, a su vez sugiere una extensión a partir de una historia alterna que se entreteje desde distintas perspectivas y personajes, aunque mediante la reticulación imprescindible de los motivos canónicos precedidos por otras obras derivadas.

Así mismo, el diseño de la jugabilidad de *Dragon Ball FighterZ* colabora a la expansión del relato de una manera interesante, pues serán óptimas las decisiones del jugador para la develación de la trama, ya que en el modo historia a través de la programación de la interfaz se presenta un relato flexible<sup>131</sup>, en el que el usuario puede elegir las respuestas sobre las conversaciones con los personajes pertenecientes a la saga, dejando un margen de maniobra para que el consumidor se enganche al manipular las elecciones sobre los contenidos. Como lo especifica Scolari (2003), cualquier proyecto transmedia está obligado a incluir apartados que incitan a la motivación de la participación (*call to action*<sup>132</sup>) del consumidor (p. 103).

---

<sup>131</sup> Scolari (2013), menciona que la manipulación o flexibilidad de la historia permite que los consumidores se relacionen de forma más profunda con el relato, por el que cada hueco narrativo, elipsis o invitación a ser partícipe de la trama, también será un factor para que incrementen el compromiso con la obra. (págs. 95- 96).

<sup>132</sup> *Call to action*, es un tecnicismo por el que se hace alusión a los procesos por el que se involucran las audiencias con las narrativas, explicitado en tres fases: 1) Detonación: proceso que prepara, instituye y motiva la audiencia; 2) Remisión: proceso en el que se brinda la información bajo la cual la audiencia participa en el relato y crea contenido o reacciones relacionadas; 3) Recompensa: gratificación a la audiencia seguidora (Dena 2007; Scolari, 2013, p. 292).



## Figura 104

*Jugabilidad y manipulación del jugador en las elecciones en Dragon Ball FighterZ.*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Videojuego *Dragon Ball FighterZ* (Bandai Namco, 2015). Arco de los Saiyajin.

Otro de los enfoques primordiales, radica en que el videojuego permite un punto de encuentro entre nuevos, antiguos y fieles consumidores, estableciéndose como una muestra de la potencialidad del universo ampliado desde este medio particular. En la actualidad, el videojuego *Dragon Ball FighterZ*, tiene la capacidad de extender el espectro de incidencia de la franquicia tras la rememoración de la totalidad de las unidades que recalcan las premisas y personajes principales, y que paulatinamente ensancha en su contenido DLC (DownLoadable Content, "contenido descargable"), por el que libera personajes de la secuela, de la obra núcleo y también de otras variaciones transmediáticas, y desde el cual furtivamente promueve la continuidad y la reminiscencia de las líneas canónicas del universo para conjuntarles en un multiverso bajo el reconocimiento del consumidor.

Otros datos del título recaen en su impacto internacional, ya que trasciende como el mejor videojuego de peleas en la premiación de los Game Awards 2018, posicionándose ese mismo año en el EVO (Evolution Championship Series), uno de los eventos de juegos de combate más importantes en Estados Unidos. *Dragon Ball FighterZ*, se establece en su régimen como uno de los videojuegos de mayor alcance dentro del catálogo ofertado por la franquicia y de la misma forma, es indispensable reconocer que la obra expande su vida no

sólo desde su agencia transmediática, sino por su diseño, desde el que se permite un modo multijugador, con el que ha adquirido reconocimiento como deporte electrónico (esport), para llegar a superar los 4 millones de usuarios interconectados, aproximadamente a un año y medio después de su lanzamiento (Bandai Namco Group, 2020, p. 43).

#### **5.2.4 Refiguración de los casos de estudio: *Dragon Ball Super* (manga- anime) y *Dragon Ball FighterZ* (Videojuego).**

Desde este segmento se realizará una prefiguración total de los casos de estudio, por el que se da encuentro a las interpretaciones y los referentes apelados desde el horizonte del autor, de las interpretaciones circundantes y de las previstas por el intérprete, demarcadas a partir del soporte narrativo que envuelve los sentidos culturales y simbólicos que se mantienen fijados en una matriz común, preservada de manera interconectada en la secuela *Dragon Ball Super*, por medio de la ampliación de las particularidades del manga y su adaptación animada, así como en el videojuego *Dragon Ball FighterZ*, establecidas como las obras transmediáticas del universo, que fueron seleccionadas.

#### **Análisis sígnico, simbólico y descriptivo.**

A partir de un análisis hermenéutico aplicado, se dará espacio a la identificación y especificación de formas simbólicas, así como signos visuales y sentidos presentes en los casos de estudio electos, para exaltar su relación directa a la cultura japonesa, a fin de extraer las relaciones descriptivas en correspondencia a los discursos sustantivos, atractivos, directos e indirectos que enmarcan representaciones alusivas a la nación, como parte necesaria de las características clave en el objeto de estudio, en los que se exaltará de forma general la importancia de la presencia de elementos como:

- a) Referentes culturales y elementos simbólicos japoneses en lugares específicos donde ocurre la acción;
- b) Posturas gestuales y corporales en relación con las prácticas culturales;
- c) Identificación de signos y aspectos simbólicos en la narrativa.

**a) Referentes culturales y elementos simbólicos japoneses en lugares específicos donde ocurre la acción.**

En la franquicia *Dragon Ball*, imperan saberes tradicionales, que son referidos como el conjunto de prácticas y conocimientos conformantes de la cultura japonesa, que corresponden a las características arraigadas a la identidad del territorio y que a su vez, son aquellas por las que se hacen visibles en la narrativa, vínculos hacia las costumbres y formas de vida cotidiana del país, que se reflejan en el actuar de los personajes; y que asimismo, estos referentes o elementos simbólicos culminan en un manifiesto singular, evocado primordialmente por uso lingüístico de diversificaciones del idioma japonés (hiragana, katakana y kanjis), expresados en forma escrita en el manga y de forma vococentrista con términos particulares, que despliegan referentes culturales a lo largo de la narración, y por ello, vale la pena dar revisión a algunas de las diversificaciones visuales comunes y expresas en el relato.

- *Cultura culinaria*

Parte importante del acervo cultural que se refleja en la obra, y sobre todo en la secuela, concede importancia a la presentación de rituales sociales que circundan las prácticas japonesas en relación con la cultura culinaria. A pesar de que, en el manga y la adaptación animada, se remarca en la convivencia de los personajes un acercamiento directo a la manifestación de la gastronomía internacional, en preferencia del autor se exalta en la mayoría de los casos la oferta culinaria del país, es decir, Akira Toriyama como sello preciso de su estilo narrativo, ha dispuesto en múltiples ocasiones dentro de su mitología, nombres de personajes o lugares alusivos a platillos particulares de la cultura, concediendo en la obra un escaparate para el bosquejo y la promoción de las costumbres y prácticas culinarias de Japón.

**Figura 105**

*Manga Dragon Ball Super: expresión de la cultura culinaria*



*Nota:* Viñetas capturadas por el autor. Manga *Dragon Ball Super* (Shueisha, 2015). Capítulo 12.

**Figura 106**

*Anime Dragon Ball Super: expresión de la cultura culinaria*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015.). Capítulo 47.

**Figura 107**

*Kanji evocado en las construcciones arquitectónica en Dragon Ball Super.*



*Nota:* El carácter evocado en Zen (全) que en traducción evoca el término “Todo”, en la animación corresponde al templo sagrado de Zeno sama (El Rey del Todo), la espiritualidad suprema que rige los 12 universos planteados por la secuela. Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 112.

**Figura 108**

*Onomatopeyas en Dragon Ball Super*



*Nota:* Viñetas capturadas por el autor. Manga *Dragon Ball Super* (Shueisha, 2015). Capítulo 24.

- *Dualidad como simbolización del “Todo”*

Para profundizar en esta temática, es pertinente la revisión hacia el teórico Mircea Eliade, quien menciona que, uno de los mayores descubrimientos del espíritu humano, acontece el día en que, *a través de ciertos símbolos religiosos, el ser humano adivinó que las polaridades y los antagonismos de los simbolismos pueden ser articulados e integrados en una unidad* (1967, p. 267; Duch, 2012, págs. 171 -172). La idea evocada, expresa la particular intención del autor Akira Toriyama, por describir en la secuela y en el videojuego como casos electos, relatos que dimensionan a diversas fuerzas cosmogónicas que, comprenden una dualidad homóloga y que constituyen a su vez, unidades indivisibles, es decir, un “Todo” presentado desde sus contrapartes, que devienen en la metamorfosis para trascender en una “Unidad”.

De acuerdo con los preceptos sintoístas, la espiritualidad y la conformación de la naturaleza, se revela mediante la existencia de un ciclo codependiente de generación e inhibición mutua; y dicho estatuto, es empleado al análisis de las sendas cosmogónicas de origen japonés, en el que algunos mitos embargan la relación de dualidades prevalentes que aluden a ciertos principios, por ejemplo: no existe día sin noche, luz sin oscuridad, mal sin bien, creación sin destrucción. Las contrapartes evocadas, se reflejan como vínculos interdependientes *que corresponden a distintos ámbitos de la realidad (cósmico, biológico, antropológico, divino), que forman parte de un mismo tema mitológico* (Amador 2020a, p. 164).

Es menester encuadrar que el autor, esboza primordialmente en la secuela *Dragon Ball Super*, la existencia de deidades y personajes que emanan de este tipo de codependencia, en la que remarca una resolutive a partir del trabajo en equipo de entidades que se fusionan para formar una unidad hábil, capaz de erradicar los obstáculos y problemáticas circunscritos en la narración, pero que de forma más evidente se manifiesta directamente en el orden compuesto por 12 universos funcionales como entidades homólogas y correspondientes, en las que cada universo (unidad) mantiene una esquematización acotada por un Dios creador (Kaio shin) y un Dios de la destrucción, con una consecuente jerarquía de espiritualidades

duales hasta llegar a un Zeno sama (Rey del “Todo”) que finalmente logra su correspondencia homóloga con el transitar de las aventuras del personaje Son Gokū, quien hace prevalecer la unión de la “Totalidad” desde la que se aspira a una co- implicación del presente (Zeno sama) con el futuro (Zeno sama del futuro alternativo).

Los preceptos de la naturaleza búdica y daoísta, enmarcan un ciclo similar al de los casos de estudio, donde se amplifica la existencia de fuerzas antagónicas latentes, que emplazan una vía en la compasión y el sacrificio, desde donde se localiza el “camino de la virtud (Dào)”, puesto que, *cuando la naturaleza búdica es lo suficientemente fuerte, bloquea a la naturaleza demoníaca y la convierte en bondad*, y dicha significación, es literalmente rememorada a partir del término “Kami”, que previamente en la investigación fue aludido y que se encuentra presente, indiscutiblemente en las acciones concatenadas y con el que la franquicia recrea, una espiritualidad que dialoga y forma un “Todo” a partir de fuerzas opuestas que permiten un equilibrio a partir de la dualidad (Padula 2015d). De esta manera observamos, la dualidad como la conservación del “Todo” como formador de sentido, donde las entidades edificadoras de significados, corresponden a la estructuración de unidades que ordenan para conformar relaciones de correspondencia en las que, no se puede separar la parte de la totalidad, y de esta forma, la interdependencia es capaz de regir el orden cósmico (Denshimaru, 1993).

Tanto en el sintoísmo como en el budismo y en el daoísmo, esta “Vía de correspondencias”, se ha convertido en la moral más elevada y en la esencia filosófica por la que se consume el equilibrio, como ruta capaz de llevar a la metamorfosis del ser humano, que mediante la disciplina y el entrenamiento mental, logra llegar al olvido del cuerpo material para comenzar a trascender en un espíritu absoluto, donde el egoísmo es abandonado por el ejecutante, para lograr armonizar su estado y a su vez fusionarse con el Cielo y la Tierra. Desde el principio explicitado, el autor arraiga en el personaje principal Son Gokū, la inquietud por librar combates como vía para quebrantar los propios límites, disposición que en la primera parte adaptada en la secuela, deviene en el camino del héroe que, culmina en el encuentro y la paulatina liberación del “Ultra instinto” (身み勝がっ手ての極ごく意い,

Migatte no Goku<sup>133</sup>) como estado espiritual y psíquico, que separa la conciencia de la materialidad corporal, siendo de esta manera la vía principal por la que el personaje logra superar los límites terrenales y divinos, únicamente por algunos instantes antes de su desvanecimiento.

A manera conclusiva del segmento, vale la pena recordar que los acontecimientos explicitados, a su vez se establecen como puntos clave para comprender la extensión de la serialización transmediática a través de la secuela, en una transición interconectada con preceptos clave enraizados en formas culturales demarcados desde el núcleo.

### **b) Posturas gestuales y corporales en relación con las prácticas culturales**

La obra mantiene de forma explícita en los casos de estudio, la presencia de reverencias (お辞儀, Ojigi)<sup>134</sup>, dispuestas como representaciones de las costumbres presentes en la cultura japonesa, a manera de una manifestación indirecta de las formas y prácticas que son reflejo de los complejos sociales del territorio. A continuación, se describen las evocaciones presentes:

- a) Reverencias para saludo entre los personajes.
- b) Reverencias de cordialidad o gestualidad para exaltar respeto de forma previa y posterior al encuentro o combate en artes marciales.
- c) Reverencias para pedir disculpas.
- d) Gesto de gratitud (evocado mayormente en combate o de forma previa o posterior a la recepción de alimentos).

