



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
COORDINACIÓN DE SOCIOLOGÍA

EL ANIME: LA SUBCULTURA OTAKU

TESINA QUE PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIATURA EN
SOCIOLOGÍA

PRESENTA

GONZÁLEZ RODRÍGUEZ GEORGINA

MATRICULA 206330235

ASESOR: DR. JUAN JOSÉ SANTIBÁÑEZ SANTIAGO

MÉXICO, D.F.

ABRIL 2013

CONTENIDO

Introducción	5
Metodología	7
Capítulo I – Anime, manga y subcultura	9
1.1 La escritura, y el Ukiyo-e	16
1.1.1 書法(Caligrafía China - Shuufa)	19
1.1.2 書道 (Caligrafía Japonesa - Shodou).....	21
1.1.3 한 글 (Escritura Coreana - Hangu)	26
1.1.4 Ukiyo-e.....	28
1.2 La subcultura otaku.....	32
1.2.1 El fomento de la subcultura otaku.....	35
1.2.1.1 El anime como representación cultural.....	38
1.3 Modernidad en el Anime, Manga, Manhwa, Manhwa.....	41
1.3.1 Anime.....	44
1.3.2 Manga.....	47
1.3.3 Manwha.....	49
1.3.4 Manhwa.....	54
1.4 Géneros del anime y su análisis.....	57
1.4.1 Shojo.....	60
1.4.2 Josei.....	65
1.4.3 Yaoi.....	67
1.4.3.1 Doujinshi	69
1.5 Shonen.....	71
1.5.1 Seinen.....	74
1.6 Ecchi.....	78
1.7 Hentai.....	79
1.8 Satanización del anime	81
Capítulo II – Posmodernidad y Nihilismo en el Otaku.....	85
2.1 El otaku en México y su comparativa con el otaku japonés.....	89
2.2 CLASIFICACIÓN DE LA SUBCULTURA OTAKU.....	93
2.3 ¿El otaku como agresor social?	94
2.4 Hikikomori.....	101

2.5 Cosplayer.....	104
2.6 Visual Kei, Oshare Kei y Goth-Loli	109
2.7 Nueva Subcultura en México; Hallyu	112
Conclusiones.....	121
Apéndice A: Glosario.....	126
Apéndice B: Anexos	130
Anexo I – Tendencias de la industria de la animación en Japón	130
Anexo II – listado de obras anime/manga por año.	134
Tabla de entrevista.....	153
Base de datos de entrevistas sobre una muestra aleatoria.....	154
Bibliografía	155
Libros.....	155
Revistas	158
Videografía.....	159
Referencia en línea.....	160

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a los profesores que compartieron una parte de sus conocimientos.

En especial a aquellos que me animaron y apoyaron a continuar a pesar de mi ansiedad y preocupaciones.

Al asesor de mi tesina, que nunca dejó de aconsejarme, y fue paciente conmigo.

A mis padres, que, son el regalo más hermoso que tengo, y siempre están ahí; apoyándome, animándome y conmigo.

A mi hermano Ismael, que, es una persona que estuvo animándome, y ayudándome cuando le necesité, y la persona que siempre está conmigo, además de mis padres.

Principalmente a Dios; por la bendición de la vida y permitirme llegar a este día.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo pretende analizar descriptivamente la relación entre la animación japonesa, su consumidor (el otaku) y como se interrelaciona en la construcción de una subcultura del anime. Se trata de observar de qué manera se adquiere una identidad dentro de ésta subcultura a través del anime.

En este estudio, la posmodernidad, o modernidad tardía o líquida como manejan algunos autores, juega un papel importante, pues los jóvenes se encuentran sometidos a diversos medios de comunicación con los avances tecnológicos del internet, y la televisión (en algunas ocasiones de paga), causando así que el joven pasé gran parte de su tiempo en estos medios comunicativos o redes sociales que son accesibles para toda la población que encienda el televisor o maneje los principios básicos de una computadora. No obstante el objeto de estudio son los jóvenes que se adentran en la subcultura otaku por medio de la animación japonesa (anime), ya sea debido a curiosidad, o una evasión de la realidad actual por presión o por la situación contextual en la que se enfrenta el país.

De ahí se observará la reconstrucción de la identidad social del joven mexicano en el momento en que genera un sentido de pertenencia dentro de la subcultura otaku (y en ocasiones el *hallyu*).

