



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales

"LOS MENSAJES POLÍTICOS, SOCIALES Y
CULTURALES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS
JAPONESES (ANIMÉ)"

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN
P R E S E N T A
JORGE SALVADOR ANAYA MARTÍNEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Con mi eterna gratitud...

- ... A Dios, por ubicarme en el lugar y en el tiempo correctos;
- ... A mis padres, por su apoyo incondicional en mi realización personal;
- ... A mis hermanas Luz (†) y Georgina (†), porque a pesar de su ausencia física su apoyo espiritual fue fundamental;
- ... A mis sobrinos Gerardo Antonio y Juan David y a mi cuñado Gerardo, por su constante impulso e interés en el tema;
- ... A la UNAM, por las oportunidades, el conocimiento y las grandes personas que me ha permitido conocer;
- ... A mi tutora y lector, la Mtra. Claudia Patricia Coronado Zarco y el Dr. Fernando Ayala Blanco, por sus valiosos consejos y dedicación en esta investigación;
- ... A mis profesores, por las enseñanzas transmitidas;
- ... A mis amigos y amigas, a los de tiempo atrás y a los que conocí durante la Maestría, su incondicional apoyo está aquí.

Jorge Salvador Anaya Martínez

Índice

| | |
|--|-----------|
| Introducción | 1 |
| 1. El animé y las formas simbólicas | 6 |
| 1.1. Dibujos animados y animación | 6 |
| 1.2. Definición de animé | 7 |
| 1.3. Historia | 8 |
| 1.3.1. El <i>manga</i> | 8 |
| 1.3.2. Origen de la animación japonesa | 10 |
| 1.3.3. Transformación al animé actual | 10 |
| 1.4. Tipología | 13 |
| 1.5. La industria del animé | 22 |
| 1.6. Formas simbólicas | 25 |
| 1.6.1. Definición | 25 |
| 1.6.2. Características | 26 |
| 1.7. El <i>animé</i> como forma simbólica | 27 |
| 2. Metodología: hermenéutica profunda | 34 |
| 2.1. Contexto socio-histórico japonés | 34 |
| 2.2. Categorías a estudiar | 47 |
| 2.3. Construcción del modelo | 53 |
| 3. Descripción de casos | 61 |
| <i>Blood+</i> | 62 |
| <i>Death Note</i> | 70 |
| <i>Juuni Kokki</i> | 77 |
| Comparativo | 83 |
| Conclusiones | 92 |
| Referencias | 99 |

Introducción

Constantemente leemos o escuchamos en diversos artículos o medios de comunicación que en chino la palabra crisis también quiere decir oportunidad. El recuerdo más fresco que tengo de ello es un capítulo de la serie norteamericana *Los Simpson*, cuando Lisa lo menciona. En mi caso, así lo fue y el resultado es la presente investigación.

Este trabajo surge como consecuencia de las elecciones presidenciales de 2006, aunque no lo parezca. En ese año, yo trabajaba para la administración pública del Distrito Federal en la Secretaría de Transportes y Vialidad (SETRAVI) y, aunque el año anterior Andrés Manuel López Obrador había dejado el cargo, los que ahí trabajábamos éramos claramente identificados como *pejistas*.

Aunque esto parezca no tener trascendencia o vinculación con esta investigación, es la raíz originaria pues, al nunca ser cuestionados por nuestras simpatías o vinculaciones políticas simplemente todos los que teníamos una posición de estructura éramos encasillados como militantes *perredistas*, motivo por el que al iniciar el conflicto poselectoral inmediatamente fuimos tachados de gente conflictiva al igual que el entonces candidato de la Coalición Por el Bien de Todos.

Con el paso del tiempo y la toma de posesión de los actuales titulares del Ejecutivo Federal y del Distrito Federal llegó el cambio de Secretario en la dependencia donde laboraba (quien a pesar de formar parte del mismo partido que la gente anterior, pertenece a una *tribu perredista* distinta a la del grupo que dirigía hasta entonces SETRAVI) lo que generó casi simultáneamente cambios en los titulares de las áreas sustantivas de la dependencia y con ello, siguió el efecto dominó. Esto me llevó a engrosar las filas del desempleo a partir de febrero de 2007.

Fue en este momento cuando se presentó la primera oportunidad para el surgimiento de este trabajo pues, con el exceso involuntario de tiempo libre generado por la carencia de empleo y

el hecho de que muchas empresas e instituciones prefieran ahora el envío electrónico del *curriculum vitae*, pude tomar algunos cursos y diplomados organizados en el Centro de Educación Continua de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

Este nuevo acercamiento a la vida académica unido al hecho de que, en las entrevistas laborales a las que acudía siempre aparecía el fantasma del *pejismo* presente en mi historia curricular, fue lo que inmediatamente les hacía pensar y expresar que podría ser demasiado *grillo* –palabra textual utilizada por un entrevistador en una dependencia del gobierno federal– para laborar en cualquier lugar por lo que, con el paso de los meses la esperanza de conseguir un empleo parecía desaparecer.

Sin embargo también dentro de esta crisis se presentó una diferente oportunidad, reencontrarme con el tiempo libre y con antiguos pasatiempos uno de los cuales fue ver dibujos animados japoneses o animé. Este redescubrimiento fue posible gracias a mi primo Alberto, quien me comentaba sobre lo mucho que le gustaba una historia que transmite el canal de televisión de paga Animax llamada *Fullmetal Alchemist*.

A pesar de lo mucho que siempre me ha gustado ver animaciones, mis actividades laborales generalmente sólo me permitían acudir a la exhibición de películas de Hayao Miyasaki como *El viaje de Chihiro* y *El increíble castillo vagabundo*. Llevaba mucho tiempo de no seguir una serie animada, por lo que apreciar el cambio en las historias respecto a las que veía cuando era niño y joven, fue una conexión inmediata.

Pero no sólo las historias habían cambiado, los conocimientos que había adquirido durante mi formación profesional en la licenciatura en Ciencias Políticas, sumado a los seminarios de actualización a los que acudía al mismo tiempo me hicieron ver con nuevos ojos este tipo de historias. Comenzaba a observarlas como algo más que entretenimiento, como un producto que intentaba decirme –así lo percibía– algo más.

Fue así como inició el interés por estudiarlos, comencé a buscar más información (primero en internet, visitando primero sitios de *otakus* o fanáticos y posteriormente páginas *web* especializadas en el tema) sobre algunas de las series que eran transmitidas, desde sus historias y personajes, hasta los temas musicales que ambientaban la historia y sin darme cuenta los animé volvieron a convertirse en un pasatiempo importante dentro de mi vida —a diferencia de lo que muchos consideran placeres culpables, a mi no me da ningún problema admitir que me gustan—.

Este redescubrimiento de los dibujos animados japoneses y los cursos de actualización sobre arte y poder que tomaba, revivieron mi deseo personal por estudiar una maestría. Si bien el interés por realizarla estaba latente desde tiempo atrás, las comodidades que brinda tener un empleo estable y bien remunerado me habían hecho aplazar dicho proyecto, además mi situación personal me hubiese imposibilitado trabajar y estudiar al mismo tiempo.

Recuerdo que entonces platicué con mi hermana María de la Luz (†) de ambas inquietudes: estudiar la maestría y cómo los cursos de actualización me podrían servir para aplicarla en algo que me gustaba: los dibujos animados japoneses o animé. Le di algunos ejemplos del porqué consideraba que podrían servir o verse de otra manera y que se podrían aprender cosas de ellos, si bien no recuerdo específicamente los ejemplos o historias que le dije tengo aún muy presente lo que ella me comentó: "Yo creo que puede ser interesante, si crees que puedes hacerlo, hazlo. Total, estás desempleado y ahorita no tienes que pedir permiso para estudiar". Fue como un balde de agua fría que me hizo reaccionar... estaba desempleado y por tanto era libre de estudiar, algo tan simple que había pasado por alto.

La plática me hizo notar algo aún más importante: llevaba casi un año desesperado en la búsqueda de un nuevo trabajo que había dejado de lado lo más importante, a mí mismo. Gracias al diálogo con mi hermana también eliminé un prejuicio que espero el presente trabajo consiga, que la animación no es un tema importante de investigación y más aún si ésta, no es hecha en nuestro país.

Este último punto quisiera profundizarlo pues, si bien es cierto que como se verá posteriormente los animé se construyen dentro de otra realidad y cosmovisión, gracias a la globalización económica y a la occidentalización de la cultura cada vez son asimilables por audiencias para las que no fueron producidos pues la homogenización cultural posible gracias a la rápida difusión de eventos, discursos o videos mediante herramientas tecnológicas, permite abordar temáticas o referir eventos no necesariamente ocurridos en un solo país.

Sin embargo, los animé son productos únicos y diferentes, que mantienen su identidad, características y estilos que permiten distinguirlos de dibujos animados de otros países. Esto a pesar de los intentos por copiar el diseño estético o narrativo de los mismos en series animadas norteamericanas como *Avatar: The last airbender* producida por la compañía Nickelodeon entre 2005 y 2008.

El presente trabajo es resultado de ajustes que van desde la inclusión de un enfoque comunicativo para su realización —el cual no estaba presente en un momento inicial por provenir de la Licenciatura en Ciencias Políticas— pero que gracias al apoyo de mi tutora de tesis, mi lector y el profesorado del Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, hoy es una realidad.

La pregunta de la que parte el presente trabajo es la siguiente: ¿cuáles son los contenidos políticos, sociales y culturales japoneses que tienen los animé? La respuesta tentativa o hipótesis que se formuló para responderla es: los dibujos animados japoneses o animé emiten mensajes con contenido político, social y cultural, que expresan sentimientos de identidad nacional e ideología propia del país de origen, la cual refleja un doble discurso: una idea de modernidad al mismo tiempo que una protección de valores e ideas tradicionales.

Para ello, se plantea como objetivo general analizar el contenido político, social y cultural de los mensajes en los dibujos animados japoneses. Los objetivos particulares son: describir qué es la animación y qué son los *animé*, seleccionar y justificar el estudio de caso de las tres series

a describir (*Blood+*, *The twelve kingdoms* y *Death Note*), partir del enfoque hermenéutico profundo de John B. Thompson para referir las animaciones.

Por tal motivo, el presente trabajo se divide en tres capítulos principales. El primero de ellos se denomina "El animé y las formas simbólicas" dentro del que se describe a qué se denomina animación y a qué se considera animé, se desarrolla una breve historia del mismo y cómo se da la transformación de la antigua animación japonesa a la actual. Posteriormente, se define el marco teórico a través del cual se describirán estos productos culturales (la hermenéutica profunda de John B. Thompson) para concluir con una vinculación del objeto de estudio con el marco teórico.

El segundo capítulo nombrado "Metodología: hermenéutica profunda" sigue lo establecido por John B. Thompson para el análisis de las formas simbólicas, se realiza una descripción del contexto socio-histórico japonés desde diferentes autores y, como consecuencia de lo encontrado, se presentan las categorías a estudiar y que sirven para la construcción del modelo que se aplicará a las series seleccionadas. Del mismo modo, se justifica el porqué se seleccionaron *Death Note*, *The twelve kingdoms* y *Blood+* como las series objeto de estudio de la presente investigación.

Por último, en el capítulo "Descripción de casos" se analizan los dibujos animados seleccionados apoyado con imágenes que refuerzan lo expresado en el texto, aplicando herramientas del análisis semiótico y el análisis del discurso. Las explicaciones hacen referencia a los capítulos anteriores donde se encuentra el sustento de la investigación. Concluida la descripción se encuentra el apartado de conclusiones del trabajo.

Para concluir quisiera hacer patente que, como expresa Hisayasu Nakagawa en *Introducción a la cultura japonesa* al hablar de la elusión de responsabilidad y la especie de determinismo prevaleciente en el idioma japonés: la realización del presente trabajo dentro de mi vida era inevitable, las circunstancias me llevaron a ello. Sólo me queda agradecer al desempleo el haberme dado la oportunidad de realizarme en lo profesional.

Capítulo I

El animé y las formas simbólicas

El arte no siempre viaja bien, especialmente a través de las fronteras. La ópera, la escultura, la literatura tienen sus admiradores, pero difícilmente son “medios masivos de comunicación”. La animación japonesa va contra todo esto, encontrando admiradores literalmente alrededor del mundo, incluso donde no hay conocimiento de la cultura del animé y sus raíces históricas. Los brasileños abrazaron a *Sailor Moon*, los palestinos abrazaron a Haruhi Suzumiya, y en 2007 la cuarta palabra más popular buscada en Google fue “Naruto”. La cultura popular rara vez alcanza este nivel de éxito.

Drazen, 2009

1.1. Dibujos animados y animación

Para iniciar definamos los términos dibujos animados y animación, ya que a través de ellos podremos comprender más fácilmente el objeto de estudio del presente trabajo.

El diccionario de la Real Academia Española (RAE) define al verbo dibujar como “delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo” (RAE, 2009a) y le otorga la posibilidad de utilizarlo como pronombre, por lo que también la definición funciona para indicar la palabra dibujo.

El término señalado anteriormente —dibujar— sirve para complementar la designación que presenta la RAE de dibujos animados como “los que se fotografían en una película sucesivamente, y que al ir recogiendo los sucesivos cambios de posición imitan el movimiento de seres vivos” (RAE, 2009b). De lo anterior, podemos entender a los dibujos animados como los trazos realizados sobre una superficie y que son fotografiados sucesivamente en una película a fin de imitar el movimiento de los seres vivos.

Pero ¿cómo se realiza lo anterior? Mediante la animación, a la cual la RAE proporciona el siguiente significado: “procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos” (RAE, 2009c). Dicho lo anterior, entenderemos a los dibujos animados como el resultado del proceso de animación.

1.2. Definición de animé

Antes de comenzar, señalaré que se escribirá animé en una forma castellanizada, motivo por el que no se pondrá en cursivas a lo largo del texto.

El definir la palabra animé lleva una dificultad inicial pues, de acuerdo al punto de vista, será la definición que se utilizará: el concepto occidental o el japonés. Para el público occidental, la palabra animé hace referencia a los dibujos animados procedentes de Japón y el origen de la palabra aún es discutido ya que, mientras para algunos proviene de la palabra francesa *anime*, otros consideran que es la transcripción al japonés de la palabra *animation*, la cual por su pronunciación en japonés es *animeshon* (Véase Brenner, 2007: 29) e incluso hay quienes lo asocian con la palabra latina *anima* cuyo significado —alma—, origina las palabras animismo y animación relacionadas con el movimiento (Cfr. Canal 22-Conaculta, 2007a).

Sin embargo, la palabra animé no fue utilizada en forma homogénea en todo el mundo occidental, pues en lugar de él, en los Estados Unidos se utilizó el término *japanimation*, que es la contracción de las palabras inglesas *Japan* y *animation*, para designar a este tipo de animaciones. Para algunos autores, este género forma parte del *manga* o historietas japonesas, y sólo se utiliza el término animé para diferenciar los dibujos impresos de los animados (Véase Papalini, 2006, Cap. 1).

Una segunda concepción de las animaciones desarrolladas en Japón se origina precisamente en ese país, y considera que el animé es todo tipo de dibujos animados sin importar donde fueron realizados y, recientemente, se utiliza la contracción *japanimation* para designar a los productos nacionales del Japón (Anime News Network, 2008b).

Sin embargo, la definición más clara y sencilla es la propuesta por Shinobu Price (2001: 154) quien señala que lo único que realmente clasifica al animé como tal, es el hecho de que está hecho en Japón, por artistas japoneses dentro de un contexto japonés.

1.3. Historia

Como se mencionó anteriormente, el animé se encuentra siempre vinculado al *manga*, a continuación podrá verse que fue el trabajo de Ozamu Tezuka siendo *mangaka* o dibujante de historietas, el que permitió llevar al animé a la forma en la que actualmente se conoce a nivel internacional.

1.3.1. El manga

Una primera explicación sobre el significado y el origen del *manga* la obtenemos del artículo *Cómics y animación japonesa (9). El pintor de Ukiyoe, Hokusai es el creador del nombre "Manga"* de Tokiyo Tanaka (2009i: 1) quien expone lo siguiente:

En la actualidad, 'Manga' en japonés significa cómics [sic.] o caricatura... el legendario pintor de Ukiyoe, Hukosai fue la persona quien creó el nombre de 'Manga' para clasificar una de sus obras. El significado original de 'man' quiere decir cómico, humorístico, satírico o un estado libre sin propósito. 'Ga' significa pintura o dibujo. En suma, 'Manga' es una pintura en torno a los temas tratados en forma cómica, humorística y satírica, existen también objetos sueltos sin formar una clasificación determinada como pintura la paisajística, de actores del teatro Kabuki, de Geishas, entre otros.

Por su parte, Brigitte Koyama-Richard, profesora de la Universidad Musashi de Tokio en su libro *Mil años de manga* (2008: 2), señala que:

El término manga ha evolucionado hasta hoy y los únicos que siguen usándolo en Japón son los que nacieron antes de la guerra [mundial], que le atribuyen el sentido de 'historieta satírica o de carácter crítico y político publicado en la prensa'. Para la generación posterior esta palabra evoca las estampas de la época Edo y no las historietas, para referirse a estas

últimas todos los editores y librerías utilizan ya el término 'cómic', que agrupa mangas de todo tipo.

Paradójicamente, Occidente ha escogido el término 'manga', que está en desuso en Japón [...].

Para efectos de este trabajo, nos quedaremos con la definición occidental. Como historieta, el *manga* tiene sus orígenes en el siglo XII dentro de la época *Heian* (en la cual inició la época feudal japonesa) con el dibujo *Chojū-Giga* del monje budista Toba, quien caricaturizó a las clases económicas y religiosas más poderosas como animales con el fin de criticar la vida que llevaban (Cfr. Tanaka, 2009g).

El nombre de este monje fue el que sirvió para designar al primer libro de historietas japonesa denominado *Toba* el cual:

[...] comenzó a publicarse al principio del siglo XVIII, expresaba humorísticamente a los comerciantes y ciudadanos como los protagonistas. Los temas en estos libros eran la vida cotidiana, costumbres, fiestas o diversiones de la clase propia. Gracias al avance de la impresión en tablas grabadas de madera, el costo de los libros fue muy accesible. La venta fue un gran éxito, no sólo en la ciudad de Osaka en donde surgió la publicación, sino también en otras ciudades [...] (Tanaka, 2009h: 2).

La accesibilidad de los costos en los *manga* es lo que los ha hecho tan populares en Japón, gracias a lo cual representan 40% del volumen total de la industria editorial, pues con el equivalente a 2 dólares americanos, el japonés puede adquirir una revista de 400 páginas semanales comparándolo con los 3 dólares que le cuesta a un norteamericano comprar una revista de 32 páginas. Por este motivo, la revista *Shonen Jump* tiene un tiraje semanal de más de 3 millones de ejemplares (Vid. Brenner, 2007: 13-14).

1.3.2. Origen de la animación japonesa

La animación japonesa comenzó durante la primera década del siglo XX, motivada por la exhibición de películas animadas norteamericanas y francesas. La primera película animada japonesa fue producida en 1916 por Oten Shimokawa (1892-1973), quien en ese entonces ya participaba en una revista humorística. Después de fracasar al intentar animar los dibujos de un pizarrón, Shimokawa dibujó con tinta directamente en la cinta, por lo que su película *Mukuso Imakawa, the concierge* se exhibió hasta enero de 1917 (Cfr. Beck, 2004: 30).

Hasta el comienzo de la Segunda Guerra Mundial se buscó llegar a un estilo propio al tratar de resaltar el patriotismo de la población japonesa mediante este género al igual que lo hicieron a través de sus productos animados los Estados Unidos, como es el caso de los primeros cortos animados de *Popeye, el marino* (Vid. Canal Animax, 2008 y Papalini, 2006: Cap. 1).

1.3.3. Transformación al animé actual

Aunque en los años de la posguerra las animaciones buscaron seguir un estilo ajeno a las influencias occidentales, el paso decisivo para el surgimiento de lo que hoy se conoce como animé se dio gracias a la influencia que tuvieron las películas de Walt Disney en la obra en *manga* de Ozamu Tezuka (1928-1989) también llamado “Dios del Manga” quien creó los ojos grandes en su obra como “[...] herramientas para emociones más intensas [...]” (Cit. pos. Staff Gamers, 2008: 94) por lo que, cuando decidió dar el salto a la animación Tezuka creó una nueva técnica de animación al utilizar las expresiones faciales y escenarios repetidamente, con lo cual rompió la barrera de los presupuestos que lo limitaban a realizar creaciones similares a las de Disney.

Según datos de la Japan External Trade Organization (JETRO, 2009:1) —organismo autónomo gubernamental japonés fundado en 1958 cuyo objetivo es llevar a cabo completa y efectivamente las actividades relacionadas con la promoción del comercio internacional del

Japón— el primer animé exportado fue *Astroboy* en 1961, que coincidentemente fue la primera serie animada para la televisión.