---

<sup>133</sup> Para ampliación de la información del término “Ultra instinto” (身み勝がっ手ての極ごく意い, Migatte no Goku), revisar el “Anexo A”.

<sup>134</sup> Como se antecede, en la obra *Dragon Ball Super*, se da manifiesto a reverencias (お辞儀Ojigi), como práctica de respeto y confianza en diferentes situaciones, en las que se muestran sus variantes: 1) Eshaku (会釈) saludo casual, presente en personas con el mismo status, rango o rol social, con una inclinación en un ángulo de 15 grados; 2) Keirei (敬礼), saludo formal y cordial, en una inclinación de 30 grados dispuesta para personas de un rango o rol social superior; 3) Saikeirei (最敬礼), dispuesto para un saludo en 45 grados de inclinación, reservado para situaciones ceremoniales o muy formales.

e) Reverencia formal “Dogeza” (土下座), una señal de respeto en el que los personajes se postran con dirección hacia el suelo, y dicha expresión, es particularmente representada en situaciones donde los personajes tienen acercamientos a deidades y espiritualidades con gran jerarquía.

**Figura 109**

*Muestra expresiva de reverencias como gestos culturales*



*Nota:* Viñeta capturada por el autor. Manga *Dragon Ball Super* (Shueisha, 2015). Capítulo 12.

En un segundo momento, es imprescindible dar espacio a la descripción y relación de las artes marciales en este segmento, como prácticas corporales y gestuales que imperan en el relato, a manera de estatuto crucial para el avance y la resolutive de problemáticas dentro de la franquicia; ya que su evocación prescribe una exaltación cultural, como ejecución que forma parte del acervo de la identidad japonesa en cuanto a práctica transmisible, y con un carácter especializado en métodos que, enmarcan una dimensión física, técnica y espiritual (Denshimaru, 1993; Martín, 2000; Braunstein, 2001; Espartero, Villamón, & González, 2011).

Es pertinente resaltar como antecedente que, el conjunto de artes marciales para defensa practicadas en Japón, provienen contextualmente del orden sistemático del periodo feudal (S.XII) a través de los Samurái, designados como *una clase de guerreros japoneses*,



*especialmente entrenados en la práctica de las artes marciales, que se hallaban vinculados a un señor de la corte imperial, quien los utilizaba como guardia personal*<sup>135</sup> (Nitobe, 2005, p. 4). De la misma forma, la historia registra la palabra bushido<sup>136</sup> (Bu: artes marciales. Shi: el guerrero. Do: la Vía<sup>137</sup>), para expresarle como un código de ética y conducta presente en las familias guerreras, destinado en principio a regir los actos volitivos, así como la valoración y transformación espiritual que de forma posterior, se emplazó como aquella disposición que enmarcaba las relaciones sociales y a su vez, en el transitar del período Meiji, se fue transformando como estructura de preservación útil para reforzar la identidad japonesa; ya que, como lo asigna el pensador japonés Inazo Nitobe (1905):

*Las doctrinas sintoístas dieron al bushido el sentido de la lealtad a los antepasados y la familia imperial, lealtad que hacía que los samuráis pusieran su vida -en su sentido más literal- al servicio del emperador o de su daimyo ('señor'). Esta misma lealtad, como es lógico, también determinó un marcado sentido patriótico hacia la Tierra [...]*

Como se antecede, los preceptos del bushido están compenetrados de forma directa a las artes marciales, en relación con el dominio del individuo en tres niveles: físico, psíquico y espiritual [shin gi tai], es decir, como un “todo unificado” que, enlaza las relaciones morales, de disciplina y de revelación de formas estéticas (Champault, 2001, p. 77). Asimismo, es menester subrayar que las prácticas marciales japonesas, se conocen con el término “Budo (tĒ)”, entendida como la Vía marcial, es decir, “*vía de la mente*” consumida a través de la “*vía del cuerpo*” y a la inversa, a manera de preparar al practicante de no poner en riesgo los *dos principios básicos de las artes marciales: la paz espiritual y el control de la energía* (Denshimaru, 1993; Toscano, 2011, págs 1-5).

---

<sup>135</sup> Como lo afirma Inazo Nitobe, el término samurái proviene de la etimología “saburai” (estar al lado), que literalmente significa “guardia” denominación que con el paso del tiempo se aplicó a *todos los militares (bushi) de cierto rango que pertenecían a familias guerreras (buke), por oposición a las familias nobles (honke), y a partir del siglo XII fue adoptado por el gobierno militar de Kamakura como nombre oficial del Departamento de Guerra (Samuraydokoro)* (2005, p. 4).

<sup>136</sup> El código de valores bushido se forma a partir de la combinación del confucianismo, el sintoísmo, el budismo de la escuela de pensamiento zen (Nitobe, 2005, p. 4).

<sup>137</sup> (Denshimaru, 1993, p. 9)

Otros referentes simbólicos de importancia son las técnicas y actos espirituales exaltados desde la corporalidad, representados como parte imprescindible de las artes marciales de la franquicia, y especificados como actos volitivos que van en relación con las necesidades de los guerreros en combate. En este caso, el autor Akira Toriyama, unifica las acciones de los actos marciales que representa, y los fundamenta indirectamente en preceptos arraigados en los saberes de la cultura oriental; un ejemplo, es la búsqueda de los personajes por llegar a nuevos niveles de fortaleza a partir del incremento de Ki (氣), que es entendido como, un elemento fundamental en los entrenamientos, combates, torneos y resolutivas de conflictos y amenazas.

El “Ki” es expresado desde la obra como una liberación de energía materializada, que se externa desde la exacerbación, la acumulación y la combinación de energía física del cuerpo humano; el término, es una resignificación japonesa del equivalente y tradicional “qi (氣)” de la cultura china, que se antecede como la energía vital y espiritual que permite un estado de perene regeneración y de provisión de fuerza interna, que se encuentra presente en todos los seres en existencia y es producido por las partículas de la materia. Como lo menciona Padula (2015c):

*El término Ki [...]Se puede considerar como un éter de existencia que se encuentra en nosotros mismos y en el mundo que nos rodea. Este éter puede ser atraído o expulsado de nuestro cuerpo, sintiéndolo como el viento o el agua, pero es una sustancia completamente diferente, que contiene propiedades electromagnéticas, calor, frío y otras cualidades que dependen del contexto y la forma de ki discutida [...] el ki como una fuerza material hecha de luz, a veces irradia fuera del cuerpo como un aura, y en estos casos a menudo se eleva hacia arriba como un fuego espiritual [...]el precepto, a su vez se refiere a una sustancia material real que se puede sentir, aspirar, expulsar y desarrollar gradualmente a través del proceso de práctica continua, combinada con la enseñanza y los métodos adecuados (págs. 23 - 66).*

Esta calidad de energía expulsada, de acuerdo con cada combatiente de artes marciales presente la franquicia, tendrá una especificidad o particularidad derivada del entrenamiento concebido por el guerrero en cuestión; aun así, este manifiesto procede en una carga, cúmulo o liberación de partículas moleculares emitidas a voluntad y de forma expansiva, que puede ser catalogada como una emanación de radiación electromagnética que,

adquiere una lógica metafísica en lugar de física, y que formalmente es reconocida por el término Chikara ("poder") del sánscrito *čakrá* (चक्र, "rueda", "círculo", "vórtice" o "remolino") que, en el sentido japonés se refiere a la capacidad de una persona para usar "ki" (energía) y convertirlo en una potencialidad o capacidad de acción (Padula, 2015c, p. 18 - 35).

Al interior del relato transmediático, se logra observar que la práctica de las artes marciales, procura una estructura daoísta puesto que, tiene sustento en la actividad de los personajes como un camino en el que se fortalece cuerpo y mente desde la capacidad de control necesaria para la proyección de potencialidad acumulada y, de acuerdo al relato, se refiere como una vía de esfuerzo, coraje y enseñanza de las técnicas de ejecución por medio del soporte de maestros sabios de la disciplina que, transmiten a los personajes principales las pautas necesarias para la correcta liberación de Ki, en forma de energía que irradia luz<sup>138</sup>; siendo el ejemplo, las tácticas principales y frecuentes que desde la serialización son perfeccionadas y aumentadas. Dichas características, son de importancia en la narrativa total ya que, se mantienen como parte de la esencia de los formatos de diversificación audiovisual de la franquicia y primordialmente, mantienen una variedad de acuerdo con cada artista marcial (circunscrito a una escuela espiritual de enseñanza) y que, a su vez, procuran un propio estilo de ejecución (técnicas de aumento de energía en la franquicia, "Anexo C").

### *Cualidades físicas y materiales del color*

Las características físicas de los personajes, así como el de las técnicas evocadas por cada artista marcial presentes en las adaptaciones transmediáticas, se elaboran con la decisión directa del autor; no obstante, Akira Toriyama como ilustrador de manga, en la mayoría de los casos no asigna un diseño particular para colorimetría, sobre todo en las diversas tonalidades de los destellos de irradiación lumínica en los poderes de los personajes, ya que

---

<sup>138</sup> Padula (2015c), señala que el autor Akira Toriyama, retoma la inspiración de hacer visibles estas energías de los personajes, ya que tiene inspiración de estos artificios a partir de su afición a películas hongkonesas de artes marciales como, por ejemplo, *Xīn shǔshān jiànxiá* (新蜀山劍俠, "Zu: Warriors from the Magic Mountain", 1983), donde diversos personajes disparan rayos de energía de sus manos, vuelan a través del aire, y realizan hazañas sobrenaturales (p.30).

en la ejecución de su profesión, la mayor parte del tiempo trabaja con impresiones monocromáticas, aunque en determinadas circunstancias, a través de los diálogos suele evocar el tipo de color en la irradiación como detalle para que el lector se anticipe desde la imaginación.

Se debe tomar en cuenta que, el autor ha conservado en todo momento, una parcial decisión creativa sobre la adaptación animada bajo consulta por parte de *Toei Animation* (empresa a cargo de la adaptación del anime) que después se retoma en otras derivaciones de la obra. No obstante, la emanación de energía y estados espirituales con los diferentes ataques mediante el cúmulo de Ki, son los únicos que no se muestran fijos en su expresión visual puesto que, a lo largo de los formatos transmedia acumulados en más de tres décadas, se reflejan a las técnicas conservadas en esencia pero mejoradas, cambiantes o en algunos casos con destellos variables en medida en que los personajes ejecutantes logran elevar su nivel de potencia o bien, emanan de los progresos en los elementos técnicos y tecnológicos dentro de la producción de cada variable mercantil.

Padula(2015b), en su interpretación de la obra, concibe que el color en la liberación de energía de las técnicas marciales *depende del estado emocional o nivel actual de la persona en el momento en que utiliza su técnica, o bien, también es una representación de la personalidad y estado de ánimo del personaje* (p.79). Sin embargo, la variación de color desde esta acepción no es una evocación que el autor o el estudio de animación han dado a conocer de manera oficial en su totalidad, por lo que adentrarse de manera profunda podría ser una especulación divergente de los sentidos reales.

Otro aspecto imprescindible, es la enunciación de las técnicas por parte de los ejecutantes, a través del énfasis del “nombre” (Kame hame ha, Kienzan, Hakai, entre otras<sup>139</sup>) que, muchas veces también se disponen por medio de la confabulación en forma de oración, evocadas con una entonación rítmica y armoniosa en el instante de la ejecución por parte de los personajes presentes en el anime y los videojuegos; en ellas, se resaltan términos originarios de la creatividad del autor y de la fusión de términos, o bien, de elementos

---

<sup>139</sup> Para profundización en las técnicas espirituales y de energía, ver “Anexo C”.

lingüísticos japoneses y otras veces occidentales (mayormente en idioma inglés). La verbalización tautológica de las técnicas a lo largo de la franquicia hace que estas trasciendan al pasar del tiempo en el imaginario colectivo de la cultura popular, como elementos reconocibles y dramáticos, que también son funcionales para anticipación psicológica del espectador sobre las acciones de los personajes en el porvenir de la trama:

*...el sonido verbalizado [...] coincide con la proyección de la energía. En las artes marciales japonesas, esto se llama kiai (気合, "unión de energía", "grito" o "grito proyectado"), bajo el cual una persona entona en voz alta la técnica, en el momento en que golpea o recibe un golpe. A su vez, se manifiesta a modo de mantra (orden psicológico-espiritual), dándole un significado más profundo. En las prácticas de cultivación, estos se denominan mudrā ("sello" o "señal de la mano"), y a menudo coinciden con mantras ("palabras verdaderas" o "canto sagrado") para provocar ciertas reacciones en el ejecutante, en el combatiente y en las personas cercanas a la acción (Padula 2015b, p. 86).*

A forma conclusiva, con los aspectos precedidos se observa una fuerte relación del Budo japonés con las formas éticas, filosóficas y religiosas, que llevan a una profunda reflexión del “ego”, a partir de tres puntos esenciales que los ejecutantes llevan a la introspección: la técnica (wasa), la actividad (ki) y el espíritu (shin); por este motivo el “ki”, preestablecido como el punto de encuentro para la acumulación de energía vital, es una intelección interior que embarga las orientaciones resolutivas que se encaminan al despojo del ego, impuesto como un límite posesivo, cegador e ilusorio que, funge como una barrera que impide la liberación mental (Denshimaru, 1993, p. 29; Espartero, Villamón, & González, 2011).