La línea temática de la que se partió al inicio de la investigación, eran los medios de comunicación, sin embargo en el proceso de la investigación se percibió que el problema de investigación no era en relación a los medios en sí, pues no se niega que juegan un papel importante en la formación del otaku en relación a que los medios, como el internet otorgan un acceso fácil a cualquier tipo de información, ya sea sobre los mismo medios, como cultural, e histórica, permitiendo no sólo usar el internet como medio de distracción sino de fuente de acceso a un conocimiento cultural, sin embargo, la línea principal es el anime, su desarrollo, géneros, y cómo éste representa el malestar de la crisis prosmoderna, reflejado a su vez en el otaku, o el cosplayer, lo que lleva a su vez replantearse el planteamiento de si los medios son la causa, llegando a la deducción de que el tema de esta investigación no son los medios sino la subcultura otaku que se desarrolla en el joven

mexicano como consecuencia del consumo del anime, creando un consumo cultural de la subcultura japonesa, en este caso, la del otaku.

La identidad social del otaku es como afirma Castells; “en lo referente a los actores sociales, entiendo el proceso de construcción del sentido —de la identidad— atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido¹”.

Definiendo así la identidad como la asimilación de diversos factores culturales de diferentes culturas, en este caso, la cultura japonesa y la cultura mexicana, en donde sí bien los sujetos sociales tienen roles que determinan su actuar ante ciertas circunstancias y lugares, la asimilación de una subcultura causa una destrucción-reconstrucción en la identidad del joven en relación a los juicios valorativos de su propia cultura, siendo el efecto de esto que el otaku mantenga sus roles, y los cumpla pero agregando a su vez uno más que es el de ser otaku.

El problema de investigación no pretende reformular ningún paradigma², más bien pretende describir la subcultura otaku, en específico, el anime y el manga, empezando con la delineación histórica de los mismos. Así como el análisis general de los géneros y subgéneros que maneja el anime, pues son diferentes a la concepción que se tiene en el cine occidental, eso a su vez, lleva al uso de un lenguaje que es sólo identificable entre otakus, de tal forma que, el lenguaje a su vez, en relación a los símbolos—significados juega un papel importante. Lo anterior es en pro de comprender la subcultura otaku y cómo es entonces que el joven reconstruye su identidad a base de la asimilación de esa subcultura.

¹ Castells, Manuel, “Paraísos Comunes: Identidad y Sentido en la Sociedad Red”, *La era de la Información, Economía, Sociedad y Cultura*, Vol. II – El poder de la Identidad, México, Siglo XXI, 1999, pp. 28.

² Kuhn, T.S., *La estructura de las revoluciones científicas*, México, Fondo de Cultura Económica, Breviarios, núm. 213, Cap. III, 1986, pp.53 en donde afirma que <<ninguna parte del objetivo de la ciencia normal está encaminada a provocar nuevos descubrimientos>>.

METODOLOGÍA

El análisis de la subcultura, puede realizarse desde una perspectiva teórica-empírica dentro de la etnometodología, o interaccionismo simbólico, no obstante, el eje temático de la presente investigación, no es la subcultura en sí, sino el anime, y cómo éste es una forma de representación cultural, generando así una subcultura en aquellos sujetos sociales que lo consumen.

Tal razonamiento, es el que, lleva a que el método de recolección de información para la presente investigación se base en la recopilación de datos sobre la animación japonesa por medio de videos, revistas, series, artículos de periódico, y entrevistas aleatorias, así como la teoría del lenguaje, la construcción de la identidad social, y el nihilismo.

El anime es, la fuente que origina la subcultura del otaku, de ahí la importancia por comprenderlo, así como la realidad imaginaria que éste mismo plantea. Las series que se observaron, fueron escogidas bajo dos criterios:

- El primero fue el de introducir al investigador ante el mundo de la animación, pues para estudiar algo, se necesita comprenderlo, dar cuenta de la subjetividad, y de ahí partir a un análisis del tema.
- El segundo criterio, fue la selección de animes mencionado por las entrevistadas, en los cuales, según la perspectiva de las jóvenes que dieron testimonio, hay animes con carga de valores, así como de violencia, de tal forma que, se observaron con el fin de sopesar los valores y antivalores en las temáticas del anime.