Astroboy, al igual que otras de las creaciones más importantes de Tezuka —*Kimba, el león blanco* y *La princesa caballero*—, fue adaptada al animé entre las décadas de 1950 y 1960 y todas ellas fueron rápidamente distribuidas al mundo occidental incluyendo América Latina, donde gozaron de éxito. Sobre la importancia que tuvo el animé en el impulso e influencia de los *manga* a nivel internacional, Osamu Tezuka escribió en el prefacio del libro *Manga! Manga! The world of japanese comics* de Frederik L. Schodt (1998: 10-11) lo siguiente:

Ésta es la razón por la que la animación japonesa —la cual es doblada y no confunde al espectador ‘leyendo’ en una dirección o en otra— abrió la puerta para las historietas japonesas en el extranjero donde los materiales impresos fallaron. Solucionado el problema del idioma, la animación, con su gran atractivo se ha convertido realmente en el supremo embajador de la buena voluntad de Japón, no sólo en Occidente también en Medio Oriente y África, en Sudamérica, el Sudeste de Asia e incluso en China. La puerta de entrada es casi siempre la televisión. [...]

Gracias a la animación, gente de otros países comienza a entender cómo son las historietas japonesas. Los fanáticos buscan las tiras cómicas en que se basaron sus animaciones de larga duración favoritas, y al hacerlo se involucran en otras publicaciones japonesas. Los contactos entre artistas de historietas y animadores japoneses con sus contrapartes en el extranjero se han incrementado y se han hecho más productivos, y aquí y allá aparecen en diarios y revistas extranjeras cosas sobre el mundo de las tiras cómicas japonesas.

Cabe destacar que durante el periodo en el que Osamu Tezuka desarrolló sus creaciones, la mayor fuente de inspiración para las historias de los animé emanaba de los *manga*. Con el paso del tiempo esta relación entre *manga* y animé ha continuado, sin embargo, ahora existe una relación de retroalimentación mutua en la que, las historias primero pudieron ser animaciones y después recibir adaptaciones a *manga*, como el caso de *Jigoku Shoujo* o *La chica infernal*, que ante la aceptación fue adaptada a una versión impresa.

Además, el animé ha buscado también nutrirse de la literatura universal para generar productos como *Remi* y *Las aventuras de Tom Sawyer*, o más recientemente *El Conde de Montecristo* y *Romeo y Julieta*; o de la industria cinematográfica, realizando adaptaciones de películas exitosas a nivel nacional (Japón) o internacional, tal es el caso del clásico del cine *Los siete samurái* (Japón, 1954) dirigida por Akira Kurosawa que fue adaptada en 2004 con el nombre de *Samurai 7*.

Otras fuentes de inspiración son los juegos de video, siendo el ejemplo más claro la serie *Pokémon*, originada tras el éxito del videojuego editado en 1995 por la compañía japonesa *Nintendo* con el título original de *Pocket Monsters* y que, tras el inesperado arraigo que adquirió entre la comunidad japonesa fue renombrado *Pokémon* por la contracción de las palabras inglesas que daban nombre al videojuego.

En el continente americano, la estrategia comercial de *Nintendo* trajo simultáneamente el videojuego, la serie animada y la primera película animé con lo que consiguió un éxito mercadológico que lo llevó a ser la portada de la revista *Time* el 22 de noviembre de 1999 dedicándole gran parte de su número.

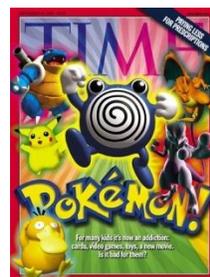


Imagen:

Time Magazine Cover, 2009. *Pokémon*. Time Magazine. Disponible en: <http://www.time.com/time/covers/0,16641,19991122,00.html> [Consultado el 28 de septiembre de 2009]

El éxito de *Pokémon* continúa en la actualidad con la venta de productos de la línea, sin embargo no ha sido comparable al logrado en su país de origen donde la serie, películas y videojuegos aún tienen ventas extraordinarias e incluso la franquicia ha sido redituable e importante que, cantantes extranjeros han interpretado temas para las películas. Como ejemplo está la soprano británica Sarah Brightman, quien a dueto con Chris Thompson interpretó en 2007 el tema principal de la película *Pokémon: Movie 10* titulado *I'll be with you* (Vid. Sarah Brightman, 2008).

Aunque tradicionalmente han sido transmitidos por televisión o distribuidos en videocasetes, DVD y más recientemente en discos Blu-ray en diferentes países, las nuevas tecnologías han permitido la rápida difusión de las series a través de sitios de Internet o mediante la venta de discos ilegales.

1.4. Tipología

Es importante caracterizar el género al que pertenecen los animé, pues como señala José Luis Fecé (Pérez, 2000: 149-150):

Los géneros son ese lugar donde se producen esas luchas que determinan los límites de la representación, la construcción de la realidad o la identidad [...] el género se refiere al conjunto de características, de regularidades, que encontramos en unas ficciones particulares que luego podrán ser agrupadas o clasificadas atendiendo una serie de similitudes: en la intriga, los estereotipos, los decorados, los temas o en los efectos emocionales[...].

En este trabajo se utilizará la designación de formato en lugar de género sugerida por Brenner (2007: 30), en virtud de que pueden aparecer cualquier tipo de géneros en ellos. Así, por el grupo demográfico de audiencia al que se dirige, en Occidente se divide al animé de la siguiente manera:

| Grupo demográfico | División/Descripción |
|------------------------|---|
| <p>Infantil</p> | <p><i>Kodomo</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. Kirby: Right Back at Ya!. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1394 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> <p>Historias designadas con la palabra japonesa para niño.</p> |

| Grupo demográfico | | División/Descripción |
|---|------------------|---|
| <p>Adolescente y jóvenes (Público entre siete y dieciocho años)</p> | <p>Femenino</p> | <p><i>Shojo</i></p>  <p>Imagen: Tripod, 2009. Candy Candy – Sailor Moon. Tripod. Disponible en: http://candy-sailormoon.tripod.com/sailormoon7.jpg [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> <p>La palabra que designa a este género significa literalmente chica. En el que se presenta énfasis en los sentimientos de los personajes que aparecen en la historia; en el caso de los roles masculinos son representados resaltando su belleza, con características exóticas o nacionalidad extranjera.</p> |
| <p>Adolescente y jóvenes (Público entre siete y dieciocho años)</p> | <p>Masculino</p> | <p><i>Shonen</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. Naruto. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1825 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> <p>Literalmente designado por la palabra chico, en este formato el énfasis de la historia se encuentra en la acción, la adrenalina y la velocidad de la historia. Generalmente se centra en la resolución de conflictos a través del combate o presenta grandes robots o peleas; sin embargo, también presentan a grupos de mujeres interesadas en el personaje principal.</p> |

| Grupo demográfico | | División/Descripción |
|-------------------|-----------|---|
| Juvenil y adulto | Femenino | <p><i>Josei</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Paradise Kiss</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=5081 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> <p>Conserva las características del género <i>Shojo</i>, pero da mayor énfasis al contenido sexual y psicológico. Son historias de contenido heterosexual, a diferencia del <i>Yaoi</i>, que aunque también en Japón se dirige a las mujeres, en el <i>Josei</i> las historias manejadas son de tipo heterosexual</p> |
| Juvenil y adulto | Masculino | <p><i>Seinen</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Speed Grapher</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4579 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> <p>Conserva las características del género <i>Shonen</i>, pero da mayor énfasis al contenido sexual, psicológico, a la sátira y la violencia. Las historias de este grupo dan mayor importancia a las consecuencias de los conflictos que a la acción representada.</p> |

Véase Brenner, 2007: Cap. 2; Vid, 2008; Wikipedia, 2008a y Anime News Network, 2009.

Dentro de los grupos demográficos se desarrollan diferentes tipos de contenidos, los cuales se pueden encontrar mezclados entre sí (una serie puede ser *Mecha* y *Harem* al mismo tiempo). En Occidente se conocen los siguientes formatos:

| Formato | Contenido |
|--|--|
| <p data-bbox="224 485 293 516"><i>Gore</i></p>  <p data-bbox="224 779 753 905">Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Gantz</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=3641 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p data-bbox="781 642 1382 730">Pertenece a este género los productos con alto contenido de violencia.</p> |
| <p data-bbox="224 919 378 951"><i>Romakome</i></p>  <p data-bbox="224 1213 753 1339">Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Love Hina</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=168 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p data-bbox="781 1108 1328 1140">Denominación de las comedias románticas.</p> |
| <p data-bbox="224 1354 313 1386"><i>Mecha</i></p>  <p data-bbox="224 1612 753 1738">Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Mazinger Z</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=1100 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p data-bbox="781 1528 1357 1560">Los personajes centrales son o utilizan robots.</p> |

| Formato | Contenido |
|---|---|
| <p><i>Maho Shojo</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. Rayearth. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=321 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>La protagonista es una chica con poderes mágicos.</p> |
| <p><i>Meitantei</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. Detective Loki. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=75 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Series con contenido policiaco o de detectives.</p> |
| <p><i>Magical girlfriend</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. Chobits. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=357 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Este género se caracteriza por presentar la relación entre un ser humano y otro ser con poderes sobrenaturales, proveniente de otro planeta o bien, es una deidad.</p> |

| Formato | Contenido |
|---|---|
| <p data-bbox="224 254 310 285"><i>Sentai</i></p>  <p data-bbox="224 621 727 741">Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Gatchaman</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p data-bbox="781 474 1260 506">El personaje central es un superhéroe.</p> |
| <p data-bbox="224 758 326 789"><i>Spokon</i></p>  <p data-bbox="224 1134 743 1253">Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Captain Tsubasa</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=916 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p data-bbox="781 982 1365 1014">El tema central es la práctica de algún deporte.</p> |
| <p data-bbox="224 1272 342 1304"><i>Kemono</i></p>  <p data-bbox="224 1562 753 1682">Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Black Cat</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=5245 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p data-bbox="781 1430 1398 1514">Los seres humanos tienen rasgos animales o viceversa.</p> |

| Formato | Contenido |
|---|---|
| <p>Cyber punk</p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Fist of the North Star</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=204 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Historias en zonas apocalípticas</p> |
| <p>Harem y Harem invertido</p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Martian Successor Nadesico</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=42 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>En el primero, muchas mujeres son atraídas por un solo hombre. Por su parte, el <i>Harem invertido</i> es el caso contrario, pues la mujer es el centro de atención.</p> |
| <p>Ecchi</p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Ryusei Sentai Musumet</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4602 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Exalta la sensualidad de los personajes o la trama pero no cae en pornografía.</p> |

| Formato | Contenido |
|--|---|
| <p><i>Shojo-ai y Yuri</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Strawberry Panic!</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6176 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Los productos de estos dos géneros contienen escenas románticas lésbicas, explícitas o no, respectivamente.</p> |
| <p><i>Shonen-ai y Yaoi</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>Mirage of Blaze</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=934 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Es similar al <i>Shojo-ai</i> y al <i>Yuri</i>, pero aquí las escenas románticas son masculinas, explícitas o no, respectivamente. Aunque en Occidente se consumen por grupos homosexuales, en Japón éstas son consumidas por mujeres.</p> |
| <p><i>Hentai</i></p>  <p>Imagen: Anime News Network, 2009. <i>La Blue Girl</i>. Anime News Network. Disponible en: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=473 [Consultado el 28 de septiembre de 2009]</p> | <p>Se denomina con este nombre a los productos con contenidos pornográficos. Para Japón el nombre de estos productos es <i>Poruno Anime</i>. En algunos sitios de Internet o tiendas, el material <i>hentai</i> es presentado como algo diferente al animé o en secciones diferentes.</p> |

Véase Brenner, 2007: Cap. 2; Vid, 2008; Wikipedia, 2008a y Anime News Network, 2009.

Como ejemplo de la mezcla de formatos, pongamos a la serie *Martian Successor Nadesico*, la cual presenta como éstos no son excluyentes en el animé, sino que por el contrario, conviven entre sí, pues al mismo tiempo es una serie de tipo *shonen*, *mecha* y *harem*.

En el animé, el protagonista Akito Tenkawa es un fanático de *Gekigangar III*, una animación de robots —es decir, de tipo *mecha*— muy similar a la que el mismo protagoniza y que aparece dentro de algunos capítulos de *Martian Successor Nadesico*. Akito es el centro de atención de gran parte de las mujeres que aparecen en la historia, motivo por el cual también forma parte del género *harem*.

Este producto resulta valioso, además, para ejemplificar la diversidad de temáticas abordadas en las series animadas japonesas, pues al mismo tiempo, critica a los *otaku* (fanático de los animé y *manga*) en virtud de que al estar tan interesado el protagonista de la serie en el animé que acostumbraba ver durante su infancia, deja de lado el aspecto amoroso.

Algo similar ocurre con los enemigos de la serie, que combaten contra el *Nadesico*, los cuales son seres humanos que utilizan la serie *Gekigangar III* —la misma que admira el personaje principal— como vehículo de adoctrinamiento de sus tropas.

Sobre este último punto, también puede destacarse que el animé ha buscado difundir características culturales e históricas propias de la región donde son creados, tal es el caso de la serie *Basilisk*, basada en hechos y personajes históricos de Japón durante la era Sengoku (Vease Funimation, 2008), la cual relata como eje central la historia del amor malogrado de Gennosuke Kuga y Oboro Iga, pertenecientes a dos aldeas de ninja rivales que se encuentran en un duelo a muerte; la serie puede observarse como un medio de información (no exhaustivo ni científico) para acercarse a la comprensión histórica de dicha civilización.

Para concluir este apartado quisiera señalar que cada una de estas historias cumple un objetivo diferente para su público, de acuerdo con lo que le quiera transmitir, como veremos a continuación con las imágenes de tres protagonistas de historias de tipo *shonen* populares dentro y fuera de Japón¹.

¹ Las imágenes pertenecen al animé o a la publicidad del mismo, ya que los *manga* o historietas japonesas se caracterizan por ser publicaciones en blanco y negro.

| Serie <i>Saint Seiya</i> | Serie <i>Neon Genesis Evangelion</i> | Serie <i>Bleach</i> |
|---|--|---|
|  <p style="text-align: center;">Seiya de Pegaso</p> <p>Imagen: Towers Entertainment, 2008. <i>Caballeros del Zodiaco Hades 7</i>. Disponible en: http://www.towers-entertainment.com/catalogo/caballeros_zodiaco_hades7.php [Consultado el 30 de Noviembre de 2008]</p> |  <p style="text-align: center;">Shinji Ikari</p> <p>Imagen: Wikipedia, 2008. <i>Shinji Ikari</i>. Wikimedia. Disponible en: http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Eva027.jpg [Consultado el 30 de Noviembre de 2008]</p> |  <p style="text-align: center;">Ichigo Kurosaki</p> <p>Imagen: Viz Media, 2008. <i>Bleach</i>. Bleach. Disponible en: http://bleach.viz.com [Consultado el 30 de Noviembre de 2008]</p> |

A simple vista se podría pensar que la edad de los protagonistas de *Saint Seiya* o *Los Caballeros del Zodiaco* y de *Bleach*, es mayor a la de Shinji Ikari, protagonista de *Neon Genesis Evangelion*; sin embargo, este último tiene 14 años de edad, siendo el mayor Ichigo Kurosaki con 15 años —aunque su apariencia pudiera considerarse de al menos 18 años— y el más joven Seiya, con tan solo 13 años de edad (Cfr. Wikipedia 2008b, 2008c y 2008d).

Lo anterior porque las historias de Seiya e Ichigo buscan resaltar lo heroico y aspiracional de los personajes, su desarrollo y crecimiento para ser mejores y/o conseguir sus objetivos. Mientras que, *Neon Genesis Evangelion* tiene como objetivo principal resaltar los conflictos que surgen por la adolescencia de los personajes principales, sus conflictos emocionales y los problemas que les genera el tener que combatir para salvar al mundo.

1.5. La industria del animé

De acuerdo con los datos más recientes publicados por JETRO, la industria del animé en 2005 representó un mercado de 207.1 mil millones de yenes (2.24 mil millones de dólares a una equivalencia de 0.108242 dólares por cada yen). La elaboración de series animadas en

Japón es tan importante que se realizan aproximadamente veinte nuevas animaciones cada cuatro meses.

El consumo de productos animados en el mercado interno japonés, representa 88.2% de las ventas totales de ventas de DVD en dicho país, equivalentes a 122,074 millones de yenes (1,321.35 millones de dólares), contra 11.8% de ventas de DVD de productos extranjeros animados, con lo que se observa un fuerte mercado nacional de consumo para este tipo de productos. Basta con comparar la taquilla cinematográfica de 2008: la película animada *Gake no ue no Ponyo* ó *Ponyo on the Cliff by the Sea* (exhibida a fines de 2009 en nuestro país con el nombre de *El secreto de la sirenita*), del director Hayao Miyasaki² estrenada durante el mes de julio del año referido, recaudó 15.5 mil millones de yenes (167.7 millones de dólares) contra 5.71 mil millones de yenes (61.8 millones de dólares) obtenidos por *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal*, exhibida desde junio del mismo año, y que fue la película extranjera más taquillera en dicho país (Cfr. MPAJ, 2009).

Como producto de exportación, el animé representó para Japón por concepto de venta de productos y licencias por parte de los miembros de la AJA (The Association of Japanese Animations, la cual agrupa a cincuenta y dos elementos) durante el mismo año la cantidad de 16.2 mil millones de yenes (175.3 millones de dólares), de los cuales 8.5 (92 millones de dólares) pertenecen a venta de DVD y los restantes 7.7 (83 millones de dólares) corresponden a venta de licencias. Estos datos sólo consideran los beneficios directos a Japón, ya que por ejemplo, en Estados Unidos las ventas de DVD de animé representaron 375 millones de dólares (Véase JETRO, 2006: 1-2; y JETRO, 2009).

Aunado a lo anterior, los productos derivados de las animaciones generan ingresos adicionales a otras industrias: una búsqueda rápida de productos comerciales de una de las series más populares en Japón actualmente (*Bleach*) genera un resultado de 280 productos

² Director japonés (1941-), dueño del estudio *Ghibli* y conocido también como “el *Walt Disney* japonés”, creador de la película *Sen to Chihiro no kamikakushi* o *El viaje de Chihiro*, única película no estadounidense en ganar el premio Oscar en el 2003 como mejor película animada. Desde su película animada *Majo no takkyūbin* o *Kiki, entregas a domicilio* (1989), los estudios *Walt Disney* distribuyen sus productos en Estados Unidos.

diferentes en el sitio *play-asia.com*³ –uno de los más importantes vendedores de productos relacionados con el animé a nivel internacional y de los más recomendados por revistas mexicanas– de los cuales: 75 son juguetes, 72 películas (incluye la serie en DVD y las diferentes OVA u *Original Video Animation*), 63 resultados en la categoría de música (bandas sonoras de la serie, recopilaciones, sencillos y discos de los grupos que en ellos participan), 56 videojuegos y 14 libros (no los *manga*, incluye álbumes, calendarios o libros sobre los personajes o películas).

Los datos anteriores reflejan que esta industria no sólo genera ingresos a través de la venta del producto directo o de la transmisión del mismo, sino que crea un consumo mercadológico paralelo de productos, los cuales no sólo son adquiridos en el país de origen sino a nivel internacional, prueba de ello es la compañía VIZ Media, con base en Estados Unidos la que además de distribuir series animadas, historietas japonesas y publicar la versión norteamericana de una de las publicaciones más populares de Japón, la revista *Shonen Jump*, cuenta con venta de series a través de la tienda *Itunes* o una tienda de productos relacionados (*store.viz.com*) con las diferentes series que van desde playeras, llaveros o posters hasta joyería o artículos propios de los personajes.

Lo anterior muestra que la industria cultural, tal como lo señalaban T. W. Adorno y H. Horkheimer, fusiona la cultura y el pasatiempo para buscar una intelectualización de la diversión (Véase Curran, 1981: Cap. XIV), pues algunas de las películas más famosas del director Hayao Miyasaki como *Mononoke-hime* o *La princesa Mononoke* (1997); *El viaje de Chihiro* (2001); y *Hauru no ugoku shiro* o *El increíble castillo vagabundo* (2004) han buscado transmitir alguna enseñanza como conservar la naturaleza, defender las tradiciones japonesas o valores humanos, respectivamente.

Para concluir y destacar la importancia económica y cultural que tienen el animé y el *manga* para Japón en el entorno actual, la Universidad de Meiji acaba de anunciar que construirá la Biblioteca Internacional del *manga* de Tokio, la cual no sólo contará con ejemplares de

³ Consulta realizada a fines de marzo de 2008.

historietas, sino con un archivo audiovisual compuesto por animé y videojuegos. Este centro abrirá sus puertas en el año 2015 (BBC, 2009).

Este recinto no es el único dedicado al animé pues, una de las principales atracciones de la ciudad de Tokio actualmente se encuentra el Museo Ghibli, parte de los estudios homónimos para el que las guías turísticas señalan:

[...] hay que hacer una reserva varios meses antes de viajar a Japón. Este paraíso del maestro del *anime* Miyasaki Hayao y su Estudio Ghibli está orientado a los niños. Pero todo aquel que se dejara seducir por *El castillo ambulante* o *El viaje de Chihiro* debería visitarlo. Cada entrada contiene una transparencia original de una película del Estudio Ghibli [...] (Rowthron, 2008: 147).