La consideración enmarcada, deviene en el control interno como vía de la transformación espiritual que se encuentra exaltada por la franquicia en cada estado de metamorfosis expuesto en los héroes principales, pero sobre todo a partir del personaje “Son Gokū” que, también en diversos puntos clímax del relato, a través de la técnica “Genki-dama” (Esfera de energía), logra encausar fuerzas con la unión de la potencialidad de todos los seres vivos, que ceden en armonía y de forma copartícipe su impulso interno, para llegar a provocar un cambio o movimiento que culmina en un “resurgir de la catástrofe”, antes propiciada por alteridades malignas.

El término “Genki”, proviene de un sentido daoísta que alude a un estado trascendente, bajo el que se describe un “sentirse sano” proveniente del control de “qi (Ki)”, mientras el término japonés se refiere a la liberación del espíritu interior en vitalidad que, se encuentra en el sustento de las unidades en oclusión que forman un “todo capaz de emerger en un cambio”, por este motivo los villanos que en el relato son oprimidos bajo la fuerza de la Genki-dama, progresan en una permutación espiritual y profunda, de donde emerge la bondad, así como un estado virtuoso, indulgente, solidario y benevolente, por el que resurge una nueva oportunidad para incluirse en la armonía y el equilibrio de la totalidad <sup>140</sup>, antes referidos. La explicación dispuesta, emerge así como punto principal del objeto de estudio, donde la resolutiva desde el trabajo en equipo, la solidaridad y la cooperación, se mantienen a partir de elementos culturales enraizados, que son parte imperante en la fórmula narrativa.

### **c) Identificación de signos y aspectos simbólicos en la narrativa.**

Debido a la amplitud de la mitología y de la enorme cantidad de cargas de sentido colocadas en el entorno de los casos de estudio, los elementos y las particularidades remarcadas a continuación, son un reflejo general de las disposiciones sémicas y simbólicas que se mantienen constantes en la mayoría de los productos transmediáticos de la franquicia. En primera instancia, se recurre a la descripción de los signos visuales, que se presentan como los elementos culturales manifiestos de forma característica en la narrativa y que, usualmente se presentan en forma de kanjis (caracteres de la escritura japonesa), aunque algunas veces siendo las menos, refieren a variantes de términos chinos, en sánscrito o provenientes de la creatividad del autor. Los elementos referidos, se entienden como “signos visuales”, por su cualidad de representar abstracciones motivadas y arbitrarias que pertenecen a un código de comunicación de una sociedad o cultura específica y como lo indica Amador:

*El signo visual [...]reproduce ciertas características estructurales del referente que, por mediación de códigos culturales de representación y de procesos de abstracción, da forma a una estructura perceptiva de carácter simbólico, cuya decodificación se basa en el conocimiento del propio código, aprendido a través de la experiencia socialmente adquirida. La estructura visual, creada*

---

<sup>140</sup> (Padula, 2015d, p.130; Garfias, 2020).

*mediante el proceso de abstracción, tiene la intención de generar el mismo significado que el de la vivencia de la cosa o ser reales o imaginarios, denotados por el signo (2020b, p.14).*

Los signos visuales expresados en *Dragon Ball*, tienen una profunda carga de sentido, sin embargo, no significa que logren cruzar fronteras para culminar en una intelección total por parte de los consumidores a nivel global, ya que, *si se desconoce el código de representación, culturalmente creado, el signo será indescifrable, tal como ocurre con una lengua desconocida (Amador, 2020b, p.14)*; a pesar de ello, las significaciones se transfieren de forma sutil y remarcada, ya que Akira Toriyama les justifica de una forma perceptible por medio de las motivaciones, los diálogos, las interrelaciones entre personajes, el sentido de las acciones en el relato y los factores en común entrelazados por los arcos narrativos de los productos transmedia.

Los signos visuales más recurrentes en el relato son aquellos que se localizan en la arquitectura, en los objetos y utensilios referidos en la trama, pero sobre todo los que más resaltan se encuentran en la vestimenta de los héroes, deidades o personajes primarios y secundarios, ya que su expresión refiere a la tradición que circunda la práctica de artes marciales. Como se antecede, el entrenamiento de los guerreros en la narración, siempre se auspicia bajo la enseñanza de un sabio o un maestro (sensei) cuya función es servir como intérprete y transmisor de las técnicas y filosofías, llevando a la disciplina a un formato endosable de generación en generación. A lo largo de la mitología *Dragon Ball*, nos encontramos con el retrato de un camino del héroe transitado por el personaje Son Gokū, quien adquiere habilidades de diferentes maestros terrenales y espirituales (deidades y divinidades), mediante las cuales el guerrero forjará un camino al dominio de la mente y cuerpo en diversos niveles, que le llevarán a un ciclo donde logrará convertirse paulatinamente en un ilustrado capaz de transmitir los aprendizajes a sus congéneres.

La vestimenta de los ejecutantes en la disciplina es reconocida formalmente con el término “Dōgi”, que en los héroes portadores mantiene en su composición kanjis diversos, expuestos en la parte frontal o trasera de los modelos y, que en un sentido cultural exaltan el origen y los valores de combate. El Dōgi encara un estado daoísta, donde “Dō” es la pronunciación japonesa de dào (el camino), mientras “Gi (vestir)” significa "llevar" o

"manifestar", refiriéndose al conjunto sagrado de ropa, uniforme o atuendo de alguien que camina al Dào (alcanzar la vía), fundamento desde donde el practicante se examina a sí mismo, a sus miedos, nociones y vínculos de existencia, hasta culminar en un estado virtuoso o iluminado. El Dōgi como vestimenta, es la manifestación del dào que cada practicante sigue, por ese motivo tiene diversificaciones de acuerdo con el personaje y la etapa de entrenamiento que se manifiesta en cada saga argumental<sup>141</sup>. Asimismo, otro de los elementos simbólicos, radica en la actitud de los guerreros, quienes transitan del uso de ropa cotidiana para lidiar con problemas seculares, y reservan el Dōgi para combatir con asuntos espirituales (Padula 2015b, págs. 102 - 115).

### **Figura 110**

*Muestra del Dōgi de artes marciales.*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor.  
Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015,). Capítulo 49.

### **Consideraciones finales**

Debe acotarse que, estos signos, símbolos, formas culturales y mitos descritos en la investigación, se reflejan directamente en los casos de estudio y en la franquicia de forma

---

<sup>141</sup> Para evocar una muestra representativa de los signos visuales imperantes, en el “Anexo A” se presenta a través del personaje principal, las variantes de Kanji de acuerdo con la escuela espiritual enmarcada al largo de la franquicia.



general para otorgar un sentido de localización y focalización; es decir, dotan a la obra de un aura totalmente oriental y exótica en conjunto a los referentes que envuelven su extensión y, a su vez, se prescriben como parte de su atractivo y diferenciación en el mercado internacional; dichos aspectos son resaltados ya que, la franquicia es una de las pioneras del modelo común de producción actual que ha derivado en la exaltación de sentidos culturales para llevarles a unificar y formar parte de los aspectos industriales reconocibles del sector, en los que se aprovechan los simbolismos intrínsecos de la nación para enraizarlos en la presente legitimación del estilo visual del anime, en comparativa a la producción de occidente.

Desde un análisis de segundo orden, el recorrido de la investigación embarga una revisión general de los sentidos y simbolismos imperativos en la mitología de la franquicia; no obstante, debe considerarse que la obra emana justo en el seno de los años 80, cuando en el sector industrial japonés se procura un proteccionismo mercantil, vía por la que directamente encara un expansionismo cultural como pieza implícita dentro de la industria de contenidos, en búsqueda de enmarcar una diferenciación que posibilitará la subsistencia y la rentabilidad de los productos en el exterior, por medio del fomento simbólico divulgado conscientemente por parte de creativos, de productores y de distribuidores en cadena. La disposición previa, es la antesala para comprender que *Dragon Ball* y otras franquicias de alcance similar, cubren y llegan a mantener una exaltación cultural precedida desde su núcleo, por lo que de forma orgánica logran su inclusión como una parte de la agencia catalizadora y diplomática del programa *Cool Japan*, bajo los estatutos de la Marca nación.

Debe considerarse que, la actual demanda de Narrativas transmedia provenientes de la cultura popular japonesa, deviene de la preservación de una ventaja competitiva, auspiciada desde el primer momento en el que se expande con el mercado occidental por vía de la transmisión y retransmisión televisiva, bajo el doblaje y subtitulaje de contenido. De esta forma, es pertinente exaltar una comparativa entre las propuestas de Estados Unidos y Japón a nivel industrial, al ser reconocidos como los principales productores de series animadas de los años 80 a la actualidad. En el caso de Estados Unidos, sus franquicias primordiales en ascenso de popularidad, mayormente fomentan historias autoconclusivas,

con resolutivas y moralejas variantes en cada capítulo; mientras que, el esquema japonés, aunque con sus excepciones, opta por la construcción de serializaciones con mediana o larga duración, donde el consumidor de la transmisión televisiva, debía mantener una rememoración de los acontecimientos previos, para conservar una intelección a la orientación secuencial, como sucede con la franquicia *Dragon Ball* en sus orígenes.

De la previa explicitación, se resalta el esfuerzo de la franquicia por preservar un compromiso del consumidor con una trama de larga duración, donde una de las principales estrategias se enfoca en mantener una reminiscencia de los hechos por medio de títulos alusivos al principio de los capítulos, además de la inclusión de un narrador precedido en la investigación como el encargado de la rememoración de los hechos de importancia al inicio y al final de los episodios, por el que se procura eliminar la frustración del espectador con la recapitulación. Tal como lo describe Kierkegaard (2009 [1843]) *la repetición y el recuerdo representan el mismo movimiento, pero en sentido opuesto. Lo que se recuerda es pasado, «se repite en sentido retroactivo», mientras que la auténtica repetición «recuerda hacia delante»* (p. 27), en ese sustento, la repetición provista por la franquicia, semeja en el consumidor un esquema por el que da unidad al pasado y por el que otorga explicación a los acontecimientos que vivencia. La repetición no es equiparable a la redundancia o a la tautología, sino más bien, se evoca para preservar ciertos sentidos, por ello se puede especificar que este elemento narrativo ha permitido a la franquicia permanecer en el imaginario colectivo de forma prolongada y exitosa en sus variantes transmediáticas.

Otro de los factores imprescindibles esgrimidos por la obra *Dragon Ball* para mantener una enorme extensión en el manga y el anime de forma exitosa durante el transcurrir de varias décadas en vigencia, se sustenta justamente en la autonomía de los arcos narrativos que conforman su totalidad, ya que, es una característica imprescindible para lograr un soporte sustancial en las derivaciones o hibridaciones ampliadas en formatos transmedia, que de la misma forma, devienen en la capacidad de las unidades de poder ampliarse en determinados aspectos, que también se encuentran sujetos a la aceptación del consumidor.

Bajo ese mismo orden de ideas, el autor erige desde la obra de origen, la constitución de sagas interdependientes y vinculadas en diversos niveles, a partir de los personajes principales y secundarios, que juegan incluso con líneas temporales alternas retomadas por la secuela, los videojuegos y otros derivados, cuya disposición radica en preservar un diseño de renovación narrativa con ciclos conclusivos de mediana duración, vinculados a obstáculos, metas y enemigos determinados, pero que a su vez, siempre mantienen una continua reafirmación de los cánones impuestos por el núcleo.

Sin embargo, no debe dejarse de lado que, es especialmente el sector del videojuego quien, preserva la mitología en el imaginario colectivo a gran escala de distribución hasta 2012<sup>142</sup>, mientras la primera parte de la obra (1984 a 1996) se retransmitía a nivel global, justamente en los momentos en los que el manga, no contaba con una continuación oficial en formato secuela.

Remarcando el esquema previo, los sustratos transmediáticos disponibles en el mercado de la franquicia (videojuegos, filmes, series, mangas [one shot y volúmenes especiales], OVAS; entre otros) de 1996 a 2012, constituyen su estructura argumental principalmente a través de tres fórmulas:

- 1) Recapitulación y rememoración de los hechos dispuestos en la obra original.
- 2) Expansión de la narrativa con misiones y relatos alternativos, capaces de extender la mitología y que, a su vez, preservan la estructura reticular del canon. En este tipo de fórmulas, se aprovechan los huecos argumentales de la obra núcleo que en una primera instancia fueron desplazados por la constitución teleológica inicial; por lo que, son retomados en las derivaciones transmediáticas para especificarles de una manera mucho más detallada y dar forma a una unidad nueva.

---

<sup>142</sup> En 2012 acontece la serialización del manga *Dragon Ball Heroes: Mission Victory*, ampliación del videojuego arcade de título homónimo emergido en 2010. Dichas obras dan continuidad a las paradojas temporales en nivel narrativo y, son imprescindibles para otorgar prolongación a diversos títulos de videojuego que fueron su antecedente y cuya cualidad específica, era evocar hibridaciones en sus contextos. Debe resaltarse que, las obras derivadas de “*Dragon Ball Heroes*”, son de importancia en la estructura narrativa de la obra, ya que, permiten consolidar una ampliación y edificación de multiversos interconectados con los personajes canónicos de la franquicia.

- 3) Ampliación de la obra a partir de la edificación de hibridaciones o multiversos interconectados, cuyo sustento emerge de las posibilidades del canon y de las preferencias del consumidor.

Cabe aclarar que las disposiciones narrativas antecedidas, se mantienen vigentes en la continuidad actual de la franquicia puesto que, dicha formulación es efectiva para conservar el consumo activo; en el caso de *Dragon Ball FighterZ*, como se ha revisado desde sus características, tiene la particularidad de mantener las tres cualidades evocadas en su diseño de producción, por ello se plantea como un título de importancia entre el catálogo transmediático ofertado por la franquicia.