De igual forma, y con el fin de comprender, para así analizar descriptivamente el anime, y el manga, se revisaron los diversos géneros literarios dentro del manga, y a su vez, los diferentes géneros de la animación a través, de como se mencionó, fuentes videograficas y literarias, para entender así, cómo es que construyen un mundo imaginario, y a su vez reflejan la realidad, sino en su totalidad, un fragmento de la misma, esto no quiere decir, que no sea una realidad manipulada.

Una vez adquirido el conocimiento vulgar, se transforma a conocimiento científico, en tanto se genera una descripción comparativa del anime con las teorías de la lengua, y los valores, para después llegar al sujeto social, que es el otaku, y así, intentar comprender la causa de su desestabilidad dentro de su sociedad, encontrándola en la teoría del nihilismo, y la crisis de la sociedad, justificando así que el anime juega un rol relevante en el autismo del sujeto de forma individualizada, y a su vez, reconstruye su identidad en la sociedad posmoderna.

CAPÍTULO I – ANIME, MANGA Y SUBCULTURA.

La animación inicia con la era industrial y el desarrollo tecnológico. La invención de nuevas tecnologías, así como el uso de las mismas, permitió el desarrollo de la animación, en este particular caso, el anime. Desde el trazo de líneas a pincel, lápiz, hasta el dibujo sobre una tableta digitalizadora. Sin embargo, hablar de animación, es hablar de gráficos, de trazos, de arte secuencial, y a su vez de los instrumentos y/o técnicas para lograr producir el movimiento y expresiones que se ven en la pantalla, no obstante, sí bien es necesario indagar en el enfoque artístico, no es el eje de esta investigación, sino la básica necesidad de entender el anime a través del proceso descriptivo del mismo, para así comprender e interpretar como es que es una expresión cultural del otaku en esta época de resquebrajamiento, en donde, como Giddens afirma; "...la modernidad (y ahora posmodernidad) quiebra el marco protector de la pequeña comunidad y de la tradición, sustituyéndolas por organizaciones más amplias e impersonales"³.

En donde el sujeto, se pierde entre los *sistemas abstractos*, la estabilidad se balancea ante la pérdida de quién es el sujeto mismo, y su función dentro de su realidad, causando así que el sujeto busque de forma no racionalizada su identidad dentro de ciertos grupos sociales, o subculturas. Siendo el anime, un factor cultural que conecta diversos sujetos, de forma que, el sujeto adopta ciertas características culturales, o formas de lenguaje, que, a su vez, lo llevan a una reconstrucción del yo, y su papel dentro de un grupo, otorgándole un sentido de pertenencia.

Dicho de otra manera, en el contexto de un orden postradicional, el yo se convierte en un *proyecto reflejo*. Las transiciones en las vidas individuales han exigido siempre una reorganización psíquica, algo que en las culturas tradicionales solía quedar ritualizado... En cambio, en las circunstancias de la modernidad, el yo alterado deberá ser explorado y construido como parte de un proceso reflejo para vincular el cambio personal y el social.⁴

³ Giddens, Anthony, "Los contornos de la modernidad reciente" en *Modernidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*, Editorial Península, Barcelona, 1994, pp. 50

⁴ *Ibíd.*, p. 49.

En otras palabras, el sujeto recrea su identidad, a partir de su condicionado con su semejante y no su condicionado de su contrario, pues las similitudes son aquellas que otorgan al sujeto una falacia de estabilidad, en el caso del otaku, el sujeto busca reunirse con sus símiles y no antípodas, siendo contradictorio a su vez, que el otaku es un ser no sociable en cuanto a sus preferencias personales, a excepción de que se sociabilice dentro de su grupo, contraria a su sociabilización dentro de la estructura social, en donde el otaku es entonces, un ser sociable en relación a su roles institucionales y morales⁵.

Ahora bien, para entender lo anterior, se debe —como se mencionó— entender el *anime*, desde su etimología, desarrollo histórico, y sus géneros, pues sí bien, el otaku es aquel sujeto, ya sea joven o adulto, hombre o mujer, que busca una reconstrucción de su yo dentro de la posmodernidad, es el anime nuestro objeto de estudio, pues es la representación cultural y la vía por el cual, el sujeto canaliza su incertidumbre y lo convierte en sentido de pertenencia, sólo y sí es otaku, pues para una persona cuya perspectiva de anime es similar a un *cartoon*, o caricatura, no se genera el vínculo antes mencionado. De ahí entonces, la reiteración del por qué se debe de entender el anime y sus simbolismos, así como su procedencia.