En su página electrónica, el museo promociona entre sus atracciones la siguiente:

El teatro *Saturno* es un pequeño cine en el sótano del museo que cuenta con cerca de 80 asientos. En él se puede ver una cortometraje animado original de Ghibli, el cuál sólo puede ser visto en la sala del Museo. Un cielo azul y montones de coloridas flores se dibujan en el techo y las paredes. Cuando la película termina, las ventanas se abren y los rayos del sol entran [...] (Ghibli Museum, 2010).

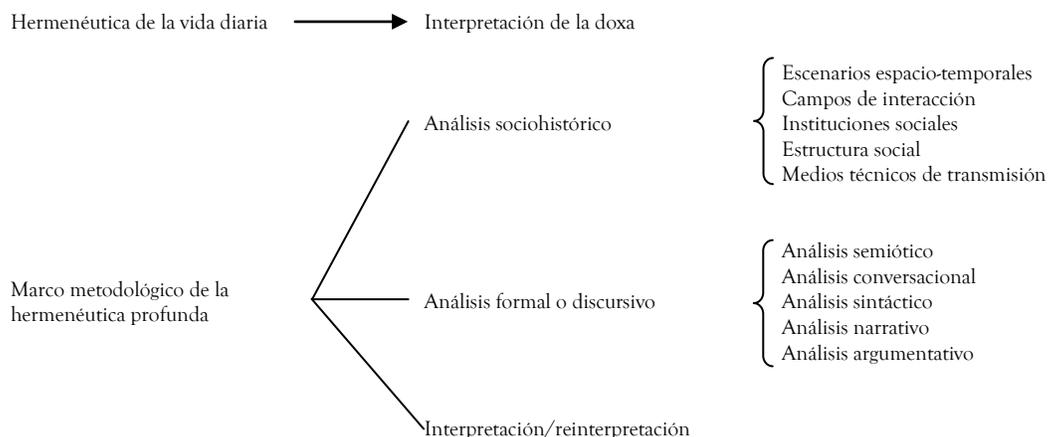
1.6. Formas simbólicas

1.6.1. Definición

En su libro *Ideología y cultura moderna. Teoría Crítica social en la era de la comunicación de masas*, John B. Thompson, (2002: 407) define a las formas simbólicas como:

[...] constructos significativos que son interpretados y comprendidos por los individuos que los producen y reciben, pero *también* son constructos significativos que se encuentran de maneras diferentes y que se insertan en condiciones sociales e históricas específicas.

Para su comprensión, Thompson sugiere estudiarlas a través del marco metodológico de la hermenéutica profunda integrado por tres fases, que considera “...no tanto como etapas distintas de un método secuencial, sino más bien como dimensiones analíticamente distintas de un complejo proceso interpretativo...” (*Idem*). Las fases de este método son expresadas por él de la siguiente manera:



Fuente: Figura 6.1 Formas de la investigación hermenéutica. Thompson 2002:408

Además, Thompson señala que “...la producción, la circulación y la recepción de las formas simbólicas son procesos que ocurren en contextos o cambios históricamente específicos y socialmente estructurados”. (*Ibid.*: 411) por lo que en el siguiente capítulo se expondrán estas características de Japón.

1.6.2. Características

Al describir las diferentes fases de su método, el autor traza y clarifica las características que componen las formas simbólicas, así al describir la primera fase metodológica de la hermenéutica —el análisis sociohistórico—, señala que son producidas, transmitidas y recibidas en condiciones sociales e históricas específicas, por seres humanos que responden a condiciones temporales y ubicaciones geográficas particulares. Su intercambio y transmisión no sólo ocurre en los niveles de medios de comunicación masiva dentro de los que están la televisión y la radio, también se presenta en el nivel personal entre los receptores.

Al desarrollar la segunda parte del análisis hermenéutico profundo (el análisis formal o discursivo), destaca la complejidad discursiva que las formas simbólicas tienen pues, además de ser productos contextualizados temporal y geográficamente, buscan expresar o decir algo al mismo tiempo que se asumen como transmisores de un mensaje.

Cuando concluye la descripción de la tercera parte del método propuesto, Thompson indica que:

Los métodos particulares de análisis formal o discursivo pueden esclarecer los patrones y recursos que estructuran las formas simbólicas; pero estos métodos tienden a descuidar las condiciones en las cuales se producen y reciben las formas simbólicas y, si se abordan por su cuenta, pueden conducir a lo que he descrito como *la falacia del internalismo*, con lo que me refiero a la falacia de suponer que uno puede interpretar las características y consecuencias de las formas simbólicas prestando atención nada más a ellas, sin hacer referencia a las condiciones sociohistóricas y a los procesos cotidianos en los cuales y por medio de los cuales se producen y reciben... (*Ibidem*: 423)

Por lo anteriormente expuesto, vemos que las características de las formas simbólicas son las siguientes: surgen y son recibidas en un contexto sociohistórico específico, requieren de un medio de transmisión y, deben ser analizadas tomando en cuenta los factores anteriores, de lo contrario el análisis de las mismas será sesgado.

1.7. *El animé como forma simbólica*

Por las definiciones expuestas de animé y formas simbólicas (*Vid infra* pp. 7 y 25), observamos que estos productos culturales encajan perfectamente con el concepto de Thompson, motivo por el cual pueden considerarse formas simbólicas de la cultura japonesa; sin embargo, y con el fin de mostrar de una forma más clara el porqué de esta afirmación, a continuación se presentarán algunos elementos y simbologías presentes en los dibujos animados japoneses que los hacen susceptibles de estudiar a través de las formas simbólicas.

Comenzaremos con algunos de los elementos presentados en el artículo citado anteriormente de Shinobu Price (2001), para quien el animé encaja profundamente en todos los aspectos de la sociedad japonesa: folklore, leyendas, historia, religión, asunciones morales y estándares estéticos. Es creado solamente con las audiencias japonesas en mente, por lo que para los mismos animadores japoneses es un misterio la razón por la que el animé es popular entre las audiencias del exterior.

Y a continuación indica que estilos como las costumbres al comer, el dilema de lidiar con lo moderno y lo antiguo en la vida cotidiana o el vestir *kimonos* pero también existen características japonesas superficiales menos obvias, y ciertamente problemáticas para los espectadores occidentales. Por ejemplo, el japonés a menudo puede ser visto usando cubre bocas en su vida diaria. Ésta es una práctica común para alguien enfermo; el cubre bocas se usa para evitar transmitir la gripa a los demás (*Ibidem*). Por esta razón, utilizar el método de la hermenéutica profunda resulta valioso para estudiar el animé, pues busca conocer el entorno sociohistórico en el que se presenta.

Price también señala los siguientes simbolismos:

| Elemento | Significado |
|---|--|
| Jardín Zen | Islas esparcidas en el mar. |
| Ceremonia del Té | Orden social dentro de un espacio cerrado. |
| Arreglos florales | Relación entre el cielo y la tierra. |
| Árbol de cerezo floreciente o cerezo en flor | Remanente de la cultura japonesa que puede representar dos cosas: primavera o que alguien morirá. Si las flores del cerezo caen, alguien de belleza interna o externa será el que muera. |
| Vidas cortas o muertes prematuras de personajes | Son heroicas, pues todo es sobre la motivación y obligaciones. No importa si consiguieron su meta o no. |
| Sonidos de instrumentos tradicionales japoneses | Invocan emociones, señalan tensión o referencias reconocibles sólo por las audiencias japonesas. |

Fuente: Price, S. (2001: 156-159)

Por su parte, Robin E. Brenner (2007: 41), al retomar a Pitras y Nomi, expone que el tipo de sangre es importante para los japoneses de la misma forma en que para los estadounidenses lo son los signos zodiacales, al considerar que representan la personalidad de los seres humanos, sus fortalezas y debilidades, además de predecir compatibilidades entre la gente. La clasificación de las personalidades de los personajes de acuerdo con su grupo sanguíneo delineada por el autor es la siguiente:

A = Jugador en equipo, industrial, digno de confianza, necesita liderazgo, puede ser inflexible.
B = Independiente, creativo, honesto, emocional, puede ser irresponsable.
O = Ambicioso, calculador, romántico, enfocado en el nivel social, puede ser superficial.
AB = Diplomático, organizado, sensible, moral, puede ser implacable.

Fuente: Brenner, R. (2007: 41)

Lo anterior se refuerza en otro aspecto expuesto por el mismo autor, que en los cuentos y en la cultura japoneses, la emoción es la clave de todas las historias, y los ojos son la manera más importante para determinar el estado emocional de cualquier personaje. Los japoneses se consideran una cultura emocional, en comparación al punto de vista cerebral occidental. Valorán la emoción y sus señales, como lo más importante para entender cualquier historia (*Ibidem*: 41).

Por lo anterior no es difícil de entender que, como se dijo en el apartado 1.3.2, Osamu Tezuka decidiera expresar las emociones a través de los ojos adaptando el estilo de las caricaturas de Walt Disney. Por esta razón Brenner establece la siguiente tipología en el diseño de los ojos para expresar la personalidad de los personajes:

Ojos grandes, redondos = Inocencia, pureza y juventud.
Ojos ovalados, medianos = Todavía una persona buen, pero con un pasado sombrío.
Ojos pequeños, entreabiertos = Malo, sádico y vicioso.
Iris grandes = Héroe o heroína.
Iris pequeño o ausente = Los malos.

Fuente: Brenner, R. (2007: 42)

Sobre las emociones, presenta la siguiente guía rápida de emociones:

Gotas de sudor = Nerviosismo.
Vena latiendo cerca de la frente = Enojo.
Sonrojado = Vergüenza.
Dientes caninos prominentes = Comportamiento animal, pérdida de control.
Orejas/cola de perro = Súplica.
Fantasma alejándose del cuerpo = Desmayo, pérdida de conocimiento.
Babear = Intenciones lascivas.
Burbuja de moco = Somnolencia.
Sombra sobre el rostro = Enojo extremo.
Ojos brillosos = Mirada de intenso éxito.
Sangrado nasal = Excitación sexual.
Hielo/nieve = Aparece en el personaje que recibe una acción fría o mala.
Chibi (pequeño)/ o personaje extremadamente deformado = Estado extremadamente emocional.

Fuente: Brenner, R. (2007: 52)

Sobre el sangrado nasal, Gilles Poitras en *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* (1999: 141) explica que es un detalle cultural asociado con la antigua creencia

japonesa de que el observar fijamente a una mujer bonita hará sangrar la nariz de quien lo haga. Por eso, la nariz sangrando en *manga* y animé se asocia casi exclusivamente a los hombres que miran mujeres escasamente vestidas o desnudas.

Poitras (1999: 63) señala un detalle muy importante sobre la representación de las computadoras Macintosh o Apple en los animé: a diferencia de las PC que generalmente son representadas como cajas genéricas, las Macs permanecen intactas en su interfase o carcasa, además de existir referencias a Macintosh y al multimillonario americano poseedor de la compañía de software que busca controlar el mundo —referencia clara a Steve Jobs, CEO de Apple y las críticas que se le formulan por la constante modificación de los dispositivos electrónicos de su compañía—.

Por lo anterior, podemos afirmar que los animé reflejan el punto de vista de los japoneses y su visión de ‘el Otro’. Por ‘Otro’ se entenderá la descripción dada por Roger Silverstone, donde:

[...] la O significa. Se refiere al reconocimiento de que allí afuera hay algo que no soy yo, que no es de mi hechura ni está bajo mi control; distinto, diferente, fuera de mi alcance, pero que ocupa el mismo espacio, el mismo paisaje social. El Otro incluye a los otros: personas que conozco o de cuya existencia jamás me enteré; mis amigos al igual que a mis enemigos. Incluye a mis vecinos, así como a aquellos a quienes vi en fotografías y pantallas. Incluye tanto a quienes están en el pasado como a quienes están en el futuro. En mi sociedad y en la tuya[...] (2004: 214)

Según lo anterior, y para evitar caer en señalamientos tajantes como el de Harry E. Willes al indicar que los japoneses no quieren a los extranjeros (*cit. pos.* Clyde, 2009: 580) podemos afirmar que el uso de la computadora Mac por “L”, el antagonista de la serie *Death Note*, de quien no se maneja nacionalidad de una manera clara pero siempre está vinculado con los Estados Unidos e Inglaterra, no es casual, pues representa la vinculación con el mundo occidental.

Otro autor, Hal Marcovitz (2008: 71) al comenzar el análisis de *Hotaru no haka* (Japón, 1988) o *La tumba de las luciérnagas*, señala que:

Como se muestra en la película, en el animé y el manga hay más que ciencia ficción, cuentos de espadas y hechicería e historias de aventura. A veces el animé contiene un claro y a menudo inquietante mensaje social. Definitivamente, el lugar excepcional en la historia que tiene Japón como el único país que ha sido atacado por armas atómicas tiene mucho que ver con el porqué muchos mangas y animés envían intensos mensajes antibélicos.

Señala que la película es una adaptación de la novela *Barefoot Gen*, la cual a su vez está basada en un manga autobiográfico realizado por Keiji Nakasawa, quien con tan sólo seis años sobrevivió al ataque de Hiroshima y quien en varios de sus trabajos impresos aborda la misma temática:

[...] para recordar al mundo los horrores de las armas nucleares. En 1995, mientras los franceses alistaban una prueba nuclear, Nakazawa contribuyó con un manga de un solo cuadro a una publicación japonesa, en él se muestra a Gen gritándole a los franceses "¿No ven que estarán solos en este mundo?" Poco después de que los norcoreanos lanzaran una prueba nuclear similar en 2006 Nakazawa dijo a un reportero, "Quiero decir lo mismo ahora" (*Ibid.*: 77).

Marcovitz además apunta:

Sin embargo, el animé y el *manga* también abordan otros asuntos contemporáneos. Temas ambientales son comunes en el *manga* y el animé. Muchas historias hablan de las minorías oprimidas. Artistas del *manga* y animé a menudo se detienen a tratar en problemas filosóficos como la forma en que la cultura humana y las tradiciones pueden adaptarse para la tecnología [...] (*Idem*: 70).

Para concluir el presente capítulo y sumado a la idea anterior, el animé refleja temáticas tan variadas como las diferencias entre las culturas occidental y oriental, al mismo tiempo que generan nuevos tópicos y fuentes de creación artística como la obra de Takashi Murakami, pintor y escultor japonés nacido en 1962 quien se inspira en el estilo gráfico del *manga* y el animé que ha realizado diferentes publicaciones y exposiciones a nivel internacional, o capaz de generar la exhibición *Krazy! The delirious world of anime+comics+video games+art* en la Vancouver Art Gallery de Canadá y que ha recorrido también diversos puntos de los Estados Unidos, de la cual la Universidad de California publicó el libro homónimo. (Véase Anime News Network, 2010; Takashimurakami.com, 2010; Guggenheim Bilbao, 2010 y Grenville, 2008). Por ello, para comprender mejor estas series en el siguiente capítulo se expondrá un contexto socio-histórico japonés, refiriéndose brevemente a los diversos periodos históricos del país a fin de, construir las categorías analíticas de los casos de estudio.



Takashi Murakami

Imagen: Guggenheim Bilbao (2010). ©Murakami. Disponible en:
<http://www.guggenheim-bilbao.es/microsites/murakami/>
[Consultado el 30 de Enero de 2010]



Instalación Miss KO²

Imagen: Guggenheim Bilbao (2010). ©Murakami. Disponible en:
http://www.guggenheim-bilbao.es/microsites/murakami/secciones/galeria/galeria_imagenes_detalle.php?idioma=es&height=700&width=540&cid_imagen=7 [Consultado el 30 de Enero de 2010]

Capítulo II

Metodología: hermenéutica profunda

Eventos tristes son simplemente aceptados porque existen. El arte japonés observa simplemente sin tomar en cuenta la fugacidad de todas las cosas terrenales... Esto implica no sólo una aceptación de que todo poco a poco se extingue y desaparece, sino también una pequeña celebración de esa cualidad.

Donald Richie (*cit. pos. Price 2001:157*)

2.1. Contexto socio-histórico japonés

Además de las necesidades planteadas por el método de John B. Thompson para la interpretación de las formas simbólicas señaladas en el capítulo anterior, el investigador Jaime Tramón (2000) en su artículo *Historia y cultura del Japón* considera que los occidentales necesitamos conocer el contexto socio-histórico japonés por la dificultad que nos implica comprender la relación que esta sociedad tiene con el ambiente, su percepción del mundo y de las relaciones humanas, la armonía con la naturaleza y la adaptación con el resto de la comunidad pues los sismos que sufre el territorio constantemente, combinado con los conflictos bélicos, culturales, sociales y políticos han marcado su identidad social colectiva (Véase *Op. cit.:* 76).

El autor sostiene que la concepción del mundo que tiene el pueblo japonés se encuentra marcada por su entorno geográfico, el vivir en una isla y verse constantemente amenazados por terremotos y desgracias naturales ha marcado a la sociedad que ocupa este territorio y los ha hecho adaptarse a las adversidades, por lo cual destaca que en lugar de optar por convertirse en un pueblo de marinos, los japoneses buscaron el desarrollo interno a través de la creación de terrenos de cultivo y, simultáneamente, crearon un territorio atractivo y armonioso en lo visual (*Ibidem:* 77).

Al tomar como punto de partida la idea anterior, es conveniente delinear brevemente los diferentes periodos históricos de Japón, los cuales son:

| Periodo histórico | Años | Descripción |
|-----------------------------|-----------------------------|--|
| <i>Jomón</i> o <i>Jómon</i> | Del 12,000 a.C. al 300 a.C. | Este periodo toma su nombre de la cultura homónima, la cual no es exclusiva de Japón y se caracteriza por el arte en cerámica decorada por la presión de cuerdas. Hasta el momento se considera la alfarería más antigua del mundo. |
| <i>Yayoi</i> o <i>Yayoi</i> | Del 300 a.C. al 250 d.C. | Aparecen características de nacionalidad, de orden social y de agricultura al comenzar el cultivo del arroz y utilizarse el hierro y el bronce. Nace el Sintoísmo. |
| <i>Yamato</i> | Del 250 d.C. al 710 d.C. | Esta época es presentada por Jaime Tramón y por John Withney Hall (1973) como un solo periodo histórico o época, mientras que Irene Criado López y Fernando Cid Lucas (Cid Lucas, 2009: 376) consideran que en este lapso temporal se presentan dos periodos históricos: el <i>Kofun</i> (250 d.C. - 538 d.C.) y el <i>Asuka</i> (538 d.C. - 710 d.C.). En la primera parte o periodo, llegan elementos culturales chinos, producto de su expansión cultural como la religión budista, su diseño burocrático, su orden y ritual social. En la segunda parte o periodo <i>Asuka</i> , surge un Japón nuevo producto de las rebeliones internas que buscaban defender lo tradicional de lo chino, con lo que surge un sincretismo de ambas. “Cambio de nombre del país, <i>Wa</i> por <i>Nihon</i> ” (Cid Lucas, 2009: 376) |
| <i>Nara</i> | Del 710 d.C. al 784 d.C. | Es el periodo de mayor creación artística e intelectual de Japón. China influye en el país al introducir su escritura. |

| Periodo histórico | Años | Descripción |
|-------------------|---------------------------|--|
| <i>Heian</i> | Del 784 d.C. a 1185 d.C. | <p>Es la época feudal de Japón, el territorio se divide en pequeños señoríos agrícolas y surgen las bases de la sociedad guerrera con los primeros códigos militares <i>bushido</i> o códigos de honor militares. Los hombres militarizan la sociedad y surgen los conflictos dentro de los clanes.</p> <p>Durante este periodo las mujeres crearon los vocablos que dieron origen a la actual escritura japonesa, para comunicarse de forma diferente a la escritura china y crear literatura. Prueba de ello es la publicación del <i>Gangy Monogatary</i>, escrita por una mujer y obra fundamental de la literatura antigua del Japón.</p> <p>Posteriormente, los caracteres japoneses se combinarán con los <i>kanjis</i> chinos para crear la escritura contemporánea (Vid. Tramón, 2000: 83).</p> |
| <i>Kamakura</i> | Del 1185 d.C. a 1333 d.C. | <p>Aparece el modelo político del <i>Chogunato</i>, donde el <i>Shogun</i> o “generalísimo en la lucha contra los bárbaros” quien gobernaba y decidía realmente aunque era nombrado por los señores feudales, al mismo tiempo defendía la integridad cultural y territorial. Gracias a ellos, fracasaron los dos intentos de invasión por parte de los mongoles.</p> |

| Periodo histórico | Años | Descripción |
|------------------------|---------------------------|---|
| <i>Muromachi</i> | Del 1338 d.C. a 1573 d.C. | <p>Periodo en que expedicionarios portugueses comienzan la evangelización cristiana por San Francisco Javier, de quien Tramón (2000: 84) señala:</p> <p>Los relatos según cronistas de la época dicen que caminaba descalzo en la nieve para recorrer las ciudades, y que de ese hecho insólito fue motivo suficiente para que muchos japoneses con su sentido del dolor y del sacrificio tan alto, inmediatamente adoptaran la religión cristiana. El gran error del cristianismo fue no conocer los elementos propios de la mentalidad japonesa. Cuando los cristianos enseñaban que se debía adorar un solo Dios, el alto respeto que los japoneses tenían por el orden imperial, en el que el primer deber era adorar al Emperador, chocaba con la prédica cristiana. Ello engendró conflictos que el poderoso Shogun de la época, Oda Nobunaga, contuvo, porque él apoyaba la difusión del cristianismo; pero, tras el asesinato y su muerte, sobrevino una gran persecución contra los cristianos. De allí que en Japón haya más mártires que cristianos.</p> |
| <i>Azuchi-Momoyama</i> | Del 1573 d.C. a 1603 d.C. | “Unificación total de Japón. Japón intenta sin éxito invadir Corea dos veces” (Cid Lucas, 2009: 577). |

| Periodo histórico | Años | Descripción |
|-------------------|---------------------------|--|
| <i>Edo</i> | Del 1603 d.C. a 1867 d.C. | <p>Es el periodo que condujo a la bonanza económica de Japón por la tributación agrícola, se caracteriza por el rompimiento con Occidente y el predominio de la política de aislamiento o <i>Sacokurey</i>. Al final del periodo, los norteamericanos terminan destruyendo la institución del <i>Chogunato</i>.</p> <p>En 1609, comienzan las relaciones de Japón con el actual México “cuando el gobernador interino Rodrigo de Vivero viajaba desde Filipinas hacia México, él y su tripulación naufragaron en la alta mar de Onjuku, Japón, y fueron rescatados por los lugareños, quienes con gran esfuerzo y dedicación salvaron sus vidas” (Embajada de Japón, 2010), esta fecha es la aceptada por ambos países como el inicio oficial de relaciones, mismas que celebraron en 2009 su 400 aniversario.</p> |
| <i>Meiji</i> | Del 1867 d.C. a 1912 d.C. | En este periodo Japón entra al mundo occidental y se vuelve imperialista. |
| <i>Taisho</i> | Del 1912 d.C. a 1926 d.C. | Continúa el desarrollo de relaciones con el exterior. |
| <i>Showa</i> | De 1926 d.C. a 1989 d.C. | Ante el fracaso en la Segunda Guerra Mundial, Japón termina con su militarismo y se vuelca a la economía. |
| <i>Heisei</i> | De 1989 d.C. a la fecha | Se caracteriza por el fortalecimiento de su moneda y el final del gran crecimiento económico. |