Como se ha esbozado en la investigación, *Dragon Ball* es una obra que adscribe de forma conjunta el horizonte cultural tanto occidental como oriental, siendo pionera en preservar un núcleo sustentado en forma simbólicas del imaginario japonés y de la cultura popular global, ya que la intención primordial del autor remarca siempre un esfuerzo por evocar un discurso de fácil acceso, que le lleva a quebrantar las barreras de intelección de un público general que se suma al del nicho de mercado especializado en relatos para infantes, adolescentes y jóvenes.

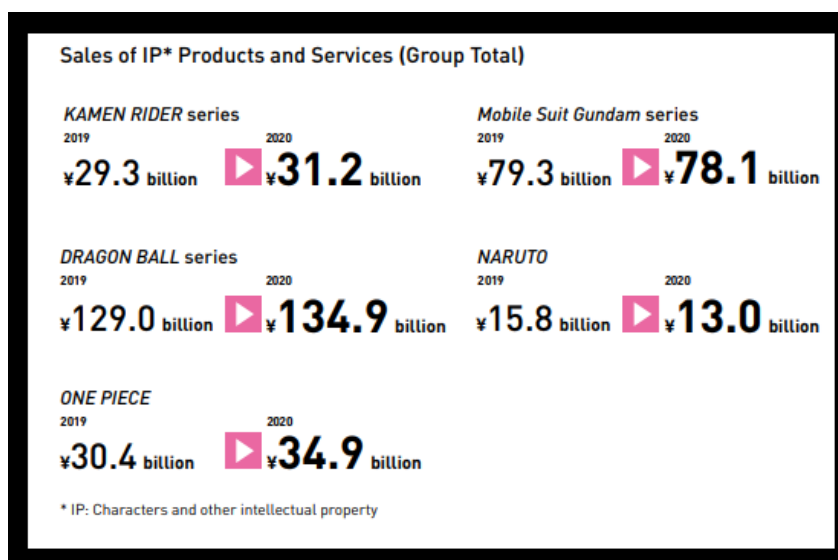
A manera de cierre, debe rescatarse que la franquicia *Dragon Ball*, siempre ha sido capaz de trascender y quebrantar las barreras culturales por medio del doblaje y subtítulo, con un impacto e influencia trascendente en diversas generaciones, por lo que se confabula como una franquicia ideal para enmarcar un impacto en las esferas diplomáticas, políticas, sociales y mercadológicas como se ha precedido en la investigación y, dicha potencialidad sin duda, deviene de su transmedialidad ininterrumpida que lleva a preservar la fidelidad y compromiso del público meta con la obra. Otro de los factores, proviene de su capacidad para dar fomento a discursos culturales y sistemas éticos valorados en el imaginario colectivo internacional, disposición que le encamina a una agencia directa e indirecta en la promoción del programa *Cool Japan*, para el ejercicio de divulgación de la Marca nación.

De manera prospectiva, debe reconocerse que, se espera una continuidad de la franquicia con una injerencia a nivel diplomático y mercadológico debido a su alcance actual,

posibilitado con la ampliación de la secuela que, se encamina a mantener un enfoque reminiscente a la divulgación cultural, arraigado desde su núcleo narrativo. Dicha hipótesis, se sustenta también en el impacto que ha logrado en el modelo de la Economía creativa de la nación, ya que, el universo *Dragon Ball*, ha conseguido consolidarse como uno de los sistemas transmediáticos de la industria del anime con mayor cotización en los últimos años, pasando de una acumulación de 129 billones de yenes (más de un billón de dólares aproximados) en 2019, para culminar en 2020 con un incremento de 134 billones de yenes (casi billón y medio de dólares aproximados), posicionándose en primer puesto de las ventas anuales de propiedad intelectual, productos y servicios del sector (Bandai Namco, 2020, p. 5). La anterior esquematización, se concentra como factor efectivo para preservar a la franquicia en una agenda que posibilitará el expansionismo japonés a nivel global en la siguiente década.

**Figura 111**

*Muestra de las ganancias de las franquicias de anime al cierre de 2020.*



*Nota: Muestra de las ganancias de las franquicias de anime al cierre de 2020 [Captura], por Bandai Namco, 2020, ([https://www.bandainamco.co.jp/cgi-bin/releases/index.cgi/file/view/10030?entry\\_id=6971](https://www.bandainamco.co.jp/cgi-bin/releases/index.cgi/file/view/10030?entry_id=6971)).*

## Conclusiones

Mediante la presente investigación, se logró concretar e interconectar una esquematización de los factores, las características y los elementos circundantes en la legitimación, posicionamiento y crecimiento de la industria cultural y creativa proveniente de Japón, que en la actualidad, por medio de sus variantes del sector de contenidos, arraiga un proteccionismo cultural que se mantiene evidente como un diferenciador intrínseco y que, la nación ha procurado como una forma de hacer prevalecer una identidad propia al interior y exterior del territorio, capaz de permear en una eficaz gestión, oportuna y favorable dentro de sus actividades sociales, políticas y diplomáticas enmarcadas bajo el sustento de su Marca nación, que desde un esfuerzo de por lo menos una década, pugna por consolidar un imaginario nacionalista, sustentado en su capacidad de comunicar, transmitir y preservar sus entramados y significaciones culturales que hasta el momento, han sido aprovechados de forma óptima para mantener a largo plazo el fomento institucional y político, incrementando también el crecimiento de su Economía creativa con un alcance internacional.

Desde el proyecto, se logró encarar y a su vez amplificar de forma general, contextual y teórica, un análisis a los fundamentos y las estrategias desde las cuales el programa *Cool Japan*, edifica y rige una gestión política de injerencia comercial dentro de sus industrias y sectores, en búsqueda de gestar una estabilidad y un ascenso en su economía interna. El precedente, corresponde a una interrelación e integración directa del programa con la paulatina legitimación de la Marca nación bajo los estatutos del *Soft power*, en el que las formas y representaciones simbólicas de la nación, así como la estructura de una agenda política y diplomática definida, son la pieza clave para extender un impacto discursivo escalable a nivel internacional, por el que se busca reafianzar, una identidad cultural consistente y atractiva a través del tiempo.

Las franquicias que fueron evocadas como parte de la agencia directa e indirecta de la Marca nación, como lo son: *Astroboy* (Tezuka, 1952), *Gundam* (Tomino, 1979), *Captain Tsubasa* (Takahashi, 1981), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984), *Crayon Shin-chan* (Usui, 1990), *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), *Pokémon* (Tajiri, 1996), *One Piece* (Oda, 1997), *Naruto* (Kishimoto, 1999), *Pretty Cure* (Nishio, 2004), *Yo-kai Watch* (Konishi, 2013); entre otras,

escalan su rango de impacto por disponer características éticas valoradas a nivel global, y sobre todo por su capacidad de explicitar desde su contenido directa y reiteradamente, los enlaces discursivos que el programa *Cool Japan* promueve y divulga.

El sector de la animación desde su ampliación transmedia, llega a formar parte del estudio para encarar el *Soft power* japonés a partir de, una propuesta alternativa a estudios similares que emanan de la cultura popular y de los beneficios o las utilidades económico-políticas obtenidas a través de su ejecución que, en este caso se presentan indiscutiblemente en la industria electa, debido a sus características de trascendencia e influencia mediática internacional, o bien, mediante su capacidad para mantener una larga vigencia en el mercado activo, así como su habilidad de comunicación y transmisión de imaginarios simbólicos, saberes tradicionales, formas culturales, mitos y elementos representativos de la nación que actualmente, se establecen como factores imprescindibles para ser partícipes en una estrategia de esta índole.

Esta investigación sustenta que, las figuras potenciales para influir a nivel masivo, en un sentido intuitivo, son las pertenecientes a las narrativas dispuestas en la cultura popular, ya que ofrecen mensajes enraizados en un núcleo canónico que, al ser respetado en su ampliación para estrategias institucionales, diplomáticas o publicitarias, logran ser comunicados y a su vez percibidos desde un enfoque mucho más genuino y atrayente. En este caso se conserva a la Narrativa transmedia como un eje central e imprescindible a revisión en el fenómeno de análisis, ya que se observa y mantiene como un elemento común en casi la totalidad de las franquicias de animación que, se establecen como representativas de la actual gestión diplomática del programa *Cool Japan*, puesto que, este modelo de negocios es aprovechado por su capacidad de incidir y generar aceptación entre el público meta de cada franquicia, desde el que se preserva la cualidad de catalizar un mayor impacto y reminiscencia en diferentes generaciones de consumidores que reconocen, tienen o alguna vez mantuvieron un compromiso con alguna de las obras.

## Referencias bibliográficas

- 2020, T. (2020). *Facebook*. Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/tokyo2020/>
- AIE. (2011). *Energy Balances of OECD Countries*, Agencia Internacional de la Energía. 2011: International Energy Agency.
- Akaha , T. (2005). “Soft Power” in Japan’s Security Policy: Implications for Alliance with the United States . *the Center for International Studies, Inha University, Pacific Focus Vol. XX No. 1* , 59-91.
- Alberto Toscano , B. (2011). El espíritu de las Artes Marciales . *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, 1 - 5.
- Alexander, J. (1987). *The micro-macro link*. (B. Giesen, R. Munch, & N. Smelser, Edits.) Berkeley: Universe of California Press.
- Amador Bech , J. (2017). *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: Universidad Nacional Autónoma de México .
- Amador Bech, J. (2015). *Comunicación y cultura. Conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*. México: Universidad Autónoma de México.
- Amador Bech, J. (2015). *Comunicación y cultura. Conceptos básicos para una teoría antropológica de la Comunicación*. México: Universidad Autónoma de México.
- Amador Bech, J. (2020a). *Ensayos de hermenéutica. Perspectivas para una teoría de la interpretación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Amador, J. (2020b). *En torno a la definición de los signos y símbolos: Semiótica y hermenéutica*. Obtenido de 10.13140/RG.2.2.22758.65605:  
[https://www.researchgate.net/publication/343485472\\_EN\\_TORNO\\_A\\_LA\\_DEFINICION\\_DE\\_LOS\\_SIGNOS\\_Y\\_LOS\\_SIMBOLOS\\_SEMIOTICA\\_Y\\_HERMENEUTICA](https://www.researchgate.net/publication/343485472_EN_TORNO_A_LA_DEFINICION_DE_LOS_SIGNOS_Y_LOS_SIMBOLOS_SEMIOTICA_Y_HERMENEUTICA)
- Anholt, S. (2007). *Competitive Identity: The New Brand Management for Nations, Cities and Regions*. UK: Palgrave Macmillan.
- Anónimo. (2014 [1592]). *Viaje al oeste: Las aventuras del rey mono*. (E. P. Gatón , & I. Huang-Wang, Trans.) Barcelona: Siruela.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Baldwin, C. & . (Septiembre de 1997). Managing in an Age of Modularity. *Harvard Business Review*, 84–93.
- Baldwin, D. (1979). Power analysis and World politics New Trend vs old tendencies. *World politics*, 31.
- Bandai Namco Group. (2018). *Bandai Namco Group: Integrated report 2018*. Obtenido de Bandai Namco Group: [https://www.bandainamco.co.jp/cgi-bin/releases/index.cgi/file/view/8955?entry\\_id=6272](https://www.bandainamco.co.jp/cgi-bin/releases/index.cgi/file/view/8955?entry_id=6272)
- Barthes, R. (1999). *Mitologías* (Decimosegunda ed.). (H. Schmucler, Trad.) México: Siglo XXI editores.
- Benveniste, E. (1974). *Problèmes de Linguistique Générale*. París: Gallimard.
- Berndt, J., & Kümmerling-Meibauer, B. (2013). *Manga’s Cultural Crossroads*. London: Routledge.
- Blanchard, J., & Lu, F. (2012). Thinking hard about soft power: a review of the literature on China and Soft power. *Asian Perspective*, 565-589.
- Bond, R., McCrone, D., & Brown, A. (2003). National identity and economic development: reiteration, recapture, reinterpretation and repudiation. *Nations and Nationalism*, 371–391.
- Braunstein, F. (2001). *Les arts martiaux aujourd'hui: etats des lieux*. Paris: L'Harmattan.
- Brienza, C. (2016). *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*. London: Bloomsbury.
- Cameron, K. (1999). *National Identity*. United Kingdom: Intellect Books, Exeter.
- Campbell , J. (1991). *Las máscaras de dios. Mitología primitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- Campbell, J. (1991). *Las máscaras de Dios: Mitología oriental* (Vol. II). (B. Urrutia, Trad.) Madrid: Alianza Editorial.
- Cancino Pérez, L. (2011). Aportes de la noción de imaginario social para el estudio de los movimientos sociales. *Polis, revista latinoamericana*(28), 1-13.