Fuente: Tramón (2000), Cid Lucas (2009), Hall (1973) y Embajada de Japón (2010)

Como se puede ver hasta aquí, a través de su historia Japón atravesó diversos periodos en los cuales se cerró al resto del mundo y, luego volvió a mantener relaciones con el extranjero. Sin

embargo, al mismo tiempo se observa la influencia que ejercía el exterior en su cultura, particularmente en la escritura. Al respecto Hall (1973: VII) hace la siguiente nota:

La escritura japonesa utiliza signos ideográficos de origen chino llamados *kanji*, que representan ideas o cosas. El número de estos caracteres pasa de 7.000, pero en la escritura corriente sólo se usan unos 2.500. Como signos auxiliares, de tipo fonético, se emplean los silabarios *kana* en sus dos formas, de 47 signos básicos: *kata-kana*, de forma angular, usado en los libros para niños, transcripción de nombres extranjeros, documentos oficiales, etc., y el *hira-gana*, de forma cursiva y de uso general, en combinación con los *kanji* ideográficos, o al lado de estos caracteres para facilitar su lectura, por lo que también se les llama *furi-gana* (*kana* que se aplica) [Nota: el *furi-gana* es la combinación de los *kanjis* chinos con los alfabetos *kana*].

La escritura en particular y el lenguaje en general reflejan un "lococentrismo", término creado por Alexis Rygaloff y retomado por Hisayasu Nakagawa en su libro *Introducción a la cultura japonesa* (2006) para definir al idioma japonés, señala que para esta lengua las cosas no son producto de voluntades individuales sino surgen porque sí, por sí mismas, y por las fuerzas que las rodean, por una especie de determinismo.

El "lococentrismo" se muestra en la Declaración de guerra del 8 de diciembre de 1941 escrita por el Emperador japonés y que señala: "Desgraciadamente se ha llegado a un punto en que estalló la guerra contra los Estados Unidos de América y el Reino Unido por una necesidad que no podía ser de otra manera. ¿Era mi voluntad?". (*cit. pos.* Nakagawa, 2006: 29). Al añadir la última parte al enunciado, se evita la responsabilidad del redactor —en este caso el Emperador— y se explica al lector que la situación es inevitable por fuerzas superiores a su voluntad.

Lo anterior se ve complementado con la visión razonadora del idioma, pues el mismo Nakagawa retoma el ejemplo dado por un escritor australiano:

[...] En un cine de Japón anuncian: 'Les rogamos que se abstengan de fumar porque de lo contrario molestarán a los que están a su lado'. A su juicio, bastaría con la primera parte de la advertencia; la justificación resulta superflua y demasiado razonada.

Ahora bien, la segunda parte del enunciado resulta necesaria en Japón. A falta de esta explicación. La responsabilidad de la prohibición recaería sobre quien la enunció. Añadiendo la segunda parte, el interlocutor persuade al público asistente de que no es su voluntad, pero sí la situación y su fuerza inevitable las que imponen la prohibición de fumar. Una vez más se percibe el lococentrismo (*Op. cit.*: 31).

Y en la escritura esto también se refleja, pues al comparar las formas de redacción de artículos en francés y japonés, el autor menciona que en francés lo que certifica la veracidad de un texto es el sujeto, quien asume la responsabilidad de lo que en él se afirma. Mientras que en el idioma japonés la garantía de la verdad está en lo natural y la espontaneidad de lo que se narra, pues la tradición japonesa valora este principio en la vida natural y cósmica (*Cfr. Ibid.*: 48-49).

Esta concepción, sostiene el investigador japonés, tiene su origen en:

[...] la diferencia fundamental entre el génesis judeocristiano y el génesis japonés. En el primero, es Dios quien crea el mundo, mientras que, en el segundo, el universo existe sin que Dios lo cree y los primeros dioses aparecen de manera espontánea y por sí mismos [...] (*Ibidem*: 52).

A partir de aquí comentemos el aspecto religioso en Japón, Alfonso J. Falero en su artículo *Religiones japonesas y globalización* (Cid Lucas, 2009: 21-46) al analizar las cifras oficiales de prácticas religiosas emitidas por el Ministerio Japonés de Educación y Cultura, a través de la Agencia de Asuntos Culturales, apunta que un " [...] aspecto importante que revelan estas cifras es la multirreligiosidad de parte de la población japonesa" (*Ídem.*: 26), pues según las mismas el *Shinto* abarca casi 100% de la población, lo cual indica puede explicarse porque varias de las festividades tradicionales japonesas son operadas por los templos religiosos sintoístas.

| Clasificación | 1994 | 2004 |
|-------------------------|-------------|-------------|
| Total | 219,838,678 | 213,826,661 |
| Shinto | 117,378,185 | 108,580,457 |
| Budismo | 89,828,502 | 93,485,017 |
| Cristianismo | 1,519,396 | 2,161,707 |
| Otras religiones | 11,112,595 | 9,599,480 |

Fuente: Cid Lucas, 2009: 25. Elaborada por Alfonso J. Falero con datos de la *Agency for Cultural Affairs*, MEXT.

Lo más sobresaliente de esta tabla comparativa es que el Ministerio no ha corregido el sesgo que duplica en número de fieles total la población de Japón [*sic.*], dando las cifras en su conjunto una tremenda sensación de irrealismo. Y por otro lado que en diez años, con el incidente de Aum por medio y el implacable efecto de la globalización, las cifras resultan ser sospechosamente similares. Notamos que mientras el número de fieles reconocido por los santuarios y las cofradías de fieles shintoístas y de otras religiones (incluyendo alguna de las nuevas y novísimas religiones) han experimentado un ligero descenso, mientras que el número de fieles de templos y organizaciones budistas, e iglesias y organizaciones cristianas ha subido también ligeramente (*Op. cit.*: 25).

Esta multirreligiosidad es explicada por Hiyasasu Nakagawa (2006: 33) al indicar que para el japonés no existe problema en practicar más de un culto religioso, pues desde 1868 en el periodo *Meiji*, la ley ordena la cremación de cadáveres en recintos oficiales que, generalmente, son templos sintoístas.

Los muertos juegan un papel esencial en esta mezcla religiosa del pueblo japonés, pues en una parte posterior al referirse a las prácticas espirituales de los intelectuales comenta que la población asiste a ambos rituales sin ningún problema por la facilidad que el sintoísmo brinda para comunicarse con el mundo de los muertos y la liberación de los bienes materiales que permite el budismo (*Cfr. Ídem*: 43).

Nakagawa retoma a Masayuki Taira, especialista en historia del budismo en Japón, para explicar que las religiones budista, sintoísta y confucionista han coexistido pacíficamente en

el país: la población considera que al existir una diversidad de individuos, las religiones deben multiplicarse de igual forma para guiar a diferentes tipos de individuos a la salvación. Por este motivo sería imposible pensar en una sola forma de redimirse (Véase Nakagawa, 2006: 168).

Fue precisamente la búsqueda de la convivencia espiritual la causa de la expulsión de los misioneros portugueses, pues al evangelizar a Japón intentaron erigir su religión como única al mismo tiempo que, como se vio anteriormente con Trámón (2000) el respeto por el orden donde lo principal es el emperador —incluso considerado superior al respeto por una deidad—, se ignoraron las costumbres previas del pueblo.

Sobre la sociedad japonesa, Hisayasu Nakagawa (2006: 15) al relatar su experiencia en un avión de *Japan Airlines* (JAL) cuando una sobrecarga notifica en japonés a los pasajeros un retraso en el viaje, con una forma muy considerada y ceremonial lo que sucede —a diferencia de lo ocurrido en francés e inglés—, señala lo siguiente: "inmersos en este espacio vacío de sujetos y, sin embargo, lleno de buena voluntad, los japoneses se sienten inmediatamente como en casa, aliviados por volver a encontrar un ambiente familiar". Esto debido a que la sociedad japonesa se encuentra más preocupada en la forma que en el contenido.

Con la idea anterior como punto de partida y al retomar su experiencia laboral, Nakagawa también describe otros aspectos de su sociedad al apuntar que se mantiene como un organismo única, igualitaria y uniformadora, que responde a estímulos del exterior. Dentro de ella no se busca afianzar la individualidad e independencia de sus integrantes, por el contrario, muestra repulsión hacia ello. Las excepciones son los investigadores que sobresalen a nivel internacional, cuyos triunfos son exhibidos en el país (*Cfr. Ibidem*: 17-18).

Por otra parte, sobre el tema de la educación Cecilia Onaha de la Universidad Nacional de La Plata, señala en su artículo *Educación y Sociedad Civil en Japón* (Cid Lucas, 2009: 123-142) que:

El alto grado de desarrollo adquirido por la sociedad japonesa puede ser explicado por su generalizado acceso a la educación. Uno de los resultados de esta política fue la creación de una homogéneamente entrenada y altamente calificada clase trabajadora. Pero en comparación con otras sociedades capitalistas industriales, el gobierno japonés corrió el riesgo de producir también una altamente crítica ciudadanía. En orden de evitar la protesta social y sus consecuencias negativas para su política hegemónica, los condujo a participar a diferentes órganos de la sociedad civil para expresarse, permitiendo así su participación política. De esta forma el estado controló las ideas no solo por medio de la represión sino a través de la ideología del 'interés nacional'.

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

Con ello podemos comprender desde el punto de vista educativo que Tsunekawa Keiichi en su artículo *Política del Japón contemporáneo. Cambio y continuidad* (Rodao, 1998: 45-54) indique que a pesar de lo estable y conservadora de la sociedad japonesa, a partir de la segunda guerra mundial existieran conflictos ideológicos entre reorganizar la economía por la vía capitalista o la socialista. Situación que cambió para 1970, cuando estos enfrentamientos se moderaron (*Vid. Op. cit.*: 45).

Comenta que estos cambios se gestaron por la modificación en la estrategia de dominación del Partido Liberal Democrático (PLD) conocida como el "Sistema de 1955", mismo que buscó la distribución de los beneficios económicos entre la población con fines electorales, en lugar de confrontarse con los sindicatos y los partidos de izquierda en el campo ideológico y político; acompañado de una modificación en los sindicatos de las empresas japonesas, los que en una sola organización agruparon a todos los trabajadores de la misma compañía, sin importar su nivel jerárquico.

Por ello surgió un sistema de relaciones laborales muy peculiares: las empresas evitan el despido de trabajadores aún en épocas difíciles y promueven a sus empleados de acuerdo a sus aptitudes y antigüedad. Por su parte los asalariados comienzan desde muy temprana edad a laborar en la compañía y permanecen en ella hasta su jubilación, por lo que desarrollan apego y lealtad por su empleador, además tienen la posibilidad de mejorar sus sueldos rápidamente. Esto logró la pérdida de la combatividad de los sindicatos y permitió mejorar la condición financiera de la época (Véase *Ibíd.*: 46-47).

Como consecuencia de lo anterior, el Partido Socialista de Japón o PSJ –surgido en 1955, al igual que el PLD y su principal opositor– nunca pudo obtener el poder pues, a pesar de lograr beneficios económicos para sus principales impulsores (como los sindicatos) derivados del economicismo o materialismo impulsado por el PLD, este último siempre tuvo la ventaja y los mayores beneficios del crecimiento económico pues, al ser gobierno y por ende manejar la distribución de los recursos públicos, siempre obtuvo el mejor beneficio electoral.

Sin embargo, este equilibrio en el sistema de partidos no es permanente ya que, aunque el PSJ sufrió una disminución en sus votaciones, también las tuvo el PLD durante las décadas de los setenta y ochenta. Esto llevó a divisiones internas de los partidos de los que surgieron nuevas agrupaciones políticas y a que, partidos de centro y conservadores con un tamaño e importancia menor se fusionaran para crear organizaciones más importantes como el Partido de la Nueva Frontera o *Shinshinto* en 1994.

Este nuevo partido conservador resultó muy importante para el nuevo panorama político japonés pues obligó a que en el mismo año de su surgimiento el PLD y el PSJ formaran un gobierno de coalición colocando al *Shinshinto* como el principal partido opositor, por lo que Keiichi señalaba que ya existía una posibilidad real de cambio de partido en el gobierno (Véase *Ibidem*: 45), la que se concretó en 2009 con la elección del actual Primer Ministro, Yuko Hatoyama representante del Partido Democrático de Japón (PDJ), un partido socialdemócrata surgido en 1998 de la fusión de partidos menores (*Vid.* Notimex, 2009a y 2009b).

Esta modificación del panorama político permitió que en 1995 las elecciones tuvieran el mayor abstencionismo en la historia de dicho país (55.5%), lo que para Rodao tiene su origen en tres cambios económicos y sociales fundamentales dentro de la sociedad japonesa:

1. Una nueva estructura social, en la que los campesinos —sector de la población proclive al apoyo del PLD—vieron reducido su tamaño como parte de la población ocupada dentro de la economía de 41.9% de la población a 7.1% para 1995, mismo año en que los asalariados de los sectores secundario y terciario representaron 29.3% y 49.5% de la población económicamente activa. Estos nuevos grupos dominantes de la población se caracterizan por apoyar a los partidos del centro y al Partido Comunista y no ser votantes leales.
2. El cambio en la política económica, que pasó del proteccionismo a la incorporación dentro del mercado global dado que, por la contracción económica y las presiones del exterior —principalmente norteamericanas—, era insostenible el seguir subsidiando actividades del sector primario que no podían competir en el nuevo contexto internacional.
3. Las dificultades de la hacienda pública, que por el incremento de la deuda interna y la gran cantidad de recursos financieros destinada al pago de intereses ha obligado a implementar nuevas medidas recaudatorias a la población que no han dejado totalmente clara a la población quienes fueron los afectados o beneficiados por las mismas e hicieron que se volvieran intolerables los actos de corrupción de los gobernantes. Por su parte, los partidos no han encontrado la forma de presentar una reforma en las cargas tributarias. (Vid. Rodao, 1998: 45-51)

Estos cambios económicos y políticos han impactado también a la sociedad nipona actual, Cecilia Onaha lo explica al señalar un cambio en la figura representativa de la juventud:

Hoy ya no es Ninomiya Kinjiro quizás la figura representativa de la sociedad japonesa [una representación de un niño leyendo que, señala la autora, hasta la posguerra podía identificarse con el estereotipo que tiene el occidental respecto al japonés de trabajador y estudioso]. Si tuviéramos que elegir una imagen, tal vez podríamos caracterizarla en jóvenes como Shidou Nakamura, joven actor de Kabuki, —género de teatro tradicional japonés—, pero que también ha desarrollado una brillante carrera en el cine (Cartas de Iwo Jima) y la televisión. Especialmente como aparece retratado en la revista Nipponia, con su cabello teñido de rubio y luciendo una chaqueta satinada con bordados de colores, conjuga tradición y modernidad y lo convierte en un representante de la actual juventud japonesa.

Japón se encuentra hoy en día en una encrucijada de caminos. Podemos percibir una más crítica sociedad civil actuando independientemente, una joven generación en busca de diferentes proyectos de vida y en general una sociedad envejecida que se ve forzada a admitir extranjeros para cubrir su necesidad de mano de obra no calificada o para que realice aquellas tareas que los propios japoneses ya no quieren realizar y lo obliga a transitar el camino hacia una más profunda heterogeneización y seguramente a una positiva renovación (Cid Lucas, 2009: 139-140).

De lo anterior requiere poner énfasis en la visión del extranjero para evitar caer en señalamientos tajantes como el de Harry E. Willes al afirmar que los japoneses no quieren a los extranjeros (*cit. pos.* Clyde, 2009: 580) el japonés se separa de los occidentales al señalarlos como *aoi-me* u ojos azules (*Vid.* Nakagawa 2006: 6) reconociéndose en ello la visión de el "Otro" dada por Roger Silverstone (2004: 214), donde resalta la importancia de la letra "O" en mayúscula pues:

Se refiere al reconocimiento de que allí afuera hay algo que no soy yo, que no es de mi hechura ni está bajo mi control; distinto, diferente, fuera de mi alcance, pero que ocupa el mismo espacio, el mismo paisaje social. El Otro incluye a los otros: personas que conozco o de cuya existencia jamás me enteré; mis amigos al igual que a mis enemigos. Incluye a mis vecinos, así como a aquellos a quienes vi en fotografías y pantallas. Incluye tanto a quienes están en el pasado como a quienes están en el futuro. En mi sociedad y en la tuya [...].

El mismo Nakagawa (2006: 7-8) indica que la influencia de los Estados Unidos en la vida japonesa se acrecentó a partir de la Segunda Guerra Mundial, pues incluso es posible celebrar bodas en capillas dentro de hoteles de acuerdo al estilo americano.

Finalmente, al hablar del arte Hisayasu Nakagawa resalta la unión de los lugares físicos y de los elementos que integran una creación artística, pues ninguno de estos elementos puede reclamar la superioridad ante los demás, sirven para enriquecer al otro y mantienen el equilibrio de la creación, a diferencia de la creación europea en la que un elemento reclama la superioridad respecto del anterior (Cfr. *Ibidem*: 115-116). Para el caso de los productos audiovisuales, los elementos como el color y la música deben considerarse importantes por igual.

2.2. Categorías a estudiar

Con lo expuesto hasta ahora y como punto de vinculación entre el capítulo anterior al sugerir las formas simbólicas como método de estudio del animé y lo expuesto sobre el contexto socio-histórico japonés, podemos mencionar lo señalado por Antonia Levi (1996: 16) en su libro *Samurai from outer space. Understanding Japanese Animation* al indicar que series de la década de los ochenta como *Gundam* encontraron una cálida recepción por el público estadounidense al forzar al televidente a tener conocimientos más profundos de la cultura japonesa para su comprensión, pero el hacerlo permite un mayor entendimiento de la psique del pueblo nipón y de la creación artística. Por tal motivo los considera sus nuevas fábulas y mitos.

Esto es lo que hace del animé una forma simbólica, pues como señala Mario Ortíz (1990) en *Las formas simbólicas, los modos de ver y la democratización del arte*:

[...] la forma simbólica figurativa al acercarse extraordinariamente al objeto real [Nota original del autor: Sobre todo desde el uso generalizado de la técnica al óleo (S. XVI) y posteriormente de la técnica fotográfica (S. XIX)] nos puede producir una confusión

valorativa entre la mera representación (trompe-l'oeil) y su exposición simbólica (ya sea que sublime o por el contrario, estigmatice el objeto representado). Tal ambigüedad conduce peligrosamente a una dicotomía entre la imagen representada (forma) y su discurso simbólico (contenido).

Este complejo nos hace percibir que las formas simbólicas NO son unívocas [Nota original del autor: Como presumiblemente es la axiomática científicista, “objetiva y racional”], sino que adquieren una MULTIVOCIDAD, una diversidad de interpretación, un constante cambio de sentido.

Y es por esta multivocidad y constante cambio de sentido que las formas simbólicas son tan manipulables y distorsionables. Nosotros percibimos una obra de arte no sólo en sus propios términos simbólicos, sino también con nuestra propia visión del mundo, nuestra propia ideología (aun los estudiosos del arte, cualesquiera que sea su disciplina y sus preceptos objetivo-científicos).

Jacqueline Peschard (2008) en *La cultura política democrática* establece la siguiente definición de cultura:

[...] La cultura es el conjunto de símbolos, normas, creencias, ideales, costumbres, mitos y rituales que se transmite de generación en generación, otorgando identidad a los miembros de una comunidad y que orienta, guía y da significado a sus distintos quehaceres sociales. La cultura da consistencia a una sociedad en la medida en que en ella se hallan condensadas herencias, imágenes compartidas y experiencias colectivas que dan a la población su sentido de pertenencia, pues es a través de ella que se reconoce a sí misma en lo que le es propio.

El concepto esbozado por Peschard encuentra la vinculación con las formas simbólicas a través del texto *Cultura e identidades* de Gilberto Giménez (2009: 20), quien define a la cultura como:

[...] la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas y objetivado en

formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados.

Para efectos de la presente investigación, consideremos que la cultura son creencias, tradiciones costumbres, normas e ideas heredadas a una sociedad por sus ancestros asimiladas por los miembros de un pueblo a través de formas simbólicas.

Así como la cultura se objetiva a través de estas formas, Giménez establece que este concepto tampoco puede separarse del de identidad, pues “...las identidades sólo pueden formarse a partir de las diferentes culturas y subculturas a las que se pertenece o en las que se participa” (Ídem.: 18) y en el caso de la población japonesa el *manga* y el animé son herramientas útiles para la construcción de las citadas identidades pues, por el lado de las subculturas los *otaku* se dedican a consumir estos productos de manera importante como se puede observar en las cifras presentadas en la sección 1.5. *La industria del animé* del presente trabajo y a través de Akira Yamada (Cid Lucas, 2009: 279) en *El desarrollo del manga en la sociedad actual: pasado, presente y futuro* al señalar ejemplos didácticos de manga para niños y adultos.

La identidad para Giménez nos permite cuestionarnos sobre nosotros, como nos representamos ante los demás y, quiénes son los otros. Nos permite compararnos para ver nuestras similitudes y diferencias y, al encontrar similitudes con otros seres humanos deducimos que compartimos la misma identidad colectiva caracterizada por los *atributos de pertenencia social*. Sin embargo, a nivel individual la identidad de cada ser humano es aquella que lo hace único respecto a los otros miembros de su comunidad o lo que llama *atributos particularizantes* (Vid. Giménez, 2009: 22-23)

Como ejemplo de la formación de la identidad del japonés tenemos lo expuesto por Robert Smith (1986: 90) en su libro *La sociedad japonesa. Tradición, identidad personal y orden social* al reseñar el trabajo realizado por George DeVos sobre el carácter y la personalidad del japonés:

La personalidad del individuo se constituye esencial e íntegramente durante el proceso de socialización de la primera infancia, dentro de la familia. Entonces el niño recibe la gratificación sin límites de la madre, lo que crea en él formidables necesidades de dependencia. Los padres, pero sobre todo las madres, enseñan al niño que tiene el poder de lastimarlos muy dolorosamente sino satisface las esperanzas que en él han depositado ellos, o si resultan insuficientes los esfuerzos que realiza para aliviar la deuda insalvable que tiene para con sus padres por los sufrimientos y sacrificios de éstos. De esta suerte, las necesidades de dependencia del niño son manipuladas para generar necesidades de perfección. Puesto que el niño advierte muy pronto que, de hecho, jamás podrá pagar la deuda a sus padres, ya adulto camina por la vida apenado por su enorme carga de culpa. Al mismo tiempo los impulsos agresivos del niño son ahogados desde la infancia y, desde la infancia y, de esta manera, el individuo evita la agresión durante toda su vida.

Este proceso de socialización produce un yo no independiente de las actitudes y expectativas de los otros, lo cual hace que el individuo resulte muy sensible al insulto o al desprecio. La urgente necesidad de perfección personal, que por definición nunca será suficientemente grande, lleva al individuo adulto a un alto grado de identificación y de compromiso cualquiera que sea el papel que desempeñe. La motivación japonesa de perfección personal, que es muy grande, no se basa como en Occidente, en la educación para la independencia y la autoconfianza, sino más bien en la creación de necesidades de afiliación y de dependencia.

En lo anterior se observa lo señalado por Kath Woodward y retomado por Gilberto Giménez, que la identidad individual se forma al tratar de actuar como imaginamos que los otros quieren que actuemos, que se genera mediante expectativas y, que es aprendida desde la edad temprana (Véase *Ibidem*: 30).

Sin embargo, lo anterior puede aplicarse también a la identidad colectiva —aunque en una escala diferente y sólo mediante generalizaciones que dependen de fuerzas históricas y sociales—, categoría analítica creada por Alberto Melucci quien la concibe como prácticas sociales que requieren de relaciones simultáneas de individuos o grupos con características similares en tiempo y espacio y en las que la gente puede dar un sentido a ello (*Cit. pos.* Giménez, *Op. cit.*: 27).

La colectividad también genera una creencia de su relación con el poder, como lo explica Peschard al señalar:

La política es el ámbito de la sociedad relativo a la organización del poder. Es el espacio donde se adoptan las decisiones que tienen proyección social, es decir, donde se define cómo se distribuyen los bienes de una sociedad, o sea, que le toca a cada quién, cómo y cuándo.

Los valores, concepciones y actitudes que se orientan hacia el ámbito específicamente político, es decir, el conjunto de elementos que configuran la percepción subjetiva que tiene una población respecto del poder, se denomina cultura política.

[...]

En última instancia, el referente central de la cultura política es el conjunto de relaciones de dominación y de sujeción, esto es, las relaciones de poder y de autoridad que son los ejes alrededor de los cuales se estructura la vida política. Es el imaginario colectivo construido en torno a los asuntos del poder, la influencia, la autoridad, y su contraparte, la sujeción, el sometimiento, la obediencia y, por supuesto, la resistencia y la rebelión (Peschard, 2008).

La política tiene que ver con el poder: con su adquisición, administración y distribución. Por ello, a través de la cultura política podemos observar si alguien tiene o no poder ya que —para fines prácticos— es la concepción que tienen los demás sobre la tenencia o carencia del poder. Por ejemplo, un rey no puede ser considerado como tal si no existe la cultura política, es decir, la idea de que debe ser obedecido y respetado porque cuenta con el poder.

A partir de lo señalado hasta este punto y en conjunto con lo expuesto por Nakagawa (Véase, *Op. cit.*: 50), se pueden señalar puntos de partida que servirán para la construcción de las categorías de análisis:

- Diferenciación/combinación entre lo occidental y lo japonés: Estas podrán observarse en los nombres de los personajes principales y secundarios, así como en las cromáticas básicas con las que son representados, además de la musicalización. Basado en Roger Silverstone y Hisayasu Nakagawa.
- Diferenciación/combinación entre lo tradicional y lo moderno: Como se vió previamente al citar el trabajo de Cecilia Onaha, la imagen que representaría actualmente a la juventud japonesa refleja una mezcla de ambos conceptos, por ello es relevante resaltar este punto.
- Trabajo en equipo: La necesidad creada a través de su vida cotidiana y la escuela, hace indispensable considerar este punto como importante. Fundamentado en Robert Smith.
- Valores sociales: Mantener los valores tradicionales y el respeto a la autoridad resulta de gran importancia para el japonés, motivo por el que resulta esencial este tema de análisis. Estas categorías también servirán para identificar el orden político que aparece en estos productos.
- Trama: Una síntesis del eje central de la historia y de lo expresado en ella, permitirá ver el mensaje que se intenta transmitir a través de la serie de una manera más clara, a fin de conocer las ideas principales que buscan resaltarse.
- Imagen: Al ser un producto audiovisual, debe analizarse lo que expresan las imágenes contenidas en la serie, sus representaciones y su cromática, pues como señala Julio Amador (2008: 17) en *Conceptos básicos para una teoría de la comunicación. Una aproximación desde la antropología simbólica*: “[...] la imagen funciona como la estructura explicativa elemental de la realidad, es la base de toda forma de comunicación. Es la unidad simbólica originaria de interpretación de la realidad, el núcleo de todo pensamiento simbólico [...]”.

- **Musicalización:** Permite ver si existe influencia occidental en el estilo musical del país, pues como señala Nakagawa deben de considerarse todos los aspectos que integran una producción artística japonesa.
- **La estructura política y social representada en la trama:** Esta información se obtendrá mediante el análisis de las categorías de valores sociales y trabajo en equipo, pues permitirán identificar la cultura política reflejada en las diferentes historias. Con ella se observará la sumisión o rebeldía hacia alguna situación presentada en la trama.

2.3. Construcción del modelo

A través de los puntos arriba mencionados, las categorías de análisis serán las siguientes:

| Categoría | Indicadores |
|--|---|
| Nombre / Sobrenombre del protagonista | Japonés |
| | Occidental |
| Nombre / Sobrenombre del antagonista | Japonés |
| | Occidental |
| Valores sociales expresados ante su entorno por el protagonista | Totalmente tradicionales (sumisión, respeto a autoridades tradicionales, preferencia a lo nacional) |
| | Principalmente tradicionales; aunque expresa algunos modernos |
| | Presenta indistintamente tradicionales y modernos |
| | Principalmente modernos; aunque expresa algunos tradicionales |
| | Totalmente modernos (insumisión, ausencia de respeto a autoridades tradicionales, preferencia a lo externo) |

| Categoría | Indicadores |
|---|---|
| Valores sociales expresados ante su entorno por el antagonista | Totalmente tradicionales |
| | Principalmente tradicionales; aunque expresa algunos modernos |
| | Presenta indistintamente tradicionales y modernos |
| | Principalmente modernos; aunque expresa algunos tradicionales |
| | Totalmente modernos |
| Valores sociales expresados hacia el exterior por el protagonista | Totalmente tradicionales |
| | Principalmente tradicionales; aunque expresa algunos modernos |
| | Presenta indistintamente tradicionales y modernos |
| | Principalmente modernos; aunque expresa algunos tradicionales |
| | Totalmente modernos |
| Valores sociales expresados hacia el exterior por el antagonista | Totalmente tradicionales |
| | Principalmente tradicionales; aunque expresa algunos modernos |
| | Presenta indistintamente tradicionales y modernos |
| | Principalmente modernos; aunque expresa algunos tradicionales |
| | Totalmente modernos |
| Colores vinculados al protagonista en momentos importantes | Colores patrios japoneses (rojo y blanco) |
| | Colores diferentes a los patrios japoneses |
| Colores vinculados al antagonista en momentos importantes | Colores patrios japoneses (rojo y blanco) |
| | Colores diferentes a los patrios japoneses |

| Categoría | Indicadores |
|--|---|
| Preferencias de colaboración para trabajo del protagonista | Sólo de colaboradores cercanos y/o japoneses |
| | Principalmente apoyo de colaboradores cercanos y/o japoneses; aunque recibe un poco de apoyo de colaboradores lejanos y/o extranjeros |
| | Recibe apoyo indistinto de colaboradores cercanos y/o japoneses ó de colaboradores lejanos y/o extranjeros |
| | Principalmente apoyo de colaboradores lejanos y/o extranjeros; aunque recibe un poco de apoyo de colaboradores cercanos y/o japoneses |
| | Sólo de colaboradores lejanos y/o extranjeros |
| Preferencias de colaboración para trabajo del protagonista | Sólo de colaboradores cercanos y/o japoneses |
| | Principalmente apoyo de colaboradores cercanos y/o japoneses; aunque recibe un poco de apoyo de colaboradores lejanos y/o extranjeros |
| | Recibe apoyo indistinto de colaboradores cercanos y/o japoneses ó de colaboradores lejanos y/o extranjeros |
| | Principalmente apoyo de colaboradores lejanos y/o extranjeros; aunque recibe un poco de apoyo de colaboradores cercanos y/o japoneses |
| | Sólo de colaboradores lejanos y/o extranjeros |
| Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte del protagonista | Sólo japoneses |
| | Predominio de japoneses, aunque hay algunos occidentales |
| | Cantidad similar de japoneses y occidentales |
| | Predominio de occidentales, aunque hay algunos japoneses |
| | Sólo occidentales |
| Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte del antagonista | Sólo japoneses |
| | Predominio de japoneses, aunque hay algunos occidentales |
| | Cantidad similar de japoneses y occidentales |
| | Predominio de occidentales, aunque hay algunos japoneses |
| | Sólo occidentales |

| Categoría | Indicadores |
|--|--|
| Valores sociales representados por los personajes de soporte del protagonista | Sólo tradicionales |
| | Principalmente tradicionales, aunque acepta algunos modernos |
| | Cantidad similar de valores tradicionales y modernos |
| | Principalmente modernos, aunque acepta algunos tradicionales |
| | Sólo modernos |
| Valores sociales representados por los personajes de soporte del antagonista | Sólo tradicionales |
| | Principalmente tradicionales, aunque acepta algunos modernos |
| | Cantidad similar de valores tradicionales y modernos |
| | Principalmente modernos, aunque acepta algunos tradicionales |
| | Sólo modernos |
| Tendencia a colaborar con el extranjero del antagonista y/o los personajes de soporte del protagonista | Total |
| | Mucha |
| | Indistinta |
| | Poca |
| | Ninguna |
| Tendencia a colaborar con el extranjero del protagonista y/o los personajes de soporte del antagonista | Total |
| | Mucha |
| | Indistinta |
| | Poca |
| | Ninguna |

| Categoría | Indicadores |
|--------------------------|--|
| Musicalización del animé | Sólo instrumentación y líricos japoneses |
| | Principalmente instrumentación y líricos japoneses, aunque aparecen elementos occidentales |
| | Cantidad similar de instrumentación y líricos japoneses y occidentales |
| | Principalmente instrumentación y líricos occidentales, aunque aparecen elementos japoneses |
| | Sólo instrumentación y líricos occidentales |

Para aplicar el modelo anterior, se seleccionaron tres series *shonen* (por ser el género más difundido a nivel internacional) de acuerdo a las siguientes características:

- *El protagonista del animé debe ser un anti-héroe.*

Los protagonistas de las series que se analizarán en el capítulo tercero cumplen con la caracterización que realiza Tokiyo Tanaka (2009f: 2) del anti-héroe japonés del *manga*: no representan lo mejor de la sociedad, se oponen y son buscados por la autoridad, representan la marginación de alguna forma.

- *Dos series deben tener como personajes principales a mujeres.*

Este punto tiene como origen la relevancia que la mujer en las tradiciones religiosas y seculares de Japón donde son incluidas frecuentemente en papeles dominantes, a diferencia de las tradiciones occidentales. Además las mujeres tienen un papel protagónico en igual proporción al de los hombres dentro del animé contemporáneo, como lo expuso Antonia Levi (Véase 1996: 115-116).

Adicionalmente y de acuerdo con el formato de animé que se desee estudiar, el rol femenino juega diferentes funciones desde elemento de aprecio o admiración por parte del resto de los personajes, hasta objeto de deseo. En el caso de los animé *shonen* que se estudiarán, las

protagonistas sólo tienen como característica adicional el género, pero su sexualidad no juega un papel trascendental en la trama.

Derivado de las características anteriores, las series seleccionadas son las siguientes:

- 1) *Blood+*. Japón, Estudio Aniplex, 2005. Serie compuesta de 50 episodios.
- 2) *Death Note*. Japón, Estudio Madhouse, 2006. Integrada por 37 capítulos.
- 3) *Juuni Kokki*. Japón Estudio Pierrot, 2003. Compreendida por 45 capítulos.

La serie número uno y la tres tienen protagonistas femeninas, mientras que la segunda presenta un personaje principal masculino. En los tres casos, los roles son de anti.héroes pues en *Blood+* la protagonista –Saya Otonashi– es una vampiresa que lucha contra el destino impuesto de enfrentar a su hermana quien (aliada de gobiernos occidentales) busca conseguir su objetivo de crear una raza de vampiros.

En *Death Note*, Light Yagami se enfrenta a lo que considera un mundo falto de virtudes por lo que elimina a los criminales a través de su cuaderno y, finalmente en *Juuni Kokki* o *Los doce reinos*, Yoko Nakajima se enfrenta a su destino de ser gobernante y a las tradiciones que ello conlleva. En el siguiente capítulo se desarrollará la trama y se estudiarán cada una de las categorías expuestas.

Estos animé son transmitidos a través del canal de televisión Animax Latinoamérica, por lo que sus diálogos se encuentran doblados al español, motivo por el que son reconocibles e identificables entre los fanáticos a este tipo de productos. En caso de no poder seguir a través de la televisión estas series, pueden encontrarse en versiones subtitradas o con voces en español en las diferentes convenciones o puestos donde acostumbren adquirir las series para su consumo.

Este último punto es relevante en virtud de que las series comenzaron sus transmisiones entre 2008 y 2009, pero a principios de 2010 el canal Animax sufrió una reestructuración en su carta de programación —no fue un cambio exclusivo de la versión Latinoamérica sino una reestructuración internacional—. A partir de este momento, la mitad de sus series son animé y el resto programas norteamericanos, conjuntamente se proyectan películas de Hollywood y algunas películas animadas de Japón. Los tres animé sobrevivieron a la modificación del canal.

Adicionalmente, las tres series fueron populares entre el público nipón:

Death Note es una de las series con mejor aceptación —a pesar de que se originó en *manga* a través de la revista semanal japonesa *Shonen Jump*— lo que ha generado películas locales con actores o *live action* y provocó que en mayo de 2009, los estudios norteamericanos *Warner Brothers* anunciaran la adquisición de los derechos para realizar una adaptación cinematográfica de los primeros tres volúmenes del manga, programando el estreno de la cinta para el año 2011 (Véase IGN, 2009 e IMDB, 2009).

La aceptación e identificación que ha logrado esta serie a nivel internacional hizo posible que rápidamente fuera relacionado por el diario belga *Le Dernière Heure* en octubre de 2007, con el asesinato de un joven caucásico en dicho país, junto al torso encontrado había una nota que, en perfecto japonés, señalaba “yo soy Kira” (Véase Dupont, G., 2007).

Sobre *Blood+*, es una serie creada por el éxito de la película animada *Blood: The last vampire* (Japón, 2000) y que, gracias a su adaptación tuvo una posterior adaptación al *manga*. Los tres productos a pesar de compartir a la misma protagonista reflejan aspectos diferentes del personaje ya que mientras en la película Saya tiene una personalidad fría y distante, el animé y el *manga* la presentan como un personaje con sentimientos cálidos pero cambian algunos eventos entre sí.

Por último, *Los doce reinos* es una adaptación del *manga* original de la escritora Fuyumi Ono, que motivó la creación de su versión animada. Sin embargo, a pesar de que se encontraba planeada para contar con 68 episodios, sólo fueron producidos 45. De esta forma se analizan tres series con diferente nivel de aceptación entre el público al que se encuentran dirigido.

Cabe señalar en este punto que para describir las series se utilizará como marco referencial el análisis formal o discursivo propuesto por John B. Thompson, desde el punto de vista semiótico. Para ello se retomarán los elementos expresados en la reconstrucción socio-histórica descrita en la primera parte de este capítulo (*Vid. infra.* 2.1.).

Finalmente, el análisis también tomará como punto de referencia las características y elementos que definen al animé como forma simbólica y que se enunciaron en el capítulo anterior (*Vid. infra.* 1.7.). Esto servirá para observar cómo ha permeado la ideología, la cultura y entorno los diferentes casos a estudiar.

Capítulo III

Descripción de casos

Mi mamá dice que podemos sobrevivir gracias a la base norteamericana, pero a mí no me agrada nada

Kaori, al hablar sobre un bombardero norteamericano con Saya Otonashi en el primer capítulo de *Blood+*

Antes de iniciar con la descripción de las categorías a estudiar, comencemos por explicar el procedimiento seguido con las series. En primer lugar se vieron y videograbaron la totalidad de episodios de cada uno de los animé a estudiar, a fin de conocer la trama y elementos representativos de cada una de ellas. Posteriormente, se integró una muestra de capítulos importantes a estudiar de cada animación para crear las unidades de análisis y, finalmente se agruparon en las categorías señaladas en el capítulo anterior (*Vid. infra. Cap. 2.3*).

| Serie | Unidades de análisis |
|-----------------------------------|--|
| <i>Blood+</i> 50 episodios | <ul style="list-style-type: none">• Cuatro secuencias de presentación u <i>opening</i>, incluyendo su tema musical.• Cuatro secuencias de créditos finales, incluyendo su tema musical.• Seis episodios importantes en la trama (1, 22, 23, 27, 30 y 50) |
| <i>Death Note</i> 37 episodios | <ul style="list-style-type: none">• Dos secuencias de presentación u <i>opening</i>, incluyendo su tema musical.• Dos secuencias de créditos finales, incluyendo su tema musical.• Seis episodios importantes en la trama (1, 2, 9, 26, 35 y 37) |

| Serie | Unidades de análisis |
|---|--|
| <p><i>Juuni Kokki</i></p> <p>45 episodios</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia de presentación u <i>opening</i>, incluyendo su tema musical. • Secuencia de créditos finales, incluyendo su tema musical. • Seis episodios importantes en la trama (1, 14, 21, 39, 40 y 45) |

Sin embargo, en caso de requerirse se indicará una referencia adicional a otros episodios de la serie para ilustrar alguna categoría o el punto que se quiera identificar. El trabajo descriptivo se realizará en dos partes: primero se estudiarán cada una de las series por separado con una breve síntesis de la trama y, posteriormente se hará un comparativo entre las tres.