- Cassirer, E. (1997). *Antropología filosófica*. México: Fondo de Cultura Económica .
- Cassirer, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas. El pensamiento mítico* (Vol. II). (A. Morones, Trad.) México: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, M. (2008). The New Public Sphere: Global Civil Society, Communication Networks, and Global Governance. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 616, n° 1, 78-93.
- Cavallaro, D. (2007). *Anime intersections: Traditions and innovation in theme and technique*. Jefferson: McFarland & Co.
- Center on Public Diplomacy, P. (2020). *The Soft power 30*. Obtenido de The Soft power 30: <https://softpower30.com/country/japan/>
- Certeau, M. (1999). *La Cultura en plural*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Champault, F. (2011). Apprendre par corps -problèmes relatifs aux implications psychologiques et morales de l'apprentissage dans les arts de combat au Japon. *Daruma: Revue internationale d'études japonaises, Université de Toulouse-Le Mirail*(9), 55-82.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós.
- Chong, A. (2007). *Foreign Policy in Global Information Space. Actualizing Soft Power*. London: Palgrave McMillan.
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. London: BFI Publishing.
- Condry, I. (2013). *The soul of anime: Collaborative creativity and media success story*. Durham: Duke University Press.
- Crafton, D. (2005). PlanesCrazy: Transformations of pictorial Space in 1930s Cartoons. *Cinémas:Journal of Film Studies* , 147 - 180.
- Crespín Perales, M. (2017). *PhilArchive*. Obtenido de PhilArchive: <https://philarchive.org/archive/PERCEC-11>
- Cuche, D. (2004). *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Argentina: Nueva Visión Editores.
- Cuenca Orozco, D. (2019). Transmedia y plataformas audiovisuales de distribución de videojuegos, animación y cine vía streaming. En J. Garfías Frías, D. Cuenca Orozco, B. López Pérez, R. García Madrid, A. Gracia Vázquez, A. Chavarría Cruz, . . . H. Lujambio Valle, *Industrias creativas y procesos de transmediación* (págs. 34-54). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cull, N. J. (2009). *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Ángeles: Figueroa Press.
- Danesi, M., & Perron, P. (1999). *Analyzing Cultures: An Introduction & Handbook*. Indiana: Indiana University Press.
- de León Yong, T., Ortíz Vera, A. E., & Narro Robles, C. (2013). *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- de San Eugenio Vela, J. (2012). Del Estado-nación al Estado-marca. El rol de la diplomacia pública y la marca de país en el nuevo escenario de las relaciones internacionales. *Revista de estudios sociales*, 145-157.
- Dena, C. (7 de October de 2007 ). *Jeff Gomez's "8 Defining Characteristics of Transmedia Production*. Obtenido de christydena: <https://www.christydena.com/2007/10/jeff-gomez-s-8-defining-characteristics-of-transmedia-production/>
- Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. London: Bloomsbury Publishing.
- Denshimaru, T. (1993). *Zen y marciales*. Buenos Aires: Carcamo.
- Dinnie, K. (2008). *Nation branding. Concepts, Issues, Practice*. Elsevier: Britain.
- Draeger, D. F. (1973a). *Classical Bujutsu: The Martial Arts and Ways of Japan* (Vol. I). New York: Weatherhill.
- Draeger, D. F. (1973b). *Classical Budo: The martial arts and ways of Japan* (Vol. II). New York: Weatherhill.
- Dragon Ball Official Site. (2020). *Dragon Ball Official Site by Shueisha*. Obtenido de <https://dragonball.news/>
- Duch, L. (2012). *Religión y comunicación* . Barcelona: Fragmenta.
- Durand, G. (1971). *La imaginación simbólica*. Barcelona: Amorrortu.

- Durand, G. (2012). *Las estructuras antropológicas del imaginario. Introducción a la arquetipología general*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Duranti, A., & Goodwin, C. (1992). *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Britain: Cambridge University Press.
- Eliade, M. (1967). *Mefistófeles y el andrógino*. Madrid: Guadarrama.
- Eliade, M. (1989). *Iniciaciones místicas*. Madrid: Taurus Ediciones.
- Eliade, M. (1994). *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor.
- Espartero, J., Villamón, M., & González, R. (julio-septiembre de 2011). Artes marciales japonesas: prácticas corporales representativas de su identidad cultural. *Movimento*, 17(3), 39-55.
- Ettinger, B. (diciembre de 2006). *Anipages*. Obtenido de Anipages: <http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/2004/07/>
- Fairclough, N., & Wodak, R. (1997). Discourse Studies. A multidisciplinary introduction. *Discourse as social interaction*, 2, 258-284.
- Fandom Dragon Ball. (2020). *La Enciclopedia de Dragon ball*. Obtenido de dragonball.fandom: [https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:T%C3%A9cnicas\\_de\\_Dragon\\_Ball\\_Super](https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:T%C3%A9cnicas_de_Dragon_Ball_Super)
- Farr, R., & Moscovici, S. (1984). *Social representations*. Cambridge: University Press.
- Fernández Cavia, J. (2011). Ciudades, regiones y países como marcas: luces y sombras del place branding. En Manual de comunicación turística: de la información a la persuasión, de la promoción a la emoción. *Documenta Universitaria*, 103-113.
- Fernández-Montesinos, A. (2016). Los estereotipos: definición y funciones. *Automne, Universidad Complutense*, 53 - 63.
- Ferraris, M. (2002). *Historia de la Hermenéutica*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Ferrero, J. (2014 [1592]). Prólogo. En Anónimo, *Viaje al oeste: Las aventuras del rey mono*. (págs. 5 - 9). Barcelona: Siruela.
- Fiske, J. (1988). *Television Culture*. London: Methuen.
- Foucault, M. (1970). *El orden del discurso*. Venezuela: Tusquets.
- Fowks, J. (2017). *Macanismos de la posverdad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Fujii, M., & Kawaii, M. (junio de 2010). *Asian Development Bank Institute*. Obtenido de Lessons from Japan's Banking Crisis 1991 - 2005: <http://www.adbi.org/working-paper/2010/06/29/3922.lessons.japan.banking.crisis.1991.2005/>
- Fund, C. J. (2019). *Cool Japan Fund Inc*. Obtenido de Cool Japan Fund : <https://www.cj-fund.co.jp/en/about/company.html>
- Gangzhe, L. (2008). Japanese and Korean View of China from the Viewpoint of China. *8th Asian Future Forum of Japan and Korea. East-Asian Regional Concept and Chinese View of Japan and Korea* (págs. 58 - 79). Tokyo: 34th SGRA FORUM.
- García Canclini, N. (1984). *Las culturas populares en el capitalismo*. México: Nueva Visión.
- García Gual, C. (1989). *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Barcelona: Montesinos Editor.
- García, A. (2006). Imaginario colectivo. Imaginario, imaginary, imagery. *Gac Sanit*, 20(4), 334-335. Obtenido de [https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource\\_ssm\\_path=/media/assets/gv20n4/imaginario.pdf](https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/gv20n4/imaginario.pdf).
- Garfias Frías, J. (19 de octubre, 2020). Universo Dragon Ball. (C. Cisneros Hernández, Entrevistador) - - Entrevista personal (presencial)- abierta, registro audio.
- Garfias Frías, J. Á. (2019). De Industrias Culturales a Industrias Creativas. En J. Á. Garfias Frías, D. Cuenca Orozco, B. E. López Pérez, R. A. García Madrid, A. Gracia Vázquez, A. Chavarría Cruz, . . . P. Banegas Celis, *Industrias creativas y procesos de transmediación* (págs. 15 - 33). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas* (Duodécima ed.). (A. Bixio, Trad.) Barcelona: Gedisa.
- Giddens, A. (1984). *La construcción de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires : Amorrotu editores.
- González Martínez, A. J. (2016). *J.A.D.E. jardín y arquitectura doméstica del este: (la casa contemporánea japonesa, el refugio y el jardín, Tokio: 1991-2011)*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Govers, R., & Frank, G. (2009). *Place Branding: Glocal, Virtual and Physical Identities, Constructed, Imagined and Experienced*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Grondin, J. (2008). *¿Qué es la hermenéutica?* Barcelona: Herder.
- Grondin, J. (2008). *¿Qué es la hermenéutica?* (A. Martínez Riu , Trad.) Barcelona: Herder.
- Guarné, B. (2007). *La escritura de la diferencia. Identidad y diferencia en el Katakana japonés*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Harootunian, H. D. (1988). Visible Discourse/Invisible Ideologies. *South Atlantic Quarterly* 87, 445-473.
- Hayward, J. (1997). *Consuming passions: Active audiences and serial fictions from Dickens to Soap Opera*. Lexington: University of Kentucky Press.
- Higson, A. (1998). Nationality: National identity and the media. En A. Briggs, & P. Golbey, *The Media: An Introduction*. London: Longman.
- Hirakawa, H. (2008). Japanese Concept of East Asia. *8th Asian Future Forum of Japan and Korea. East-Asian Regional Concept and Chinese View of Japan and Korea* (págs. 5-27). Tokio: 34th SGRA FORUM.
- Hodge, B. (1989). National Character and the Discursive Process: A Study of Transformation in Popular Metatexts. *Journal of Pragmatics*, 427-444.
- Hsu, S. (2016). *Economic Reform in Asia China, India, and Japan*. New York: Elgar.
- Hu, J. (2012). *Full text of Hu Jintao's report at 18th Party Congress*. Obtenido de xinhuanet: [http://news.xinhuanet.com/english/special/18cpcnc/2012-11/17/c\\_131981259.htm](http://news.xinhuanet.com/english/special/18cpcnc/2012-11/17/c_131981259.htm).
- Huang, X. (2013). *Modern Economic Development in Japan and China: Developmentalism, Capitalism, and the World Economic System*. New York: Palgrave macmillan.
- Ichihara, M. (2018). *Japan's International Democracy Assistance as Soft Power: Neoclassical Realist Analysis*. Abingdon: Routledge.
- IMDb company. (2015). *IMDbPRO*. Obtenido de box office mojo: [https://www.boxofficemojo.com/?ref\\_=bo\\_nb\\_rl\\_mojologo](https://www.boxofficemojo.com/?ref_=bo_nb_rl_mojologo)
- Iriye, A. (1997). *Japan and the Wider World. From Mid-nineteenth Century to the present*. New York: Longman.
- Itō, G. (2005). *Tezuka izu Deddo: Hirakareta Manga Hyōgenron e*. Tokio: NTT Publishin.
- Iwabuchi, K. (diciembre de 1994). *Complicit exoticism: Japan and its other*. Obtenido de Continuum: The Australian Journal of Media & Culture.: <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/8.2/Iwabuchi.html>
- Japan, M. o. (2006). *MOFA*. Obtenido de Ministry of Foreing Affairs of Japan : <https://www.mofa.go.jp/announce/announce/2006/1/index.html>
- Jenkins, H. (1 de junio de 2001). *Convergence? I Diverge*. Obtenido de Technology Review, MIT: <https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/>
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. Obtenido de Technology review, MIT: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. F. (2015). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor de una cultura en red*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Johnson-Laird, P. (1983). *Mental models*. Cambridge: University Press.

- Kacsuk, Z. (2018). Re examining the "What is manga problematic". The te tension and interrelationship between the "Style" versus "Made in japan" positions. *Arts*, 7-26.
- Kadir, A. (2017). *Koreas's Soft power and public diplomacy*. Hangang network: Korea.
- Kapferer, J. N. (2004). *The New Strategic Brand Management: Creating and Sustaining Brand Equity Long Term*. United Kindom: Kogan Page.
- Kawamura, N. (1967). *Nihon Bunkaron no Shuhen (Some Arguments on Theories of Japanese Culture)*. Tokyo: Ningen no Kagakusha.
- Kawashima, S. (2008). Japanese View of China. *Japanese Concept of East Asia, 20088th Asian Future Forum of Japan and Korea. East-Asian Regional Concept and Chinese View of Japan and Korea* (págs. 39-47). Tokyo: 34th SGRA FORUM.
- Kim, S. (2008). Korean View of China. *8th Asian Future Forum of Japan and Korea. East-Asian Regional Concept and Chinese View of Japan and Korea* (págs. 48-56). Tokyo: 34th SGRA FORUM.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Knorr-Cetina, K. (1981). *Advances in social theory and methodology. Towards an integration of micro-and macrosociologies*. Londres: Routledge.
- Kotler, P., & Keller, K. (2006). *Marketing Management*. USA: Pearson Prentice Hall.
- Koyasu, N. (2006). Formació del concepte de "nació japonesa". *Revista d'etnologia de Catalunya*, 62 -69.
- LaMarre, T. (2009). *The Anime Machine: A media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Layton, R. (2003). *The Anthropology of Art*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Levi, A. (1996). *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Chicago: Open Court.
- Li, M. (2008). China debates: Soft power. *Chinese Journal of International Politics*, 287-308.
- Li, M. (2009). *Soft Power. China's Emerging Strategy in International Politics*. United Kindom : Lexington Books.
- Li, X., & Worm, V. (2010). Building China's soft power for a peaceful rise. *Journal of Chinese Political Science*(16), 69-89.
- Liang, W. (2012). China's soft power in Africa: is economic power sufficient? *Asian Perspectives*(36), 67-692.
- Lozano Méndez, A. (2007). *Interculturalidad en la educación superior. Loa estudios de Asia Oriental, los estudios hispánicos y a enseñanza de la cultura*. Barcelona: Autonomous University of Barcelona.
- Mandujano Salazar, Y. Y. (2016). *El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional*. Obtenido de Estudios de Asia y Africa : <https://estudiosdeasiayfrica.colmex.mx/index.php/ea/article/view/2183/2286>
- Manfredi, J. L. (2011). Hacia una teoría comunicativa de la diplomacia pública. *Comunicación y Sociedad XXIV*, 199-225.
- Martin, F. (2002). La notion d'intercorporéité dans les arts martiaux orientaux. *Université Stendhal-Grenoble3-Gresec/Université Pierre Mendès-France*, 111-123.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Masuda, H. S. (2018). *The Association of Japanese Animations*. Obtenido de The Association of Japanese Animations: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- McLelland, M. (2017). *The end of Cool Japan: Ethical, legal, and cultural challenges to Japanese popular culture*. . London: Routledge.
- Mearsheimer, J. (2010). The gathering storm: China's challenge to US power in Asia. *The Chinese Journal of International Politics*, 11-46 .
- Melissen, J. (2005). *The New Public Diplomacy: Soft power in International Relations*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- METI, Ministerio de Economía Comercio e Industria. (2018a). *METI, Ministerio de Economía Comercio e Industria*. Obtenido de Commerce and Information Policy Bureau, Creative Industry Division: [https://www.meti.go.jp/intro/kids/interview/cool\\_japan/](https://www.meti.go.jp/intro/kids/interview/cool_japan/)
- METI, Ministerio de Economía, Comercio e Industria. (2016). *Ministerio de Economía, Comercio e Industria*. Obtenido de Proyecto de investigación sobre diversos métodos de financiación: [https://www.meti.go.jp/meti\\_lib/report/H28FY/000297.pdf](https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/H28FY/000297.pdf)
- METI, Ministerio de Economía, Comercio e Industria. (2017). *Oficina de Política de Información y Comercio, División de Industrias Relacionadas con la Información Cultural*. Obtenido de METI, Ministerio de Economía, Comercio e Industria: [https://www.meti.go.jp/meti\\_lib/report/H28FY/000414.pdf](https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/H28FY/000414.pdf)
- Miller, R. A. (1982). *Japan's Modern Myth: The Language and Beyond*. New York: Weather Hill.
- Moneris, A. (2008). *Place branding: planteamientos y enfoques básicos. Estrategia de Comunicación*. Obtenido de <http://goo.gl/ITeO8>
- Naciones Unidas. (2008). *Informe Sobre la Economía Creativa 2008*. UNCTAD, UNESCO ONU.
- Nitobe, I. (2005). *Bushido: el código ético del samurái y el alma de Japón*. Madrid: Miraguano.
- Norris, C. (2009). Manga, anime and visual art culture. En Y. Sugimoto, *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (págs. 236-260). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nye, J. (2004). *Soft Power. The Means to Success in World Politics*. Nueva York: Public Affairs.
- Nye, J. (2016). *El Poder Suave. La clave del éxito en la política internacional*. México: Universidad Iberoamericana.
- Nye, J. J. (2011). *The Future of Power*. New York: Public Affairs.
- Odagiri, H. (2010). Manga truisms: On the insularity of Japanese manga discourse. En J. Berndt, *In Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (págs. 53–66). Kyoto: Kyoto Seika University.
- Olins, W. (1999). *Trading Identities: Why countries and companies are taking each others' roles*. London: The Foreign Policy Centre.
- Ono, S. (2008). *Sintoísmo. El camino de los kami*. Gijón: Satori Ediciones.
- P. Gatón, E., & Huang, I. (2014 [1592]). Introducción. En Anónimo, *Viaje al oeste: Las aventuras del rey mono*. (págs. 9 - 24). Barcelona: Siruela.
- Padula, D. (2013). *Dragon Ball Z "Its Over 9, 000!": Cosmovisiones en colisión*. Michigan: Padula.
- Padula, D. (2014). *Dragon Ball culture: Origin* (Vol. I). Michigan: Padula.
- Padula, D. (2015a). *Dragon Ball culture: Adventure* (Vol. II). Michigan: Padula.
- Padula, D. (2015b). *Dragon Ball culture: Battle* (Vol. III). Michigan: Padula.
- Padula, D. (2015c). *Dragon Ball culture: Westward* (Vol. IV). Michigan: Padula.
- Padula, D. (2015d). *Dragon Ball culture: Demons* (Vol. V). Michigan: Padula.
- Padula, D. (2016). *Dragon Ball culture: Gods* (Vol. VI). Michigan: Padula.
- Pelegrín Solé, Á., & Jansana Tanehashi, A. (2011). *Economía en Japón*. Barcelona : UOC.
- Pelfini, A. F. (2015). *Los BRICS en la construcción de la multipolaridad*. Buenos Aires: CLACSO.
- Productions, T. (2018). *Tezuka Osamu Official*. Obtenido de Tezuka Productions: <https://tezukaosamu.net/en/>
- Ratti, O., & Westbrook, A. (1994). *Los secretos del samurái. Las artes marciales en el Japón feudal*. Madrid: Alianza Deporte.
- Rauscher, A., Stein, D., & Thon Noel, J. (2020). *Comics and videogames: From Hybrid Medialties to transmedia expansions*. Nueva York: Routledge.
- Ricoeur, P. (1995). *Teoría de la interpretación. Discurso y excedente de sentido*. Buenos Aires : Siglo XXI.
- Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad* . Barcelona: Paidós.
- Ricoeur, P. (2003). *El conflicto de las interpretaciones: ensayos de hermenéutica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico* (Quinta ed.). (A. Neira, Trad.) México: Siglo XXI Editores.
- Ricoeur, P. (2006). *Teoría de la interpretación*. México: Siglo XXI Editores-Universidad Iberoamericana.

- Rodhan, K. R. (2007). A critique of the China threat theory: a systematic analysis. *Asian Perspectives*, 41-66.
- Ruh, B. (2010). Transforming U.S. Anime in the 1980s: Localization and longevity. *Mechademia 5, University of Minnesota Press*, 31 - 49.
- Sasada, H. (2013). *The evolution of the japanise developmental state. Institutions locked in by ideas*. London: Routledge.
- Schapiro, M. (1953). Style. En M. Schapiro, *Antropología actual*. Buenos Aires: Libros básicos.
- Scolari, A. C. (2013). *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Smith, A. (2009). Transmedia Storytelling in Televition 2.0. Strategies for Developing Televition Narratives across Media Platforms. *Tesis, Film and Media Culture Department*. Estados Unidos: Middlebury College.
- Solares, B. (2006). Aproximaciones a la noción de Imaginario. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 129-141.
- Solares, B. (2008). Un acercamiento a la antropología simbólica de Lluís Duch. En L. Duch , M. Lavaniegos, M. Capdevila, & B. Solares, *Lluís Duch, antropología simbólica y corporeidad cotidiana* (págs. 15-40). Cuernavaca: Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias/UNAM.
- Statista. (2018). *Statista*. Obtenido de Statista: <https://www.statista.com/topics/2284/nintendo/>
- Steinberg, M. (2012). *Animes's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. Minneapolis: Minnesota Press.
- Steward, R. J. (1991). *Los mitos de la creación*. Madrid: Edaf.
- Stewart, R. (2013). Manga as schism: Kitazawa Rakuten's resistance to "Old-Fashioned" Japan. En J. Berndt, & B. Kümmerling-Meibauer, *In Manga's Cultural Crossroads* (págs. 27-49). London: Routledge.
- Sugimoto, Y. (2003). *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Takahashi, M., & Tsugata, N. (2010). *Anime Studies (Anime Gaku)*. Tokio: NTT Publishing.
- Takeuchi, Y. (1963). *Explanation of View on Asia-ins*. Tokio: Chikuma-shobo.
- Thornton -Gibson, K. (agosto de 2017). Ukiyo -e, World War II, and Walt Diney: The influences on Tezuka Osamu's development of the modern world of anime manga. *The Phoenix papers*, 3, 344-356.
- Toei Animation Co. (2014). *Toei Animation Co. Financial Results*. Obtenido de Toei Animation Co. Financial Results: [http://corp.toei-anim.co.jp/files/IR/26\\_4Q/201403\\_4Q\\_keisu.pdf](http://corp.toei-anim.co.jp/files/IR/26_4Q/201403_4Q_keisu.pdf)
- Tokyo Polytechnic University. (2010). *Tokyo Polytechnic University*. Obtenido de Encuesta sobre Cool Japan: <https://www.t-kougei.ac.jp/static/file/100518.pdf>
- Tokyo Polytechnic University. (2014). *Tokyo Polytechnic University*. Obtenido de Encuesta sobre Cool Japan: <https://www.t-kougei.ac.jp/static/file/cool-japan.pdf>
- Toriyama, A. (1983). Akira Toriyama x Rumiko Takahashi. (R. Takahashi, Entrevistador) TeLePAL.
- Trend, I. M. (agosto de 2019). *Media Innovation Lab, Dentsu Inc*. Obtenido de Media Innovation Lab, Dentsu Inc.: <https://play.google.com/books/reader?id=LHOqDwAAQBAJ&printsec=frontcover&pg=GBS.PA23>
- Tuch, H. N. (2004). *Communicating With the World: US Public Diplomacy Overseas*. London: Boulder CO and London.
- UNCTAD. (2010). *Conferencia de la Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo*. Obtenido de Economía Creativa. Una opción factible de desarrollo: [http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103\\_sp.pdf](http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf)
- UNCTAD. (2018). *Creative Economy Outlook: Trends in international trade in creative industries*. Obtenido de unctad.org: [https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3\\_en.pdf](https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3_en.pdf)
- UNCTAD. (2018). *Creative Economy Outlook: Trends in international trade in creative industries*. . Obtenido de Conferencia de las Naciones Unidas sobre comercio y Desarrollo: [https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3\\_en.pdf](https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3_en.pdf)
- UNESCO. (2006). *Comprender las industrias creativas. Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas*. The Global Aliance for Cultural Diversity.
- Usunier, J., & Lee, J. (2005). *Marketing Across Cultures*. UK: Prentice Hall.

- Van Dijk, T. (1985). *Handhook of Discourse Analysis*. Londres: Academic Press.
- Van Dijk, T. (1994). Discurso, Poder y Cognición Social. *Cuadernos. N°2, Año 2.* (págs. 1-92). Bolivia: Universidad de Aquino Bolivia.
- Van Dijk, T. (septiembre-octubre de 1999). El análisis crítico del discurso. *Anthropos*(186), 23-36.
- Wade, L. (2018). How did we get here? A Study on the History of Manga as an Artifact of Japan's Societal Evolution. *Willamette University JAPN 499W*, 1- 34.
- Yul, S. (2008). East Asian Regionalism and Korea' s Perspective. *Japanese Concept of East Asia, 20088th Asian Future Forum of Japan and Korea. East- Asian Regional Concept and Chinese View of Japan and KoreaTokio* (págs. 28 - 38). Tokyo : 34th SGRA FORUM.

## ANEXOS

### Anexo A



#### *Transformación del diseño visual y espiritual del personaje principal en la franquicia.*

Personaje: Son Gokū	Rol: Personaje principal y superhéroe
<ul style="list-style-type: none"> <li>Origen: Son Gokū, es un personaje inspirado en el Rey Mono “Sūn Wūkōng”, con precedente en la novela china <i>Xīyóuji</i> (<i>Journey to the West</i>). Desde la concepción de Akira Toriyama como autor, el personaje mantiene una apariencia visual humana que diseña para mantener un vínculo de identificación directo con el lector, inspirado en el diseño de personajes de Osamu Tezuka en el manga <i>Astroboy</i> (<i>Tetsuwan Atom</i>, 1952)<sup>143</sup>.</li> </ul>	
<b>Transformación del diseño visual</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Figura 112</b> <i>Primer aspecto visual</i> <i>Dragon ball (1986)</i></p>  <p style="text-align: center;"><small>Nota: Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball</i> (Toei Animation, 1986). Capítulo 1.</small></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Son Gokū como infante, mantiene visualmente la cola de mono correspondiente a la entidad espiritual original, la cual fue cortada varias veces y una última vez en un combate de artes marciales que tiene de forma inesperada con la materialización de su abuelo difunto Son Gohan, para un combate impuesto por la bruja Uranai Baba. Este acontecimiento tiene la intención espiritual de independizar al protagonista de su punto débil, una liberación de fuerza incontrolable existente en los guerreros extraterrestres de raza Saiyajin (capítulo 107 del manga origen).</li> <li>-Tiene ropa de artes marciales representativas de las dinastías Míng y Qīng chinas (1368-1644 y 1644-1912 d. C.). Lleva un par de muñequeras en los brazos y usa gōngfū xié (功夫鞋, "zapatos de kung fu"). (Padula, 2015, p.15).</li> </ul>
<p><b>Objetos atribuidos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Báculo mágico (Nyoibo, 如意棒): es un objeto sagrado capaz de cambiar de tamaño y multiplicar su extensión al obedecer la voluntad del dueño. El báculo se conserva como alusión directa al arma en posesión de la espiritualidad Sun Wukong, adquisición descrita en la novela <i>Xīyóuji</i>, cuando el Rey mono visita el territorio de Lóng-wáng (龍王, "Rey Dragón") del Dōng-hǎi (東海, "Mar del Este"). (Padula, 2015, p. 5). En la obra <i>Dragon ball</i>, el infante obtiene el objeto venciendo al asesino por contrato conocido como Tao Pai Pai (桃白白), afiliado a la organización Red Ribbon (レッドリボン軍, Armada de la Patrulla Roja), corporación que tiene interés por la dominación de territorios.</li> <li>- Nube voladora (筋斗雲, Kintōun): es una nube amarilla, que fue concedida por obsequio del anciano Kame Sennin (亀仙人, Ermitaño Tortuga)<sup>144</sup> a Son Gokū, en reconocimiento a la ayuda brindada a su amigo tortuga que se encontraba perdido y lejos del lugar de origen. El objeto tiene incidencia también en la novela <i>Xīyóuji</i>, donde la nube tiene la terminología “jīndōuyún (筋斗雲, nube de la voltereta). De forma literaria se explicita que, con el entrenamiento del maestro Xūpútí (uno de los principales discípulos de buda), el Rey mono es capaz de llegar a un estado espiritual autónomo por el que controla el destino de su desplazamiento desde la nube, según su intención. El artefacto, únicamente logra conexión con un corazón puro (un kiyoi [清い, "puro "] kokoro [心, "Corazón" o "mente"]), reflejo del esquema daoísta.</li> </ul>	

<sup>143</sup> En: Padula, D. (2015). *Dragon Ball culture: Adventure* (Vol. II). Michigan: Padula.(pág. 11)

<sup>144</sup> Kame Sennin (亀仙人, Ermitaño Tortuga), es reconocido también con el nombre Muten Rōshi (武天老師, “maestro anciano invencible”), y en el doblaje latinoamericano como "Maestro Roshi".