- *Blood+*

La primera de las series a estudiar es *Blood+*, título original de la serie que hace referencia a los elementos adicionales que se generan en la sangre de los humanos para convertirse en *quirópteros*. Este animé relata la vida de la estudiante Saya Otonashi, quien sólo recuerda lo ocurrido en su último año de vida. Al ser atacada por unos monstruos en su escuela, es rescatada por un hombre de traje negro llamado Haji, quien dice ser su caballero.

A lo largo de los capítulos de *Blood+*, Saya en compañía de su caballero Haji recorrerá diversos lugares de países como Vietnam, Rusia, Francia, Inglaterra y Estados Unidos para encontrar las respuestas de su pasado, acabar con *quirópteros* y descubrir que en realidad es una vampiresa educada en una hacienda francesa por Joel y Amshel Goldsmith.

Durante la serie, la historia tiene un salto temporal de un año, y continúa el relato en Inglaterra. En este periodo, se indica que Saya actúa por su cuenta y adquiere una

personalidad más dura y distante de sus compañeros, aunque poco a poco vuelve a ser una chica amable y cálida, como actuó durante la primera parte de la trama.

Simultáneamente, la protagonista busca terminar con el grupo del “Anillo Azul” encabezado por su hermana gemela Diva, el cual en conjunto con Estados Unidos, trata de crear *quirópteros* que habiten el planeta con objetivos diferentes: que formen una nueva especie que habite el mundo en el caso de Diva, y tener soldados con fuerza sobrehumana en el caso de los norteamericanos.

Nombre / Sobrenombre del protagonista y antagonistas

| <i>Blood+</i> | Nombre |
|---------------------|-------------------------|
| <i>Protagonista</i> | Saya Otonashi |
| <i>Antagonistas</i> | Diva y Amshel Goldsmith |

En *Blood+*, el nombre o sobrenombre de la protagonista es japonés: Saya Otonashi. Mientras que, el nombre de sus némesis (Diva y Amshel Golsmith) son occidentales. Digno de mencionarse es que el nombre de la protagonista sea claramente japonés pues, según la historia fue nombrada así en Francia por los hermanos Joel y Amshell Goldsmith.

Valores sociales expresados ante su entorno por la protagonista y los antagonistas

Saya debe enfrentarse a Diva por las consecuencias de los experimentos genéticos realizados por sus antagonistas, no tiene otra opción que enfrentarse a su hermana gemela (Diva) porque de lo contrario los experimentos genéticos realizados por sus “caballeros” o

subordinados terminarán con la raza humana. Resalta la capacidad de abandonar sus intereses personales, e incluso su vida, con la finalidad de no arriesgar a sus seres queridos, el valor tradicional japonés de anteponer lo colectivo a lo individual; mientras que la antagonista –Diva– es manipulable y, al mismo tiempo egoísta, busca su felicidad y sus intereses personales sobre lo colectivo, lo que también ocurre con Amshel Goldsmith, quien se encarga de manipularla.

Valores sociales expresados hacia el exterior por la protagonista y los antagonistas

Los valores sociales expresados hacia el exterior por la protagonista son una mezcla entre lo tradicional y lo moderno, evita la confrontación hasta que no exista otra opción, colabora con los que persiguen su causa pero, cuando es necesario protegerlos prefiere actuar por su cuenta (aunque no totalmente sola pues es acompañada por su caballero Haji). Su forma de combatir es muy tradicional, mediante la confrontación directa y cuerpo a cuerpo. En el caso de Diva y Amshel, utilizan todas las ventajas que la modernidad les puede ofrecer para conseguir sus objetivos y confrontar a sus rivales.

Colores vinculados a la protagonista y a la antagonista en momentos importantes

Para el estudio de estas categorías, el apoyo y sustento principal serán las secuencias de presentación y de créditos finales, ya que realizan una síntesis de la trama y enfatizan las situaciones dramáticas de los protagonistas y antagonistas. La excepción será *Juuni Kokki*, donde la descripción se realizará directamente en escenas tomadas de los capítulos seleccionados para el presente trabajo. Hecha esta aclaración, continuemos con *Blood+*.

La protagonista de la serie es vinculada principalmente al color rojo en los momentos importantes, más allá de la representación judeo-cristiana que vincula al azul con el cielo y al rojo con el infierno. Esta cromática hace referencia al sol naciente que se ubica al centro de la bandera japonesa, las tonalidades azules no se encuentran presentes en la bandera japonesa pero se relacionan con la asociación que el japonés tiene de los occidentales como *aoi-me* u ojos azules señalada por Hisayasu Nakagawa en su libro *Introducción a la cultura japonesa* (2006: 6). Este color es el único diferente entre los lábaros patrios de Japón, Inglaterra, Francia y Estados Unidos, motivo por el que es más fácil relacionarlo con el occidental el cual, siempre es visto principalmente en el norteamericano quien –dicho sea de paso– se erige como la principal cultura de esta cosmovisión.

Saya Otonashi también es relacionada con el color rojo, en primer lugar por ser una vampiresa ya que se alimenta y elimina a sus enemigos con sangre. Sin embargo también hace referencia al cambio de personalidad que sufrió el personaje al vivir una vida convencional en Okinawa y al grupo que busca apoyarla conocido como "El escudo rojo". Como posteriormente se observará en la siguiente categoría, estas tonalidades también hacen referencia a su forma de interactuar con el extranjero. Esto puede apreciarse mejor en las cuatro presentaciones de la serie, así como en las secuencias de créditos finales.



Foto de la primera presentación de la serie *Blood+*,
CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la primera presentación de la serie *Blood+*,
CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

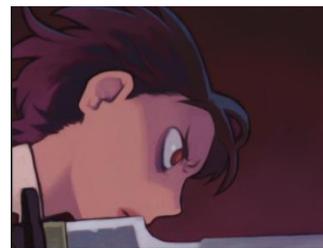


Foto de la primera secuencia final de la serie
Blood+, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la primera secuencia final de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la segunda presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

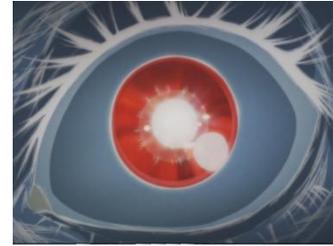


Foto de la tercera presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la tercera presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la tercera presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la tercera secuencia final de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la cuarta secuencia final de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

Cabe destacar que dentro de la cuarta presentación de este animé, "El escudo rojo" que son los personajes de soporte que apoyan a los protagonistas también son vinculados al bando de Saya mediante el uso del color rojo, lo mismo que ocurre en el caso de los personajes vinculados a la antagonista, como se apreciará más adelante.



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

Por su parte, Diva a pesar de ser hermana gemela de la vampiresa Saya, es vinculada directamente al color azul, el cual se encuentra presente en las banderas de Rusia, Francia, Inglaterra y Estados Unidos, países que visita la protagonista y que juegan un papel importante en la historia, sólo la bandera de Vietnam —primer país que visita Saya— carece de color azul.



Foto de la tercera presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

Esta diferenciación se mantiene siempre que las hermanas se confrontan, como puede observarse en la cuarta presentación de la serie:



Foto de la tercera presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

Al igual que con Saya, los personajes de soporte de Diva son asociados con el color azul el cual, además de referirse a las alianzas con países occidentales que tienen los "caballeros de Diva" para sus experimentos genéticos, hace recordar los ojos de la antagonista.



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD Blood+ Complete Best, 2008

Preferencias de colaboración para trabajo de la protagonista y los antagonistas, y tendencia a colaborar con el extranjero

Saya trabaja todo el tiempo con su "caballero" o asistente Haji, sin embargo en ocasiones acepta recibir el apoyo de sus hermanos adoptivos japoneses y de "El escudo rojo", integrado en su mayoría por extranjeros. Por su parte, Diva al ser un instrumento de Amshell Goldsmith, por instrucciones de éste crea primero un grupo de caballeros de diferentes razas y nacionalidades con la finalidad de poder reproducir a la especie de *quirópteros*, y después colabora con los gobiernos de Inglaterra y Estados Unidos para crear un ejército de soldados con material genético de los vampiros.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte de la protagonista y valores sociales representados

| <i>Blood+</i> | Nombre |
|---|--|
| <i>Personajes de soporte de la protagonista</i> | Haji, George Miyagusuku, Kai Miyagusuku, Riku Miyagusuku, David, Lewis, Joel Goldsmith, Julia Silverstain. |

Entre los personajes de apoyo de la protagonista, predominan los nombres occidentales entre los miembros de "El escudo rojo". Destaca el nombre de George Miyagusuku, quien después de la guerra de Vietnam vive con Saya en Okinawa, Japón y la trata como hija adoptiva, pero nunca se especifica su nacionalidad.

Los valores sociales que representan son la solidaridad y el apoyo en la realización del objetivo. Actúan en una forma tradicional, pues los objetivos particulares no existen sino que, el ideal colectivo se antepone por sobre todas las cosas.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte de los antagonistas y valores sociales representados

| <i>Blood+</i> | Nombre |
|--|---|
| <i>Personajes de soporte de los antagonistas</i> | Solomon Goldsmith, Karl Fei-Ong, James Ironside, Nathan Mahler, Van Argiano |

Predominan los nombres occidentales, sin embargo sus valores representan la tradición del trabajo en equipo, con excepción de Solomon Goldsmith quien se revela a la meta perseguida por los antagonistas, con lo que busca una conducta más moderna e individual, sin respetar las jerarquías y el *status quo*.

Musicalización del animé

Para concluir con el análisis de *Blood+*, la musicalización es una combinación de sonidos y líricas japonesas y occidentales, pues de los cuatro temas de apertura (*Aozora no Namida*, *Season's call*, *Colors of the heart* y *Raion*, respectivamente) dos tienen título en inglés. De estas canciones, la que refleja mejor este punto es *Season's call* interpretada por Hyde, pues el coro de la canción se encuentra escrito en inglés y el resto de la misma es japonés.

Este detalle se presenta también en los temas finales de *Blood+*, pues aunque en este caso tres de las cuatro canciones tienen títulos en inglés —*Kataritsugu koto*, *Cry no more*, *This Love* y *Brand new map*, en este orden— la mayoría de los líricos se encuentran escritos en japonés, de hecho, la canción *This love* de la cantante Angela Aki cuenta con una letra totalmente en japonés, sólo el título se encuentra en inglés.

En cuanto al estilo musical, este es un reflejo claro de la mezcla entre lo tradicional y moderno que hemos observado anteriormente. Predomina el estilo musical denominado *J-pop* o música pop japonesa aunque, algunas canciones tienen tintes de rock pop occidental. El caso de la antagonista Diva es digno de mencionarse pues con ella se utiliza el recurso del *leitmotiv*, pues en los momentos importantes de la historia en los que se ve involucrada o cuando canta dentro de la animación se utiliza una melodía que recuerda la ópera y a una intérprete de la misma. Además, el mismo nombre de la antagonista principal —Diva— remite al adjetivo otorgado a cantantes de ópera como María Callas.

- *Death Note*

Sobre el segundo material que se estudiará *Death Note* o *Desu Noto* como es su título en el idioma original y que se refiere al cuaderno encontrado por el protagonista que permitirá el desarrollo de la trama, la historia está integrada por treinta y siete episodios, que describen la vida de Light Yagami, un estudiante ejemplar que se encuentra aburrido y considera que el mundo está en estado de descomposición moral.

Un día descubre el "Death Note": un cuaderno del reino de los dioses de la muerte con el poder para matar a quien desee. Con la ayuda de la libreta, Light emprende una cacería de criminales para establecer un nuevo mundo donde él será dios. Sin embargo, la gran cantidad de delincuentes aniquilados hace que las autoridades sospechen de un asesino serial, por lo que en conjunto con un detective conocido como "L", comienzan la investigación a fin de

encontrar al asesino serial conocido como *Kira*, pronunciación japonesa de la palabra inglesa *killer* (asesino).

En la segunda parte de la historia, que se desarrolla cinco años después de que logró eliminar a su némesis "L", Light ha consolidado un terror colectivo entre la población mundial, que no desea morir castigada por *Kira*. Sin embargo, Light deberá enfrentarse a dos huérfanos preparados por "L" en caso de que él fuera eliminado: *Near* y *Mello*.

Nombre / Sobrenombre del protagonista y antagonistas

| <i>Death Note</i> | Nombre |
|---------------------|---------------------------------|
| <i>Protagonista</i> | Light Yagami / Luna Yagami |
| <i>Antagonistas</i> | "L", <i>Near</i> y <i>Mello</i> |

Al igual que en *Blood+*, el nombre o sobrenombre del protagonista es japonés: Light Yagami o Luna Yagami, de acuerdo a la lectura de los *kanji* que forman su nombre. Mientras que, los nombres o sobrenombre de sus rivales son occidentales: "L", *Near* y *Mello*. A pesar de ser tres némesis la parte central del análisis se centrará en "L", por ser el mentor de los otros dos antagonistas.

Valores sociales expresados ante su entorno por el protagonista y el antagonista

Light muestra un balance entre los valores occidentales y los tradicionales ya que, expresa aprecio por la justicia colectiva, pero busca una adaptación del mundo a sus valores individuales, una actitud asimilada con occidente. Aunque al mismo tiempo expresa lo

irremediable de su lucha, característico de los japoneses, pues de no hacer él la selección de lo digno y lo indigno nadie más la realizaría. Esta situación lo lleva a realizar ese "sacrificio", por ello en el primer capítulo después de utilizar el cuaderno para eliminar a dos criminales dice:

Los maté a ambos... en verdad, maté a dos hombres... eran vidas humanas... ¡no pasará por alto!... Además, ¿quién soy yo para juzgar a los demás? No... no, un momento, tal vez estoy equivocado... esto es lo que he pensado últimamente ¡el mundo se está pudriendo y quienes lo causan merecen morir! Alguien debe hacerlo ¿porqué no yo? aunque signifique sacrificar mi mente y mi alma lo valen, porque el mundo no puede continuar así. (*Death Note*, Capítulo 1)

Así, *Death Note* es el único de los casos en que los valores sociales expresados hacia el exterior por el antagonista "L" son los mismos que los del protagonista, sin embargo es su manera de conducirse lo que los hace diferentes. En este caso en particular se aplica lo que dice Gilles Poitras (1999) en *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* sobre las computadoras Mac (Véase Poitras 1999: 63) pues son productos vinculados directamente con los Estados Unidos y que se presentan diferente al resto de las computadoras. Este detalle es relevante en el caso de la serie, pues desde el capítulo 3 puede observarse que el antagonista de la serie utiliza una computadora Mac (una Power Mac G4, para ser más precisos) para resaltar su diferencia respecto al japonés y su preferencia a vinculación con el exterior, representado por el FBI.



Foto del tercer capítulo de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Power Mac G4

Imagen:

Imagen: Apple Inc., 2010. *Support Power Mac G4*. Apple Inc..
Disponible en: <http://www.apple.com/mx/support/powermac/g4/>
[Consultado el 12 de junio de 2010]

Valores sociales expresados hacia el exterior por la protagonista y los antagonistas

Hacia el exterior, Light presenta valores tradicionales: la virtud, la justicia, el mantenimiento del *status quo* y el trabajo en equipo algunos de los cuales intenta reflejar hacia el exterior, sin embargo la realización de ellos es lo que cambia, pues no utiliza métodos tradicionales, por lo que actúa en forma individual, incluso contra las personas con las que colabora (esto incluye a su padre).

Por su parte, "L" presenta un valor de justicia moderno, respetuoso del *status quo* y totalmente diferente al concepto de justicia que busca instaurar Light donde —al estilo señalado por Nakagawa (2006: 29) cuando refiere la declaración de guerra de Japón durante la Segunda Guerra Mundial— no existe otra opción, sólo eliminar al mal.

Colores vinculados al protagonista y al antagonista en momentos importantes

Al personaje central Light Yagami se le vincula con el color rojo durante la primera y segunda presentaciones, en esta última los creadores por momentos utilizan una mayor serie de contrastes entre los tonos azul y rojo.



Foto de la primera presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Foto de la segunda presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Foto de la segunda presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009

Algo similar ocurre en las secuencias finales donde se juega con el color rojo y, en el caso de la segunda se le presenta también como un Cristo crucificado, haciendo una clara referencia judeo-cristiana del sacrificio que representa terminar con el mal y con lo que también se presenta un avance del desenlace de la trama.



Foto de la primera secuencia final de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Foto de la primera secuencia final de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Foto de la primera secuencia final de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009

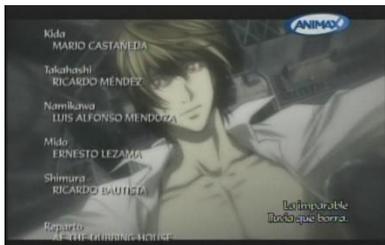


Foto de la segunda secuencia final de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Foto de la segunda secuencia final de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009

El némesis de Light sólo es nombrado por su alias ("L") y siempre es presentado en tonalidades azules, que remiten al origen inglés del personaje —quien fue criado en un orfanato en aquel país— y a su cercana colaboración con los Estados Unidos, quien se erige como la principal cultura de la cosmovisión occidental y al que pertenece el FBI, agencia con la que colabora estrechamente.



Foto de la primera presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009



Foto de la segunda presentación de la serie *Death Note*, Canal Animax, 2009

Esta asociación se mantiene con el principal antagonista de Light a la muerte de "L": *Near* o "N", un niño que colabora junto al FBI en localizar al asesino serial *Kira* y capacitado directamente por "L" para que a su muerte actuara como su sucesor junto a *Mello*.



Foto de la segunda presentación de la serie *Death Note*
Note, Canal Animax, 2009

Preferencias de colaboración para trabajo de la protagonista y el antagonista, y tendencia a colaborar con el extranjero

El protagonista trabaja solo la mayor parte del tiempo pues *Ryuk* el *shinigami* o dios de la muerte propietario del cuaderno se abstiene de participar en sus actividades. Cuando es necesario, acepta la colaboración de gente originaria de Japón, e incluso se menciona que antes de convertirse en *Kira*, ha colaborado en investigaciones con la policía japonesa. Mientras que "L" tiene a su colaborador más cercano llamado *Watari* (quien en realidad se llama *Quillsh Wammy*) un inventor que fundó un orfanato en Inglaterra llamado *Wammy's house* donde se crió el antagonista. "L" colabora en un principio con el FBI al sospechar que la policía japonesa se encuentra infiltrada. Por su parte *Near*, uno de sus sucesores, trabaja con una agencia secreta del gobierno norteamericano dedicada exclusivamente a capturar a *Kira*. En ambos casos puede apreciarse la disposición a trabajar en equipo y con el extranjero.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte del protagonista y valores sociales representados

Predominan los nombres japoneses en los personajes de soporte del protagonista, quienes — al igual que *Blood+*— representan la solidaridad y el apoyo en la realización del objetivo. Actúan buscando el objetivo colectivo, no el particular.

| <i>Death Note</i> | Nombre |
|---|--|
| <i>Personajes de soporte del protagonista</i> | Misa Amane, Kiyomi Takada, Teru Mikami |

Cabe destacar que no se incluye el nombre del *shinigami* o dios de la muerte *Ryuk*, porque sólo interviene al final y —expresamente indica— busca mantenerse al margen de las acciones emprendidas por Light.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte del antagonista y valores sociales representados

Los nombres o sobrenombres de los personajes de soporte del antagonista son principalmente occidentales. En el caso de los valores sociales representados, mantienen la tradición del trabajo en equipo.

| <i>Death Note</i> | Nombre |
|--|---|
| <i>Personajes de soporte del antagonista</i> | <i>Watari, Near, Mello, Raye Penber, Naomi Misora</i> |

Musicalización del animé

Finalmente, las dos canciones de las presentaciones y las dos canciones de créditos finales cuentan con nombres en idioma inglés, con excepción de la última que mezcla palabras en

japonés e inglés —*The world, What's up people?!, Alumina y Zetsubou Billy*—. La musicalización hace referencias al rock pop occidental, y en el caso del tema *What's up people?!* interpretado por el grupo *Maximum the Hormone* la presencia constante de frases en lengua inglesa es evidente. Por este motivo, presenta un balance entre lo japonés y lo occidental, representado aquí por el inglés.

- *Juuni Kokki*

Para concluir hablemos de *Juuni Kokki*, conocida también como *The twelve kingdoms* o *Los doce reinos*, adaptación de cuarenta y cinco capítulos de una publicación *manga* que relata la vida de la adolescente Yoko Nakajima, quien un día es confrontada por un extraño hombre que le hace saber que es reina de la tierra de donde él proviene y le jura lealtad como su sirviente. Él pelea contra un grupo de bestias-demonios antes de llevarla a ella y a dos de sus compañeros a otro mundo, donde la gente de la tierra o *kaikiaku* es perseguida. Los amigos y sus protectores vagan por las tierras, mientras buscan sobrevivir y averiguar por qué están ahí y cómo llegar a casa.

La serie toma como personaje central a Yoko para describir, a través de pequeñas historias basadas no sólo en ella sino en otros gobernantes o personajes secundarios del relato, su evolución personal y como gobernante del reino de Kei. Por momentos, la historia retoma algunas perspectivas o elementos de Japón al que en los doce reinos de la serie se denomina *Horai* o *Wa* (recordemos que también fue un nombre antiguo de Japón) y el que los habitantes de los doce reinos consideran se encuentra al cruzar el *Keiki* o mar (también puede llegarse a él mediante el *shoku* o tormenta).

Nombre / Sobrenombre de la protagonista y el antagonista

Juuni Kokki es la única de las tres animaciones donde la protagonista y el antagonista tienen nombre japonés: Yoko Nakajima y Chou (la pronunciación es Choo, pero para alargar la vocal "o" en japonés se escribe la letra u), rey de Ko.

| <i>Juuni Kokki</i> | Nombre |
|---------------------|--|
| <i>Protagonista</i> | Yoko Nakajima |
| <i>Antagonista</i> | Chou, rey de Ko (conocido como <i>Ko-o</i>) |

Valores sociales expresados ante su entorno por la protagonista y el antagonista

Yoko Nakajima muestra un balance entre valores modernos y tradicionales pues, al mismo tiempo que busca tener un pueblo próspero, intenta establecer valores modernos reflejados en romper las costumbres de la investidura que tiene como reina. A la manera tradicional, decide pelear por su reino porque no tiene otra opción, pues de lo contrario su pueblo morirá.

El antagonista *Ko-o* actúa en contra de la tradición, privilegia sus intereses personales a los colectivos sin importarles el poder divino. Esta será la causa de su desenlace (morir).

Valores sociales expresados hacia el exterior por la protagonista y el antagonista

La protagonista Yoko presenta principalmente valores sociales modernos, aunque también mantiene valores tradicionales, cambia los usos y costumbres. En el caso de Chou, muestra la falta de respeto a la tradición y al *status quo*, como analogía a lo ocurrido durante la evangelización católica, la perdición del personaje comienza al no reconocer el orden divino e intentar cambiarlo.

Colores vinculados a la protagonista y al antagonista en momentos importantes

Como se mencionó anteriormente, en el caso de Yoko Nakajima de *Juuni Kokki* sólo es representada dentro de la serie pues la presentación y los créditos finales son más tradicionales al retomar el arte *ukiyo-e*. El utilizar este tipo de arte no es casual porque, como señala el investigador de la Universidad de Zaragoza, David Almazán Tomás (Cid Lucas, 2009: 537) en su artículo *Ocio, fama y moda. El grabado ukiyo-e desde la perspectiva de la cultura de masas*: "El *ukiyo-e* es nuestra imagen del Japón tradicional. Constituye una de las manifestaciones más propias y características del Japón del periodo Edo (1615-1868) y, a la vez, una de sus expresiones más influyentes y valoradas en Occidente [...]".



Foto de la presentación de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009



Utagawa Kunisada. Utagawa Kuniyoshi, Utagawa Hiroshige: [*Nishiki-e: estampas de brocado*].A. 1847-1854, 161 estampas, 35 x 24,5 cm [JA-13]

Imagen: <http://www.ucm.es/BUCEM/foa/exposiciones/13FloresEdo/ukiyo.htm>

Sin embargo, la característica distintiva del personaje principal es su cabello rojo el cual se mantiene sin cambios en Japón o en los doce reinos. Esto debe resaltarse porque dentro de la historia la apariencia de Yoko cambia una vez que llega a los doce reinos mediante el *shoku* o tormenta, por lo cual al principio es denominada *kaikiaku* que es el nombre con el que se denomina a los habitantes de la tierra o *Horai* que llegan a los reinos a través del *shoku*.



Foto del capítulo 14 de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009 (Apariencia en Japón)



Foto del capítulo 14 de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009 (Apariencia en los doce reinos)



Foto del capítulo 14 de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009

El cambio físico se debe a que Yoko Nakajima es una *taika*, ser que nació de un *ranka* o capullo de un árbol en la tierra de los doce reinos y que de acuerdo a la historia, es la forma en que nacen los habitantes de esta tierra pues sólo los *kaikiaku* "siembran" niños en los vientres de las mujeres, y que por alguna razón fue enviada a *Horai* pero que, al regresar a su tierra natal, recupera su forma original.

Digno de mencionarse es que las tonalidades rojizas se mantienen aún en los enfrentamientos con personajes secundarios como el caso de Sugimoto, quien es engañada por el rey de Ko para asesinar a Yoko. Sin embargo, una vez que se entera de que fue utilizada y se hace amiga de Nakajima, es presentada con un traje en tonos rojizos al regresar a Japón.



Foto de la cuarta presentación de la serie *Blood+*, CD+DVD *Blood+ Complete Best*, 2008

Finalmente, predominan los tonos grisáceos en el rey de Ko, incluso en las confrontaciones directas con la protagonista.



Foto del capítulo 14 de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009



Foto del capítulo 14 de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009



Foto del capítulo 14 de la serie *Juuni Kokki*, Canal Animax, 2009

Preferencias de colaboración para trabajo de la protagonista y el antagonista, y tendencia a colaborar con el extranjero

Ambos actúan por cuenta propio o en equipo, sólo Chou actúa utilizando a una *kaikiaku* compañera de la escuela de Yoko, a quien le hace pensar que es la verdadera reina del reino de Kei.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte de la protagonista y valores sociales representados

| <i>Juuni Kokki</i> | Nombre |
|---|--|
| <i>Personajes de soporte de la protagonista</i> | Rakushun, Keiki, Rokuta, Shoryu, Ikuya Asano |
| <i>Personajes de soporte del antagonista</i> | Kourin, Yuka Sugimoto, Shirei |

Los nombres de los personaje de soporte de la protagonista y del antagonista son completamente japoneses, caso único entre los casos analizados:

Los valores sociales representados por los personajes que apoyan a la protagonista son la solidaridad, el apoyo en la realización del objetivo y la búsqueda de un objetivo colectivo. Por su parte, los personajes de soporte del antagonista mantienen la tradición del trabajo en equipo, pero el Kourin se revelan observándose una conducta más moderna e individual, para mantener el *status quo*.

Musicalización del animé

Para concluir, el tema musical de la presentación *Juuni Genmukyoku* remite de inmediato a la música tradicional japonesa y, al ser únicamente instrumental, mantiene un aire del periodo medieval de dicho país. El tema que se escucha en la secuencia de créditos *Getsumei Fuuei* es interpretado por la cantante Mika Arisaka y, aunque mantiene las características de la música tradicional japonesa, se escucha la fusión con instrumentos modernos como la guitarra eléctrica y el teclado. Una vez que hemos revisado cada una de las series, realicemos un comparativo de los tres animé.

- **Comparativo**

Nombre / Sobrenombre del protagonista

En el caso de los tres dibujos animados que sirven como objeto de estudio de este trabajo, los tres protagonistas cuentan con nombre claramente japoneses: Saya Otonashi en *Blood+*, Yoko Nakagima en *Juuni Kokki* y finalmente, en *Death Note* el nombre del protagonista es Light Yagami o Luna Yagami de acuerdo a la lectura que se realice de los kanji que conforman su nombre.

Nombre / Sobrenombre del antagonista

En esta categoría se presenta una diferencia respecto a la anterior, debido a que mientras en *Blood+* y *Death Note* los antagonistas cuentan con nombres (o sobrenombres en el caso de *Death Note*) claramente occidentales – Diva y Amshel Goldsmith en *Blood+* y "L", Near y Mello en el caso de *Death Note*–, en el animé *Juuni Kokki* el único antagonista de Yoko: Chou rey de Ko, presente sólo en la primera parte de la serie, tiene un nombre claramente japonés al ser una serie que retoma elementos clásicos de la época medieval de aquel país.

Cabe destacar que en *Blood+* y en *Death Note*, la historia se cuenta en dos periodos temporales (con una diferencia de uno y cinco años en sus líneas de tiempo, respectivamente). La diferencia principal entre las dos series radica en que mientras en *Death Note* los antagonistas cambian pues son dos huérfanos elegidos como sucesores por el antagonista principal "L" en caso de morir, en *Blood+*, los antagonistas no cambian.

Valores sociales expresados ante su entorno por el protagonista

En el caso de los valores sociales expresados por los protagonistas de los animé, existe un balance de valores sociales tradicionales y modernos, por un lado buscan la grandeza de su territorio nacional (en el caso de *Juuni Kokki*, el reino de Kei) pero se auxilian de elementos modernos y no necesariamente japoneses.

Los personajes principales de los tres dibujos animados se enfrentan a situaciones en las que tienen que intervenir o deben confrontar a alguien, una especie de determinismo al actuar como lo presenta Hisayasu Nakagawa (2006) en *Introducción a la cultura japonesa* (Vid. “Traducir la identidad” y “Lococentrismo”).

Los tres protagonistas presentan conductas modernas o poco tradicionales como en el caso de Light Yagami en *Death Note* cuando decide vivir con Misa Amane en unión libre, además de exaltar su individualidad (algo muy occidental, pues entre los japoneses las labores en equipo son algo común) y utilizar asesinatos seriales para conseguir su objetivo de componer a un mundo que se descompone.

Por su parte Yoko Nakajima en *Juuni Kokki* busca saludar a sus súbditos contrario a las costumbres del reino que encabeza y finalmente, Saya Otonashi en *Blood+* busca actuar de una manera independiente y distante al grupo que la ayuda para terminar con sus enemigos, sin embargo en los momentos importantes opta por llevar una vida familiar de acuerdo a las tradiciones japonesas inculcadas por su padre adoptivo.

Valores sociales expresados ante su entorno por el antagonista

Los antagonistas de las series tienden a no actuar en forma tradicional, pues lo mismo rechazan un acuerdo divino para respetar a los gobernantes de reinos contiguos y no intervenir en política de dichos territorios (aunque se especifica que no quería gobernar el otro reino, sólo evitar otra reina diferente a su hermana) como en el caso de Chou, el rey de Ko en el animé *Juuni Kokki*, o bien recurrir al FBI norteamericano en el caso del personaje de "L" en *Death Note*.

De los tres némesis, "L" es el único que comparte los valores de justicia con el protagonista de la serie –Light Yagami– en cuanto a tener un mundo justo, la diferencia es la forma en que buscan conseguir su objetivo ya que mientras uno busca eliminar a los que considera que no cumplen con las virtudes que requiere el nuevo mundo, "L" quiere atrapar al asesino serial.

Valores sociales expresados hacia el exterior por el protagonista

Light Yagami en *Death Note* presenta valores tradicionales hacia el exterior: virtud, justicia, mantenimiento del *status quo* y trabajo en equipo. Sin embargo la realización de ellos no lo es, pues en realidad busca realizar objetivos individuales contrarios incluso a las personas con las que colabora. Por ello, a pesar de interactuar con otros, Light trabaja de forma individual.

En *Blood+* Saya presenta una mezcla de valores tradicionales y modernos, pues lo mismo trabaja en equipo que de forma individual, lucha contra el sistema pero busca que se mantenga el orden biológico y social establecido. Su máximo anhelo es que no se repitan

tragedias, por lo cual busca que —llegado el momento— la eliminen para que no se pueda experimentar con su sangre y repetir estos experimentos biológicos.

Finalmente, Yoko Nakajima de *Juuni Kokki* presenta principalmente valores sociales modernos, aunque mantiene los tradicionales pues con el paso del tiempo, acepta decidir conjuntamente con el *Kirin* o la criatura celestial llena de virtudes con la que debe gobernar. Yoko intenta cambiar los usos y costumbres (saluda a los trabajadores del Palacio donde gobierna, por ejemplo) que tienen sus súbditos respecto a ella por lo que se gana el sobrenombre de *sekishi* o bebé rojo.

Otro ejemplo se presenta en el primer capítulo cuando a la misma protagonista (Yoko) su madre le solicita que se tiña el color del cabello a fin de no ser una deshonra para su padre, pues al tener un cabello rojizo se rumora sobre su paternidad. Aquí se presenta una contradicción entre valores modernos y tradicionales: para actuar en una forma social tradicional —la obediencia y respeto a sus progenitores—, Nakajima debe realizar un acto menos tradicional o dicho de otro modo, moderno, cambiando el tono del cabello a negro.

Valores sociales expresados hacia el exterior por el antagonista

Los antagonistas de las tres series presentan principalmente valores modernos, pero mantienen algunos tradicionales como el trabajo en equipo. En el caso de *Blood+*, se prefiere la utilización de la ciencia para el conocimiento y reproducción de los *quiróperos* y se apoyan con todas las herramientas tecnológicas posibles.

En *Death Note*, "L" presenta un valor de justicia moderno, respetuoso del *status quo* y totalmente diferente al concepto de justicia que busca instaurar Light donde —al estilo

señalado por Nakagawa (2006: 29) cuando refiere la declaración de guerra de Japón durante la Segunda Guerra Mundial— no existe otra opción, en este caso sólo eliminar al mal.

Finalmente, Chou presenta la falta de respeto de una autoridad superior (la divina, en este caso) al buscar que la protagonista de la serie no ocupe el trono que le fue otorgado por el cielo, para que este quede en poder de su hermana.

Colores vinculados al protagonista en momentos importantes

Los protagonistas de las tres series son vinculados principalmente al color rojo en los momentos importantes. Esta cromática hace referencia al sol naciente que se ubica al centro de la bandera japonesa.

Colores vinculados al antagonista en momentos importantes

En esta categoría, todos los antagonistas son vinculados con tonalidades diferentes a la bandera japonesa, predominando el tono azul (en el caso de *Juuni Kokki* predominan los tonos grisáceos).

Preferencias de colaboración para trabajo del protagonista y tendencia a colaborar con el extranjero

En las tres series los protagonistas buscan colaborar con gente cercana a ellos desde el inicio de la historia y con poco apoyo del exterior. En el caso de *Blood+*, Saya trabaja todo el tiempo con su "caballero" o asistente Haji, sin embargo existen ocasiones en que acepta recibir el

apoyo de sus hermanos adoptivos japoneses y de "El escudo rojo", integrado en su mayoría por extranjeros.

En *Death Note*, como el *shinigami* o dios de la muerte *Ryuk* únicamente observa sus acciones, Light Yagami actúa solo la mayor parte del tiempo. Únicamente en algunas partes de la trama acepta la colaboración de japoneses —Misa Amane, posteriormente también de Kiyomi Takada y Teru Mikami—.

Finalmente, Yoko Nakajima de *Juuni Kokki* acepta el apoyo de gente cercana a ella como Rakushun, su amigo mitad bestia aunque él pertenece al reino de Ko. En este caso no puede hablarse claramente de nacionalidades pues, aunque el rey y el *kirin* de En no pertenecen al reino del que proviene la protagonista, comparten un lazo con la autoridad superior de esa tierra —el Dios del cielo— quien los eligió para encargarse de cada una de las porciones del territorio, además que Yoko al ser una *taika* nació en los doce reinos.

Preferencias de colaboración para trabajo del antagonista y tendencia a colaborar con el extranjero

Los antagonistas de las tres animaciones prefieren colaborar con extranjeros o gente del exterior, aunque en su círculo cercano se encuentre alguna persona originaria de Japón o del mismo territorio. Todos trabajan en equipo y no de forma individual.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte del protagonista y valores sociales representados

En el caso de los tres dibujos animados que sirven como objeto de estudio de este trabajo, predominan los nombres japoneses en los personajes de soporte, con excepción de *Blood+*, donde los miembros de "El escudo rojo" son occidentales en su mayoría. En los tres casos, se buscan destacar los valores de colaboración, unión y la tradicional búsqueda del objetivo de grupo sobre los intereses particulares.

Los personajes de soporte de Saya en *Blood+* son: Haji, George Miyagusuku, Kai Miyagusuku, Riku Miyagusuku, David, Lewis, Joel Goldsmith y Julia Silverstain. Destaca el nombre del padre adoptivo de la protagonista: George Miyagusuku, pues aunque no se especifica su nacionalidad, refleja *per se* la fusión entre lo occidental y lo japonés.

Por su parte Misa Amane, Kiyomi Takada y Teru Mikami, son los personajes que apoyan a Light Yagami a conseguir sus objetivos en *Death Note*; mientras que en *Juuni Kooki Rakushun*, Keiki, Rokuta, Shoryu e Ikuya Asano cumplen esta función.

Nombres / Sobrenombres de los personajes de soporte del antagonista y valores sociales representados

A diferencia de la categoría anterior, en las tres series predominan los nombres occidentales, con excepción de *Junni Kōkki*, donde los nombres de los personajes de soporte (Kourin, Yuka Sugimoto, Shirei) también son completamente japoneses a pesar de que la compañera de escuela de Yoko Nakajima sea "extranjera" por pertenecer a Japón.

Por ello podemos observar que en el caso de *Blood+* únicamente un personaje de soporte tiene un nombre apellido oriental: Karl Fei-Ong. El resto –Solomon Goldsmith, James Ironside, Nathan Mahler y Van Argiano– hacen referencia a occidente. Finalmente, en *Death Note* los nombres y sobrenombres de Watari, *Near*, *Mello*, Raye Penber y Naomi Misora presenta un mayor equilibrio entre los nombres japoneses y occidentales.

Finalmente, estos personajes también representan el valor japonés tradicional del trabajo en equipo. Sin embargo, algunos de los personajes de soporte (como el Kourin de *Juuni Kokki* y Solomon Goldsmith en *Blood+*) se revelan a las jerarquías y al *status quo* impuesto por el antagonista con lo que buscan una conducta más moderna y occidental al anteponer su interés particular.

Musicalización del animé

En las tres series se presenta una combinación de lo japonés con lo occidental, ya sea presentando música operística, mediante la utilización de letras que combinan el idioma japonés con el inglés, o bien con la incorporación de instrumentos occidentales en temas con sonidos orientales.

Sin embargo, la musicalización de las series también contextualiza el espacio temporal de los dibujos animados y la personalidad de los protagonistas y/o antagonistas ya que, en el caso de *Death Note* los temas de la secuencia inicial son utilizados como incidentales en grabadoras o como tonos de teléfonos celulares; mientras que en *Blood+*, identifican al personaje de Diva (palabra que también sirve como adjetivo para cantantes de ópera).

Finalmente, predomina la utilización de melodías *J-pop*, fáciles de identificar por el sector demográfico al que se dirigen los animé *shonen*. Los temas son interpretados en su mayoría por bandas del género, aunque también aparecen intérpretes solistas como Angela Aki, en quienes se presenta una mezcla o fusión cultural pues los nombres presentan lo mismo caracteres o letras occidentales que orientales.

Conclusiones

Derivado del comparativo de las series que componen la presente investigación podemos concluir en primer término que el animé como producto cultural japonés es susceptible de interpretación y comprensión, sin importar que el observador tenga o no nociones de la cosmovisión del público japonés, pues la influencia que desde sus inicios ha ejercido en ella la animación occidental –recordemos que los ojos de Blanca Nieves en la película norteamericana producida por Walt Disney en 1937 “Blanca Nieves y los siete enanos” fueron la inspiración de Osamu Tesuka para crear el estilo de “ojos grandes” en sus producciones – le permite tener un acercamiento a este tipo de dibujos animados.

Aunado a lo anterior y como cualquier producción cultural, los animé son polisémicos, por lo que al tener una interpretación diferente por cada receptor del mismo facilita la asimilación y sublimación de las historias representadas por los escritores, dibujantes y musicalizadores envueltos en su realización, facilitan la adopción por los públicos extranjeros, a pesar de no ser producidos con la intención de llegar a ellos.

Si bien el origen de los animé no puede entenderse sin el *manga* o historieta japonesa, a través del siglo XX las animaciones siguieron un camino propio. La facilidad de traducir sus contenidos en comparación con los materiales impresos, permitió la rápida difusión de estos productos culturales a nivel internacional, por lo que surgieron grupos de admiradores de estas historias y crearon nuevos mercados de consumo para los materiales japoneses.

El mercado japonés del animé genera ingresos importantes para las empresas dedicadas a su realización. La venta de los productos relacionados con las series y emanadas de ellos (bandas sonoras, discos en formato DVD y Blu-ray) genera ingresos importantes en su país de origen, lo que no hace necesaria la intervención de inversionistas extranjeros para obtener mayores ingresos.

Pero es precisamente en este punto cuando aparece el primer reflejo de la sociedad a la que representan: la contradicción de que el mismo gobierno japonés a través de sus organismos comerciales busca la inversión foránea en la producción, realización y comercialización de sus dibujos animados por lo que, aunque los involucrados en las animaciones señalen lo contrario, los mercados internacionales comienzan a ser tomados en cuenta pues, aquello que resulte poco atractivo a los inversionistas extranjeros será poco factible que reciba fondos económicos.

Lo anterior, sirve como punto de partida para señalar a los animé como formas simbólicas: reflejan las condiciones sociales e históricas del Japón actual. La declaración expresa de los realizadores de considerar en la creación de sus obras únicamente al público nipón, contradice a la búsqueda de recursos financieros internacionales por parte de su gobierno, al mismo tiempo que se busca. Esta constante contradicción entre oponerse al contacto exterior y buscarlo se ha encontrado presente a través de la historia del país como pudo apreciarse durante la revisión de los periodos históricos del país en el segundo capítulo.