<b>Signos visuales evocados:</b>	
En el personaje principal, así como en los héroes secundarios, se presentan signos visuales en los trajes de combate de artes marciales que, demarcan kanjis referentes a los maestros espirituales que adoctrinaron su práctica. En el caso de Son Gokū, es un signo que explicita una etapa espiritual concluida, y es identificador de la formación del héroe.	
<b>Color del traje de artes marciales (Dōgi):</b>	
Toriyama concede el color naranja al dōgi (traje de artes marciales) de Son Gokū, porque quiere evocar la tonalidad de la vestimenta que usaban los monjes budistas que se entrenaron en China. Desde su inspiración añade un nudo a la cintura (obi, 帯) en color azul, con un diseño de colores complementarios. El tono particular es reconocido como "Yamabuki-iro" (color Yamabuki, "color del aliento de la montaña") es un color tradicional de Japón que lleva el nombre del yamabuki (planta, "kerria japonica") que crece en las montañas japonesas y chinas durante la primavera, y que está conectado con los vestuarios de los monjes Shào lín de la dinastía Táng (Padula, 2015c, p. 183).	
<b>Referencias visuales</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Figura 113</b> Segundo aspecto visual <i>Dragon Ball (1986)</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball</i> (Toei Animation, 1986). Capítulo 1.</p>	En la primera referencia visual se refleja el kanji 亀, que tiene una vinculación directa a la significación del ideograma "tortuga", presente en la vestimenta de combate del infante Son Gokū, en referencia a su primera formación especializada en artes marciales bajo la guía de Muten Rōshi (武天老師, Anciano maestro guerrero celestial), siendo el sabio guía una figura imprescindible en la disciplina desde la concepción japonesa, china y hongkonesa para los preceptos de combate cuerpo a cuerpo.
<p style="text-align: center;"><b>Figura 114</b> Tercer aspecto visual <i>Dragon Ball Z (1989-1996)</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Z</i> (Toei Animation, 1996). Capítulo 19.</p>	El kanji “Kaiō”, evocado en la imagen, se encuentra compuesto por dos ideogramas, 界王, cuyo significado es “Rey del mundo” y es alusivo a la vinculación a los seres superiores “Kaio” de la obra <i>Dragon ball</i> , reconocidos como entidades espirituales trascendentes, así como reguladoras de las actividades que son cercanas a la injerencia de las deidades correspondientes a los Universos planteados en la narrativa original y en la secuela. El personaje Son Gokū recibe el traje de artes marciales en su etapa adulta mientras entrena con el Kaiō del Norte (北の界王, Kaiosama), ser regulador de los planetas del norte, su trabajo es supervisar a los seres espirituales que tienen injerencia en este cuadrante territorial.
<p style="text-align: center;"><b>Figura 115</b> Cuarto aspecto visual <i>Dragon Ball Z (1989-1996)</i></p>	La articulación del kanji “悟” tiene por significación una variedad de esquemas simbólicos, es el caso de los preceptos <iluminación, percepción, entendimiento y comprensión> que, antecidos desde un enfoque semántico evocan a la aspiración de sabiduría y a un camino de iluminación espiritual. El ideograma es incorporado al traje de combate de Son Gokū después de su entrenamiento en el planeta



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Z* (Toei Animation, 1996). Capítulo 20.

**Figura 116**

Referente visual de “Kami, (神)”, en el universo *Dragon Ball*.



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball* (Toei Animation, 1986). Capítulo 103.

Namek (ナメック星), donde reside la raza “Namekusei”, esquematización proveniente del término japonés, Namekuji (なめくじ) palabra que hace referencia a los moluscos terrestres.

Entre estos seres pacíficos, derivan Namekianos que son seres designados para la regulación del orden y equilibrio de otros territorios, siendo reconocidos como “Kami, (神)”, entendidos en la cultura japonesa como las entidades espirituales sagradas y reguladoras de fenómenos naturales, sociales y cosmogónicos, de esa mirada se interpreta la alusión visual vitalista tradicional del Japón, en la que la naturaleza y el ser humano son uno mismo, o como lo menciona Crespín (2017), la espiritualidad japonesa se sostiene desde un núcleo cultural arcaico que tiene una visión vitalista a través del cual se considera a todo fenómeno como sagrado por formar parte del principio de la vida, del ser humano y de su relación con la naturaleza (p. 3).

**Figura 117**

Cuarto aspecto visual *Dragon Ball Super* (2015-2018)



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015). Capítulo 10.

El ideograma que Son Gokū tiene en el costado de su traje de artes marciales, es otorgado por el ángel “Whis (ウイス)” durante su entrenamiento en el templo del Dios de la destrucción “Beerus (破壊神ビルス)”, presente en la argumentación narrativa procedente de la secuela *Dragon Ball Super*. La elaboración original del signo visual es realizada por el autor Akira Toriyama, quien le asigna como significación el término “paciencia”, en alusión a la etapa disciplinaria que el personaje experimenta a lado de Beerus.

**Fases de transformación espiritual del personaje**

La idea original de este concepto proviene también de la novela china *Xīyóujì (Journey to the West)* en referente a las habilidades del Rey Mono “Sūn Wùkōng”, descrito como un ser con setenta y dos transformaciones de su apariencia, por el que, está capacitado para «identificar a los demonios en un abrir y cerrar de ojos» a manera de dar resolutive a problemáticas y orientar su camino a la iluminación espiritual

(Ferrero, 2014 [1592], p.5). A continuación, se muestra la evolución con las variantes de las facetas espirituales que presenta la saga *Dragon Ball*, mediante el personaje Son Gokū desde el origen de la franquicia.

**Figura 118**

*Transformación Ōzaru (大猿, el gran mono), Dragon Ball (1986 a 1989)*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball* (Toei Animation, 1986). Capítulo 1.

Ōzaru (大猿, el gran mono), es una transformación que ocurre en el contacto de un guerrero de la raza Saiyajin con la luz emitida de la luna llena. El diseño de esta transformación se concentra en evocar al original Rey Mono “Sūn Wùkōng” de la novela *Xīyóuji*.

Para que se produzca la transformación, el guerrero Saiyajin necesita tener su cola de mono, como rasgo específico natal. La transformación se da a partir de ondas Blutz Waves que actúan desde la luz solar reflejada por una luna a través de los ojos para iniciar la revelación.

**Súper Saiyajin (超スーパーサイヤ人)**

Es una transformación espiritual encadenada a la emisión de energía y aumento de potencialidad de la mente y cuerpo que, les permite a los guerreros de la raza Saiyajin, llegar a nuevos niveles de fortaleza por los que dan ruptura a sus propias limitantes. En seguida, se disponen visualmente las fases de acuerdo con el incremento de poder, evocadas en la imagen del personaje Son Gokū, iniciando por la mínima potencialidad hasta la máxima establecida.

Este apartado se concentra en mostrar las apariencias canónicas de las fases construidas por el autor Akira Toriyama, dejando fuera por economía de la información, otras transformaciones no oficiales que devienen de las adaptaciones hechas por las productoras *Toei animation* y *Bandai Namco* que, se han utilizado para dar variabilidad y ampliación transmedia al modelo de negocios de la franquicia, pero que, se alejan de los casos de estudio planteados de forma contextual.

**Figura 119**

*Súper Saiyajin fase 1*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Z* (Toei Animation, 1996). Capítulo 96.

**Figura 120**

*Súper Saiyajin fase 2*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Z* (Toei Animation, 1996). Capítulo 245.

**Figura 121**

*Súper Saiyajin fase 3*



*Nota:* Fotograma capturado por el autor. Animación *Dragon Ball Z* (Toei Animation, 1996). Capítulo 245.

Ultra Instinto (身勝手の極意, Migatte no Gokū)	
<p><b>Figura 122</b>  <i>Ultra Instinto (身勝手の極意, Migatte no Gokū)</i></p>  <p><i>Nota:</i> Fotograma capturado por el autor. Animación <i>Dragon Ball Super</i> (Toei Animation, 2015.), Capítulo 130.</p>	<p>Ultra Instinto (身勝手の極意, Migatte no Gokū), es reconocido como una fase de transformación que también tiene por definición el término "Doctrina egoísta", cuya inspiración deviene del control del ego en el sentido budista, bajo la vía de las artes marciales japonesas que, se conocen con el término genérico de Budo (tĒ, la Vía marcial). En esta transformación desde la dominación del "ego", el personaje llega a poseer un halo que representa el espíritu de lo inmaterial, del sentimiento, del afecto y de un estado superior al de una deidad o espiritualidad, concretando una trascendencia por el que la "vía de la mente", llega a ser consumida a través de la "vía del cuerpo" y a la inversa. El Budo ratifica y a la vez niega la existencia de la lucha, esto se explica al comprender que no hay un enemigo externo: solo el enemigo interno, el propio ego que, debe ser "combatido" y "derrotado" (Espartero, Villamón, &amp; González, 2011; Nitobe, 2005, p. 4; Denshimaru, 1993).</p>

## Anexo B

### *Características y elementos visuales japoneses presentes en los openings y endings de Dragon Ball Super*

Características narrativas y de contenido en los temas musicales de apertura y cierre en <i>Dragon ball Super</i> .							
Elemento presente ✓   Elemento ausente X							
No.	Opening (melodías de apertura)	Reafirmación de elementos del pasado (analepsis)	Referentes pertenecientes al nuevo argumento (prolepsis)	Presentación de nuevos personajes	Premisa principal reflejada	Presencia visual de formas culturales de Japón	Elementos narrativos y discursivos reflejados
1	Chozetsu Dynamic! (超絶☆ダイナミック) Intérprete: Kazuya Yoshii. Capítulos 1 a 76	✓	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Legado --Solidaridad y amistad como valores exaltados -Representación visual de la transformación espiritual en los personajes (fases saiyajin).
2	Genkai Toppa × Surviv (限界突破×サバイバー) Capítulo 77 a 131. Intérprete: Kiyoshi Hikawa Capítulos 76 a 131	X	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Desafíos, Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Superación desde el trabajo en equipo -Representación visual de la transformación espiritual en los personajes (fases saiyajin).
No.	Ending (melodías de	Reafirmación de elementos	Referentes pertenecientes al nuevo	Presentación de nuevos personajes	Premisa principal reflejada	Presencia de formas	Elementos narrativos y discursivos reflejados

	cierre)	del pasado (analepsis)	argumento (prolepsis)			culturales de Japón	
1	Hello Hello Hello (ハローハローハロー) Intérprete: Good Morning America Capítulos 1 a 12	✓	✓ (escasos detalles)	X	✓	- Escritura Kanji en diversos elementos visuales - Arquitectura tradicional (casas, templos, recintos).	- Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Legado -Solidaridad y amistad como valores exaltados
2	Starring Star (スターリングスタ) Intérprete: Keytalk Capítulos 13 a 25	✓	✓ (escasos detalles)	X	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Legado -Solidaridad y amistad como valores exaltados
3	Usubeni (薄紅) Intérprete: Lacco tower Capítulos 26 a 36.	✓ (escasos detalles)	✓ (escasos detalles)	X	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales) -Flora: pétalos de sakura (flor de cerezo japonés)	- Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Legado -Solidaridad y amistad como valores exaltados
4	Forever Dreaming (フォーエバードリーミング) Intérprete: Czecho No Republic Capítulos 37 a 49	✓	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales) -Evocación a la cultura culinaria japonesa	- Desafíos, motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Legado -Solidaridad y amistad como valores exaltados
5	Yoka Yoka Dance (よかよかダンス) Intérprete: Batten Show Jo tai Capitulos 50 a 59	✓ (escasos detalles)	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Legado -Solidaridad y amistad como valores exaltados
6	Chaohan Music (炒飯MUSIC) Intérprete: Arukara. Capítulos 60 a 72	X	✓ (escasos detalles)	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales) -Evocación a la cultura culinaria japonesa	- Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Solidaridad y amistad como valores exaltados
7	Aku no Tenshi to Seigi no Akuma (悪の天使と正義の悪魔) Intérprete: The Collective Capítulos 73 a 83	✓	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales) -Evocación a la cultura culinaria japonesa	- Desafíos, Motivaciones y características de personajes principales -Reflejo del camino del héroe -Superación desde el trabajo en equipo -Solidaridad y amistad como valores exaltados

						- Referencia a las estructuras de manga japonés	
8	Boogie Back (ブギーバック) Intérprete: Inoue Miyu Capítulos 84 a 96	✓	✓	X	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales) - Evocación a la cultura culinaria japonesa	- Desafíos, Motivaciones y características de personajes principales - Reflejo del camino del héroe - Superación desde el trabajo en equipo - Solidaridad y amistad como valores exaltados - Representación visual de la transformación espiritual en los personajes (fases saiyajin).
9	Haruka (遥) Intérprete: Lacco tower Capítulos 97 a 108	X	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Desafíos, Motivaciones y características de personajes principales - Reflejo del camino del héroe - Superación desde el trabajo en equipo - Solidaridad y amistad como valores exaltados
10	70cm shihou no madobe (70センチの窓) Intérprete: Rottengraff Capítulos 109 a 121	✓	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Motivaciones y características de personajes principales - Reflejo del camino del héroe - Solidaridad y amistad como valores exaltados
11	LAGRIMA Intérprete: Onepixel Capítulos 122 a 131.	X	✓	✓	✓	- Escritura Kanji (uniformes de artes marciales)	- Desafíos, Motivaciones y características de personajes principales - Superación desde el trabajo en equipo - Solidaridad y amistad como valores exaltados - Representación visual de la transformación espiritual en los personajes (fases saiyajin).