Como formas simbólicas, los animé presentan las creencias y la visión de la sociedad japonesa para lograr un rápido sincretismo con el público para el que son producidos y que, sólo pueden ser identificados a través de una profundización en la cultura e historia japonesa. Aunque esto no sea una condición necesaria y no impida disfrutar o comprender las series o películas animadas japonesas por los públicos extranjeros, para utilizarlas como objeto de estudio es un requisito indispensable ya que, de lo contrario muchos elementos pasarán desapercibidos para el analista.

Dentro del contexto sociohistórico realizado para este trabajo, pudo observarse que la sociedad japonesa se encuentra influida y marcada por las dificultades impuestas por el ámbito geográfico. Esto ha hecho que la palabra clave como sociedad —en todos los ámbitos— sea la adaptación. Como ejemplo de esto es el surgimiento de la escritura actual, pues es una adaptación de los *kanji* o ideogramas chinos con los alfabetos japoneses y que adaptan su pronunciación de acuerdo a su presencia en el texto.

Adicionalmente, la diversidad prevaleciente entre la población japonesa ha facilitado la multirreligiosidad. El japonés puede practicar más de un credo sin que internamente considere que le genere alguna especie de culpa o remordimiento porque, a través de cada religión entra en contacto con diferentes ámbitos de su realidad. Al mismo tiempo que no mantiene exclusividad en una creencia, existe una variedad de religiones en el país para adaptarse.

A través de la educación buscan reforzar la identidad nacional, en la que no resalte la personalidad individual sino la identidad colectiva. Se privilegia el surgimiento de una ciudadanía crítica con las acciones de gobierno pero, al mismo tiempo se caracteriza por ser conservadora y poco tendiente al cambio, lo que motivó la duración de más de cincuenta años de un partido en el poder, situación que se modificó en 2009 cuando se eligió otra opción política.

Este conservadurismo social no sólo se mantiene presente en el ámbito social y político, pues como se pudo apreciar en el segundo capítulo también permea el terreno económico y laboral. El espíritu de identificación logrado por las empresas facilitó el crecimiento económico del país pues, una vez más el interés colectivo se antepuso a los intereses individuales, de forma opuesta a los valores impuestos por las sociedades occidentales.

Aquí el occidental puede observar una nueva contradicción: una sociedad conservadora, que busca mantener lo nacional y lo tradicional, pero al mismo tiempo una sociedad diversa, que trata de asimilar lo externo, no estar aislada. La juventud actual conjunta tradición y modernidad, lo tradicional y conservador japonés con los valores liberales y modernos occidentales, tal y como lo describió Cecilia Onaha a través de Ninomiya Kinjiro y se describió en el segundo capítulo.

Y en tanto forma simbólica, al ocurrir esto en la sociedad se ve reflejado en los animé. En tanto productos culturales, podemos observar a deidades tradicionales como los *shinigami* o

dioses de la muerte ataviados con atuendos modernos, a un monarca cuya autoridad para el japonés en el pasado debía ser considerada superior a una figura religiosa proponer ser tratada como una mortal más, e incluso privilegiar el trabajo individual en oposición a la forma convencional del trabajo colectivo.

Las series *shonen* que fueron el objeto de estudio de la presente investigación, al tener como público objetivo a los adolescentes y jóvenes japoneses deben buscar que surja empatía con ellos para lograr su éxito comercial, por lo que deben reflejar y vincularse con parte de su realidad.

Una de las formas de identificación es mostrar aspectos de la vida estudiantil como la secundaria y el bachillerato lo que, en el caso de las tres series estudiadas se observa —en mayor o menor medida— como un vínculo comunicativo con la audiencia a la que se busca atraer. Esto mismo ocurre en otro tipo de historias como el *shojo*, donde en algunas historias se abordan romances estudiantiles.

Además de estos aspectos demográficos, los animé reflejan aspectos de la vida política, social y cultural de Japón. Como puede apreciarse en la dinámica de respeto a la autoridad presente en cada una de las series, pues aunque los personajes principales representen antihéroes que se enfrentan al sistema (característico en las historietas japonesas), al momento de interactuar se mantiene una jerarquía dentro del grupo que se opone al *status quo*, para cumplir o realizar un objetivo final. Con ello, puede observarse la anteposición de un ideal colectivo al individual.

Un ejemplo de lo anterior se presenta en la serie *Juuni Kokki*: Yoko Nakajima desea poder interactuar con sus súbditos en algo tan simple como un saludo, sin embargo esto no es posible debido a la tradición y a las antiguas leyes vigentes en el reino que encabeza por lo que, en un principio se opone frontalmente. El cambio se dará hasta que su *kirin* acepte (aunque no considera que sea lo más adecuado pues ello marcará la forma en que su pueblo

recordará su mandato, pero respeta su autoridad superior) que ella emita su primer decreto modificando esta situación.

Sin embargo, el párrafo anterior que resalta el tradicional trabajo conjunto entre la cultura japonesa refleja una situación moderna, la cual puede resultar contradictoria para los occidentales pero característica de la sociedad donde se origina y que —dicho sea de paso— refleja lo valioso del animé como forma simbólica. Yoko busca tener un reino que rompa con la tradición, gobernar un lugar donde el gobernante pueda saludar y dirigirse libremente a sus súbditos no como un ente superior sino como un par. Esta idea es muy común en las monarquías occidentales modernas.

Esta unión modernidad-tradición presente en las series de animación japonesa es evidente también en la musicalización de las mismas. Muestra de ello está en *Blood+*, donde de los cuatro temas de apertura (*Aozora no Namida*, *Season's call*, *Colors of the heart* y *Raion*, respectivamente) dos tienen título en inglés. De estas canciones, la que refleja mejor esta vinculación es *Season's call* interpretada por Hyde, ya que el coro de la canción se encuentra escrito en inglés pero el resto de la canción mantiene el idioma nativo.

El estilo musical refleja esta mezcla en *Blood+* pues, aunque predomina el estilo musical denominado *J-pop* o música pop japonesa, algunas canciones tienen tintes de rock pop occidental, además resalta el caso de la antagonista Diva, cuyo nombre remite al adjetivo dado a cantantes de ópera y utiliza el recurso auditivo del *leitmotiv* en los momentos importantes de la historia.

Con lo expuesto hasta este punto, es necesario que recordemos la hipótesis que sirvió como punto de partida a la siguiente investigación:

Los dibujos animados japoneses o animé emiten mensajes con contenido político, social y cultural, que expresan sentimientos de identidad nacional e ideología propia del país de origen, la cual refleja un doble discurso: una idea

de modernidad al mismo tiempo que una protección de valores e ideas tradicionales.

Como puede apreciarse, la hermenéutica profunda propuesta por John B. Thompson nos permitió comprobar este supuesto, pues logró identificar a los animé como formas simbólicas y permitió observar el doble discurso presente en este producto cultural.

Finalmente, un hallazgo de la presente investigación es que, si bien es un producto cultural japonés, el animé es estudiado por occidentales gracias a la facilidad que brinda el ser audiovisual y poder ser traducido a otros idiomas, con lo que llega rápidamente a los públicos internacionales a través de las nuevas tecnologías de comunicación.

Es precisamente esta característica la que ha permitido a profesores norteamericanos utilizarlo a nivel bachillerato y superior como herramienta auxiliar de la enseñanza pues, al ser un producto de alto impacto entre los estudiantes, les permite comenzar a realizar análisis críticos de la televisión, comparar y asimilar los conocimientos adquiridos e interesarse en un mayor grado en las asignaturas impartidas.

Desafortunadamente, en nuestro país la realización de estudios relacionados con la animación japonesa es escasa, motivo por el cual esta línea de investigación puede y debe ser profundizada, ya que con la creciente oferta de estos productos con la venta de materiales en discos DVD o Blu-ray, la facilidad para encontrar capítulos de series en páginas como *YouTube* o descargas digitales a través de sitios como *Megaupload* y *Rapidshare*, la realización de festivales de cine animado japonés como el *Anifest* y de convenciones como *La Mole* y la *TNT* se podrían aprovechar estos productos para ampliar el conocimiento de los estudiantes.

Además la información, utilidad y variedad de enfoques interpretativos que pueden utilizarse en estas animaciones permiten ampliar el estudio sobre el tema desde puntos de vista político, social, cultural, psicológico, antropológico, etcétera. Sin embargo, la primera labor que tenemos que hacer como investigadores es comenzar por quitar los prejuicios existentes –

incluidos los personales— para estudiar productos culturales realizados en un país diferente al nuestro pues, mientras nosotros mismos limitemos nuestro campo de investigación y nuestros posibles objetos de estudio, no permitiremos incrementar el conocimiento ni haremos posible la retroalimentación de la ciencia.

Finalmente, invito a que impulsemos a los futuros investigadores a que en esta época donde las nuevas tecnologías permiten acercarnos a diferentes productos culturales diferentes a los que nuestro país acostumbra, a estudiar este tipo de serie ya que, aunque muchos consideren que por ser comerciales no deben ser investigados ni se puede obtener alguna información valiosa, su estudio les permitiría ver cuán equivocados están.

Referencias

Bibliografía:

- Beck, J., et. al. (2004). *Animation art. From pencil to pixel, the illustrated history of cartoon, anime & CGI*, Gran Bretaña: Flame Tree Publishing.
- Bobbio, N., et. al. (1998). *Diccionario de Política*, México: Siglo XXI.
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Estados Unidos: Libraries Unlimited.
- Cavallaro, D. (2007). *Anime Intersections. Tradition and innovation in theme and technique*. Estados Unidos: McFarland & Company Publishers.
- Cid Lucas, F. (2009). *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*. España: Universidad de Extremadura - Embajada de Japón.
- Clements, J. y Mc Carthy, H. (2006). *The Anime Encyclopedia Revised and expanded edition. A guide to Japanese animation since 1917*. Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Curran, J., et. al. (1981). *Sociedad y comunicación de masas*. México: FCE
- Drazen, P. (2003). *Anime explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese animation*. Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura*. Argentina, Amorrortu.
- Frey, N., et. al. (2008). *Teaching visual literacy using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills*. Estados Unidos: Corwin Press.
- Grenville, B. (2008) *Krazy! The delirious world of anime+comics+video games+art*. Estados Unidos: University of California Press.
- Hall, J. (1973) *El imperio japonés*. México: Siglo XXI.
- Hee Kim, S. (2006). *Vida y costumbres en China y Japón*. España: EDIMAT.
- Kelts, R. (2007). *Japanamerica. How Japanese pop culture has invaded the U.S*. Estados Unidos: Palgrave McMillan.
- Koyama-Richard, B. (2008) *Mil años de manga*. España: Electa.

- Levi, A. (1996) *Samurai from outer space. Understanding Japanese animation*. Estados Unidos: Open Court Publishing.
- Marcovitz, H. (2008). *Eye on art: Anime*. Estados Unidos: Gale Cengage Learning
- Nakagawa, H. (2006). *Introducción a la cultura japonesa*. España: Melusina.
- Napier, S. J. (2007). *Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Estados Unidos: Palgrave McMillan.
- Narged, S. (2008). *Anything I ever really needed to know I learned from anime*. Estados Unidos: Sid Narged
- Ortiz, M. (1990) *Las formas simbólicas, los modos de ver y la democratización del arte*. México: UNAM-ENAP.
- Pérez, J. (2000). *La intertextualidad, una forma de desarrollar la recepción crítica*. México: Paidós
- Perceval, J. M. (1995). *Nacionalismo, Xenofobia y Racismo en la Comunicación. Una perspectiva histórica*. España: Paidós.
- Papalini, V. A. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía Ediciones.
- Poitras, G. (1999). *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Poitras, G. (2005). *The anime companion 2. More...What's japanese in japanese animation?* Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Rodao, F. y López Santos, A. (1998). *El Japón contemporáneo*. España: Universidad de Salamanca.
- Rowlands, M. (2007). *Todo lo que sé lo aprendí de la tele. Filosofía para el teleadicto común*. España: EDAF.
- Schodt. F. L (1998). *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Japón: Kodansha International.
- Smith, R. (1986) *La sociedad japonesa. Tradición, identidad personal y orden social*. España: Ediciones Península.

- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna, teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: UAM-Xochimilco.

Fuentes electrónicas:

- About.com. (2008). *Interview: Tite Kubo*. About.com. Disponible en: <http://manga.about.com/od/mangaartistinterviews/a/TiteKubo.htm> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Amador, J. (2008). Conceptos básicos para una teoría de la comunicación. Una aproximación desde la antropología simbólica. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. [Versión electrónica], 203 (mayo-agosto de 2008) 13-52. Disponible en: <http://www.politicas.posgrado.unam.mx/revistas/203/RMCPYS-203-2008.pdf>
- Anifest. (2010). *Anifest 2010*. VS Medios Anifest 2010. Disponible en: <http://www.anifest.com.mx> [Consultado el 23 de julio de 2010]
- Anime News Network. (2008a). *Anime*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Anime News Network. (2008b). *Japanimation*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=46> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Anime News Network. (2009). *Lexicon*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php> [Consultado el 20 de febrero de 2009]
- Anime News Network. (2010a). *Krazy Exhibition at the Japan Society in New York*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2009-02-26/krazy-exhibition-at-the-japan-society-in-new-york> [Consultado el 30 de enero de 2010]

- Anime News Network. (2010b). *Blood+*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=5088> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Anime News Network. (2010c). *Blood+ Episode list*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=5088&page=25> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Anime News Network. (2010d). *Death Note*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6592> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Anime News Network. (2010e). *Death Note Episode list*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6592&page=25> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Anime News Network. (2010f). *The twelve kingdoms*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=840> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Anime News Network. (2010g). *The twelve kingdoms Episode list*. Anime News Network Encyclopedia. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=840&page=25> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- BBC. (2009). *Japón construirá el "templo del manga"*. BBC Mundo. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/cultura_sociedad/2009/10/091025_1425_biblioteca_manga_pea.shtml [Consultado el 26 de octubre de 2009]
- Brightman, S. (2008). *Sarah's songs in "Blades of Glory" and "Pokemon: Movie 10"*. Sarah Brightman: The Official Website. Disponible en: <http://www.sarah-brightman.com/> [Consultado el 15 de diciembre de 2008]

- Canal Animax. (2008). *Análisis: la evolución de la industria del animé*. Sony Pictures Entertainment Inc. Disponible en: <http://www.animax-la.com/> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Canal 22-CONACULTA. (2007a). *Anime y manga*. Conaculta. Disponible en: <http://www.canal22.org.mx/anime/animemanga.html> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Canal 22-CONACULTA. (2007b). *Un poco de historia*. Conaculta. Disponible en: <http://www.canal22.org.mx/anime/historia.html> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Embajada de Japón. (2010). *Ceremonia Conmemorativa de Plantación del Árbol de Sakura en el marco del 400 Aniversario México - Japón*. Embajada de Japón en México. Disponible en: <http://www.mx.emb-japan.go.jp/400/SubIndex13.html> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Funimation. (2008). *Basilisk*. Funimation, Disponible en: <http://www.funimation.com/basilisk/> [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Dupont, G. (2007). *Un tueur psychopathe*. Le Dernière Heure. Disponible en: <http://www.dhnet.be/infos/faits-divers/article/185974/un-tueur-psychopathe.html> [Consultado el 29 de mayo de 2009]
- Geneon Entertainment. (2008). *Gankutsuou-The Count of Montecristo*. Geneon Entertainment, Disponible en: <http://montecristodvd.com/> [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Giménez, G. (2009), *Cultura e identidades*. Disponible en: <http://www.paginasprodigy.com/peimber/CULTIDENT.pdf> [Consultado el 15 de noviembre de 2009]
- Guggenheim Bilbao. (2010). ©Murakami. Disponible en: <http://www.guggenheim-bilbao.es/microsites/murakami/> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- JETRO. (2006a). *Anime industry in Japan*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/market_info_anime.pdf [Consultado el 15 de marzo de 2009]

- JETRO. (2006b). *Manga industry in Japan*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/market_info_manga.pdf [Consultado el 15 de marzo de 2009]
- JETRO. (2009). *Anime (Japanese Animation)*. Japan External Trade Organization, Disponible en: http://www.jetro.org/trends/market_info_anime_09.pdf [Consultado el 11 de octubre de 2009]
- La Mole. (2010). *Expo La Mole 2010*. La Mole, Disponible en: <http://www.lamolecom.mx> [Consultado el 23 de junio de 2010]
- MPAJ. (2009). *Movies with box office gross receipts exceeding 1 billion yen 2008*. Motion Picture Producers Association of Japan, Disponible en: http://www.eiren.org/boxoffice_e/index.html [Consultado el 15 de marzo de 2009]
- NOTIMEX (2009a) *Giro político histórico en Japón*. Prodigy MSN Noticias. Disponible en: <http://noticias.prodigy.msn.com/bbc.aspx?cp-documentid=21419073&page=1> [Consultado el 30 de agosto de 2009]
- NOTIMEX (2009b) *Giro político histórico en Japón*. Prodigy MSN Noticias. Disponible en: <http://noticias.prodigy.msn.com/bbc.aspx?cp-documentid=21419073&page=2> [Consultado el 30 de agosto de 2009]
- Peschard, J. (2008). *La Cultura Política Democrática*. Instituto Federal Electoral. Disponible en: http://www.ife.org.mx/documentos/DECEYEC/la_cultura_politica_democratica.htm [Consultado el 18 de agosto de 2008]
- Price, S. (2001). *Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication*. *Journal of American & Comparative Cultures* [Versión electrónica], 24 (1-2) 153-169. Disponible en: <http://www3.interscience.wiley.com.pbidi.unam.mx:8080/cgi-bin/fulltext/122595313/PDFSTART>
- RAE. (2009a). *Dibujar*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- RAE. (2009b). *Dibujo*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de agosto de 2009]

- RAE. (2009c). *Animación*. Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española. Disponible en: <http://www.rae.es> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- Serrano, J.A. (2003). *Osamu Tezuka*. Guía del Comic, página web de Guía del Comic. Disponible en: <http://www.guiadelcomic.com/autores/tezuka.htm> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Takashimurakami.com (2010). Takashi Murakami Tribute. Disponible en: <http://www.takashimurakami.com> [Consultado el 30 de enero de 2010]
- Tanaka, T. (2009a). *Cómics y animación japonesa (1). Nuevo motor para la economía japonesa*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-1-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009b). *Cómics y animación japonesa (2). La tierra de cómics*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-2-.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009c). *Cómics y animación japonesa (3). La historieta en México y el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/comics-3-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009d). *Cómics y animación japonesa (4). La crisis de la historieta mexicana y el “ boom ” del cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-4-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009e). *Cómics y animación japonesa (5). ¿Perdió terreno la literatura ante el cómics en Japón?*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-5-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009f). *Cómics y animación japonesa (6). El héroe en la historieta mexicana y el anti-héroe en el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-6-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

- Tanaka, T. (2009g). *Cómics y animación japonesa (7). El origen del cómics en Japón*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-7-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009h). *Cómics y animación japonesa (8). El primer libro del cómics en el siglo XVIII*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-8-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009i). *Cómics y animación japonesa (9). El pintor de Ukiyoe, Hokusai es el creador del nombre "Manga"*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-9-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009j). *Cómics y animación japonesa (10). El pintor Hokusai; su vida y arte*. <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-10-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009k). *Cómics y animación japonesa (11). Los protagonistas de "Hokusai Manga (año 1814)"*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-11-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009l). *Cómics y animación japonesa (12). La naturaleza, terror y crítica en "Hokusai Manga"*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-12-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009m). *Cómics y animación japonesa (13). La filosofía del pintor Hokusai*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS%20-13-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009n). *Cómics y animación japonesa (14). Las características del Ukiyoe y su influencia en el cómics japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-14-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

- Tanaka, T. (2009o). *Cómics y animación japonesa (15). Nacimiento y formación del Ukiyoe*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-15-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009p). *Cómics y animación japonesa (16). La edad de oro del Ukiyoe*. <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-16-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009q). *Cómics y animación japonesa (17). La última etapa del Ukiyoe antes de la modernización Nuevo motor para la economía japonesa*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-17-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- Tanaka, T. (2009r). *Cómics y animación japonesa (18). El Ukiyoe y cómics japonés como una forma de protesta*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-18-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- TNT Virtual. (2010). *Expo TNT*. TNT Virtual. Disponible en: <http://www.tntvirtual.com.mx> [Consultado el 23 de junio de 2010]
- Wikipedia. (2008a). *Anime*. Wikimedia. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Wikipedia. (2008b). *Ichigo Kurosaki*. Wikipedia. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Ichigo_Kurosaki [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Wikipedia. (2008c). *Seiya de Pegaso*. Wikipedia. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Seiya> [Consultado el 30 de noviembre de 2008]
- Wikipedia. (2008d). *Shinji Ikari*. Wikipedia. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Shinji_Ikari [Consultado el 30 de noviembre de 2008]

Periódicos

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

Revistas especializadas y relacionadas:

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

Series animadas japonesas:

- *Blood+*. Japón, Estudio Aniplex, 2005.
- *Death Note*. Japón, Estudio Madhouse, 2006.
- *Juuni Kokki*. Japón Estudio Pierrot, 2003.