## Anexo C

### Técnicas de liberación de energía en los casos de estudio

Principales técnicas de liberación de energía presentes en <i>Dragon Ball Super</i> (manga-anime) y <i>Dragon Ball FighterZ</i> (videojuego).			
Nombre de la técnica de artes marciales (orden alfabético)	Descripción	Medio de reproducción	Personajes ejecutantes
Aniquilación absoluta (絶対的な消滅)	Es una técnica de liberación de energía utilizada por Zeno sama (Rey del todo) del presente y del futuro alternativo que funciona para aniquilar la existencia de universos y líneas temporales totales.	<i>Dragon Ball Super</i> (Manga y anime)	Deidad: Zeno sama (Rey del todo) del presente y del futuro
Barrera androide (アンドロイドバリアー)	Es una habilidad exclusiva de los androides de la franquicia, siendo una energía liberada a forma de escudo o barrera de protección sobre ataques.	-Origen: Animación <i>Dragon Ball Z</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	Androide 17
Big Bang Attack (ビッグ・バン・アタック)	Técnica de liberación de energía que consiste en posicionar el brazo en un ángulo recto, para la posterior acumulación de energía en forma esférica que el ejecutor desplaza para entrar en contacto con cualquier materialidad y llegar a la explosión.	-Origen: manga y anime <i>Dragon Ball</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	-Bejita (Héroe) -Trunks del futuro(héroe) -Moro (villano)
Bunshin (分身)	Capacidad de clonación y división, para gestar un ataque entre cuerpos idénticos para entrar en combate como grupo.	-Origen: manga y anime <i>Dragon Ball</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul>	- Gokū Black (villano) -Majin Buu (héroe) - <i>Tenshinhan</i> (héroe)
Chōeki Bōru (懲役ボール)	Es una esfera de energía dorada emanada del poder psíquico del villano Freezer.	-Origen: manga y anime <i>Dragon Ball</i> Presencia:	Freezer (villano)

<sup>145</sup> La definición, explicitación y conceptualización de las técnicas se ha retomado en inspiración y verificación de las acepciones provistas por “La enciclopedia de *Dragon Ball*”, una de las wikis de mayor extensión en información provista por fans de habla hispana de la franquicia (Fandom *Dragon Ball*, 2020). Para mayor consulta:

[https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:T%C3%A9cnicas\\_de\\_Dragon\\_Ball\\_Super](https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:T%C3%A9cnicas_de_Dragon_Ball_Super)

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> <li>• <i>Dragon Ball FighterZ</i></li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	
Espada de Espíritu Final (スピリッツバンカー)	La acumulación de energía deriva de forma recta simulando una hoja de espada. La técnica es ejecutada para atravesar los puntos vitales de los oponentes.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Bejīta (Héroe) -Bejitto (Héroe fusión de Bejīta y Son Gokū)
Final Explosion (ファイナルエクспロージョン).	Conocida como la acumulación de energía interna del ejecutante para llegar a la autoexplosión o sacrificio, evocada como último recurso para control de situaciones.	-Origen: manga y anime <i>Dragon Ball Z</i>	Bejīta (Héroe)
Final Flash Attack (ファイナルフラッシュアタック)	Es un ataque que exalta un resplandor a partir de una combinación de golpes, evocados por Ataque de Resplandor Final, es una combinación de golpes ofensivos utilizada por Bejīta, en fase Super Saiyan Dios en fase Azul en el anime <i>Dragon Ball Super</i> . La técnica consiste en retroceder en el último golpe para culminar con un destello final de acumulación de energía (Ki).	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Bejīta (Héroe)
Final Hope Slash (ファイナルホープスラッシュ)	Surge a partir de la técnica Genki, en la que se acumula la esperanza de las personas que es absorbida por el combatiente para ser liberado por la Espada de Luz, del personaje Trunks del futuro ante los combatientes.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Trunks del futuro (Héroe)
Genki-dama (元気玉)	Es una técnica de liberación de energía que acontece bajo la acumulación de Ki, que es manifestado y cedido por parte de todas las criaturas vivientes de un planeta o lugar en específico de los universos. A partir del cúmulo, se manifiesta una esfera creciente de poder que es arrojada para culminar en un ataque defensivo (habilidad creada por la entidad espiritual conocida como el Kaio del Norte).	-Origen: Animación <i>Dragon Ball</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul>	-Kaio del Norte (deidad) -Son Gokū (héroe)
Gurando Ekusapurōdo (グランドエクспロード)	Técnica de la Gran Explosión, es una acumulación de energía que se dispone como una esfera como barrera ofensiva y escudo protector, ejecutada por el Androide 17 en la supervivencia del Torneo Universal.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Androide 17 (héroe)
Gyarakutika Dōnatsu (ギャラクティカドーナツ)	Es una concentración de energía en forma de un aro de energía, que el ejecutante eleva en el aire para hacerle girar y arrojarle a manera que el combatiente queda atrapado en el ataque circular.	-Origen: Animación <i>Dragon Ball Z</i>	-Gotenks, fusión de los héroes: Trunks (hijo de Bejīta) y Goten (hijo de Son Gokū)



Gyarikku Kyanon (ギヤリックキャノン)	La técnica para liberar en forma de cañón una onda expansiva de ki de color violeta.	-Origen: Animación <i>Dragon Ball</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	-Cabba (Héroe)
Hakai (破壊)	Es una técnica empleada por los Dioses de la Destrucción o aprendices de estos. Es una liberación de energía direccionada que desintegra lo que toca a su paso.	<i>Dragon Ball Super</i> (manga y anime)	-Beerus (Dios de la destrucción) -Toppo (Aprendiz de Dios de la destrucción) - Son Gokū (Aprendiz de Dios de la destrucción)
Hikari no Ken (光の剣)	Es una técnica en la que el personaje reconocido como Trunks del Futuro, utiliza su espada, para canalizar la energía capaz de transitar incluso con la hoja de la cuchilla rota. A su vez, la espada logra tener mucho mayor potencialidad al reunir energía de otras personas.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	- Trunks del Futuro (héroe)
Hikari no Ori (光の檻)	Técnica emanada del cúmulo de energía direccionados desde los dedos, a manera de crear una red o celda electrificada que rodea al oponente.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Freezer (villano)
Jidō bakhatsu (自動爆発)	El usuario reúne su propia energía para autoexplotar, dicha técnica hace liberar una gran cantidad de energía, por el que llega al autosacrificio por una noble y heroica causa.	Origen: <i>Dragon Ball</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	-Androide 17 (héroe)
Kami no Miwaza (神の御業)	Es una técnica que conjunta energía (ki) en un aura en tipo espada, el ejecutante atraviesa el aura para generar una guadaña de reflejo rosado. Es una habilidad de uso para cortas y largas distancias. Se considera que esta técnica es evocada con habilidades de deidad, ya que es capaz de atravesar las brechas dimensionales alternativas del universo.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	Gokū Black (Super Saiyan Rosé) (villano)
Kami no mi waza (神の御業),	Es una variante en la que es reunida la fuerza de dos combatientes para generar una bola de energía, y que es reflejada como una técnica ofensiva ejecutada por Black Gokū (Super Saiyan Rosé) y Zamas del Futuro Alternativo en <i>Dragon Ball Super</i> .	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	Gokū Black (Super Saiyan Rosé) y Zamas del Futuro Alternativo (villanos)
Kami Retsuzan (神裂斬)	Es una técnica de liberación de energía como sable o espada punzocortante, por parte del personaje Zamas.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Zamas (villano)
Kamehameha	Es una onda por definición, pero se manifiesta como un rayo compuesto por	-Origen: <i>Dragon Ball</i> (Manga)	- Son Gokū

	innumerables partículas de energía que irradia luz en un trayecto dirigido por el ejecutante. El kamehameha es una técnica que condensa el ki de una persona a través de su cuerpo en un solo punto y luego lo proyecta como una onda, cuanto más fuerte sea el ki de la persona, más poderosa será la técnica emancipada (Padula, 2015b)		
Kienzan (気円烈斬)	liberación de energía (Ki) en forma circular que gira de manera que puede logra cortar en pedazos lo que rodea a su paso.	-Origen: Animación <i>Dragon Ball Z</i> Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (Anime)</li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	-Krilin (héroe) - Trunks del Futuro (héroe) -Cell (villano)
Migatte no Gokū (身勝手の極意) La Doctrina Egoísta	Ultra Instinto (身勝手の極意, Migatte no Gokū), es reconocido como una fase de transformación que también tiene por definición el término "Doctrina egoísta", cuya inspiración deviene del control del ego en el sentido budista, bajo la vía de las artes marciales japonesas que, se conocen con el término genérico de Budo (tĕ, la Vía marcial).	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Son Gokū (héroe)
Novua Sutoraiku (ノヴァストライク)	Reconocido como "Golpe de nova", es una técnica de liberación de energía por parte del villano Freezer, con la que el ejecutante de a origen a una esfera gigante color púrpura que dirige para un ataque de largo alcance que aumenta su velocidad en el impacto.	Origen: <i>Dragon Ball</i> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (anime)</li> <li><i>Dragon Ball FighterZ</i></li> </ul> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	- Freezer (héroe)
Omega Bláster (オメガプラスター)	El cúmulo de energía se concentra en una esfera que paulatinamente incrementa de tamaño, irradiando un color verde, de gran alcance y poder.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Broly (héroe) -Kale (héroe)
Ōra Suraido (オーラスライド)	En traducción se puede comprender como "Golpe de Aura", ejecutada por espiritualidades y deidades, expresada como una técnica en forma de una cuchilla formada por energía acumulada en la mano derecha que tiene un corto alcance y largo alcance en forma de ráfagas.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)  (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)	Gokū Black (Super Saiyan Rosé) (villano) -Zamas (villano)
Photon Flash (フォトンフラッシュ)	Es una acumulación de energía centrada en una esfera de luz direccionada al combatiente.	Origen: <i>Dragon Ball</i> Presencia: <i>Dragon Ball Super</i> (Anime)	- Androide 17 (héroe)
Ranbu Gekimetsu (乱舞撃滅)	Acumulación de energía en el puño del ejecutante, desde el cual aparecen múltiples ondas de ataque en un solo golpe.	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (anime)</li> <li><i>Dragon Ball FighterZ</i></li> </ul>	- <i>Son Gokū</i> , en fase <i>Migatte no Goku</i> (身勝手の極意, doctrina egoísta).
Shinbatsu Shikkō (神罰執行)	Es una esfera de energía combinada con la emanación de ráfagas de poder. Es traducido como "Castigo Divino".	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Dragon Ball Super</i> (anime)</li> </ul>	- Gokū Black en estado

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Dragon Ball FighterZ</i> (Nota: También se evoca en diversos videojuegos de la saga)</li> </ul>	Super Saiyan Rosé (Villano)
Shinretsuha (神裂波)	Es una técnica reservada para la usurpación de cuerpo de Zamas posicionado en el cuerpo de Black, que consiste en la acumulación de una enorme esfera de Ki que en su lanzamiento evoca una explosión o colisión. En el videojuego <i>Dragon Ball FighterZ</i> , se presenta como una ráfaga de energía evocada.	<i>Dragon Ball Super</i> (Anime)	- Gokū Black (villano)
Shirogane no Shungeki (白銀の瞬撃)	Reconocida como “Exhibición Divina”, es una técnica ejecutada a una alta velocidad, los movimientos corporales devienen en un destello cegador, que hace que el ejecutante desaparezca para volver a aparecer con una ráfaga de energía que parece espada punzocortantes y golpes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Dragon Ball Super</i> (anime)</li> <li>• <i>Dragon Ball FighterZ</i></li> </ul>	- <i>Son Gokū, en fase Migatte no Goku</i> (身勝手の極意, doctrina egoísta).
Tokizurashi (時ずらし)	Es una habilidad o técnica de manipulación del tiempo desde un aura de energía que rodea al oponente disminuyendo la velocidad de los ataques y aventajando la velocidad desde un salto temporal.	<i>Dragon Ball Super</i> (anime)	-Hit (héroe)
Tōmi no Jutsu (遠見の術)	Es conocida como la técnica de la visión distante, se centra en una habilidad particular de las deidades o entidades sagradas superiores, que consiste en observar las acciones de los seres mortales de los universos desde la lejanía.	-Origen: <i>Dragon Ball</i> (Manga) Presencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Dragon Ball Super</i> (anime)</li> </ul>	Deidades y entidades espirituales: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dende</li> <li>- Gran Sacerdote</li> <li>- Kaio del Norte</li> <li>- Kaio-shin de los universos</li> <li>- Kibito-shin</li> <li>- Ángel Whis</li> </ul>