La palabra anime (アニメ), contrario a su país de origen, Japón, proviene de occidente. Es discutible si su raíz es francesa o inglesa, pues bien puede derivar del inglés “*animation*” de animación, o del francés “*anime*” que significa anima⁶, en otras palabras; *anime* es un término dado a los objetos inmóviles cuya ilusión óptica de movimiento crea en el espectador el espejismo de ‘vida’, sin embargo no sólo en el arte secuencial se crea esa fantasía de vida que origina la subcultura otaku sino en el manga, categoría olvidada por algunos jóvenes que no gustan leer.

Anime: Es la palabra utilizada para describir la animación en video. Antes de los 70, a veces se utilizaba el término “TV manga” o “Manga eiga” (película manga). Y contra lo que

⁵ Véase Hersh Richard H., Joseph Reimer, Diana P, Paolitto, *El crecimiento moral de Piaget a Kohlberg*, Editorial NARCEA, España, 2002, pp. 44-70.

⁶ Hernández, Juan, “Diccionario introductorio para otakus” en *Conexión Manga*, núm. 71, junio 2003, pp. 22-23.

mucha gente cree en los países occidentales, la mayoría del anime está enfocado a niños y adolescentes, debido a la variedad de productos relacionados a las historias que se ponen a la venta. Algunos animes han sido enfocados a jóvenes en edad universitaria, pero en general, el segmento de personas adultas no está interesado en el anime⁷.

Los productores de anime, están al tanto de que cada género; Shojo, shonen, josei, seinen, yaoi, yuri y hentai, así como sus subgéneros, son de un mayor interés para los jóvenes que los adultos, no afirmando con eso, que aquellos mayores de 20 años no tengan interés por el anime, sino que es menos frecuente. Ahora bien, en sus propias producciones, como lo es *Gintama*⁸. En el episodio 6 de la primera temporada, Gin-san (abreviación con honorífico del nombre del protagonista *Gintama*) se encuentra recostado sobre un sofá, leyendo la revista *Jump*⁹ —de la Editorial *Shueisha*, la que a su vez es la que publicó el manga de la misma serie—. Gintoki-san suspira comentando la ironía de que —siendo él un adulto— le gusta la “*Jump*” y está obsesionado con conseguir cada publicación existente, lamentándose a su vez por mantener un gusto de niño, pero siendo incapaz de dejar a un lado esa afición. Es decir, los productores de anime, están al tanto de aquellos que demandan el producto que ellos ofrecen, así como a quién va dirigido cierta trama, de ahí que el contenido temático, tenga a su vez, pero sólo en ocasiones, un reflejo de la mismas personas que lo consumen, creándoles una ilusión de identificación con cierto personaje, a la vez que mercadotécnicamente anuncian su producto dentro de la misma emisión, y critican lo que ellos mismos crean con un sentido satírico.

Sin embargo, antes de la palabra ‘anime’, el término era “Japanese Animation”, transformándose la palabra en “japanimation”. Aunque era un término despectivo al principio dado por los extranjeros a lo que hoy se conoce como anime¹⁰.

⁷ *Ibíd.*, p. 22

⁸ *_Gintama_* Dir. Takamatsu, Shinji, Fujita, Yoichi, Sunrise, TV Tokio, 2004, primera temporada, Crunchyroll.

⁹ La publicación del manga de *Gintama*, es publicada por la revista *Shonen Jump*, sin embargo Editorial Shueisha, tiene otras publicaciones, como *Jump Square*, o *Weekly Shonen Jump*.

¹⁰ Hernández, Juan, “Diccionario introductorio para otakus” en *Conexión Manga*, núm. 71, junio 2003, pp. 23.

Entendiendo lo anterior, queda entonces por saber que la animación proviene de secuencias de dibujos llamadas *cells* o celuloide, en donde “los celuloideos son usados para producir piezas de animación. Cada cuadro de acción. Cuando es enfocado y acelerado, crean la ilusión de movimiento”¹¹, ¿pero cómo es que se desarrolla hasta la actualidad?, los apartados siguientes, ayudan a explicar mejor este cuestionamiento y otros que sirven en la investigación para entender el amplio contexto que hay detrás de la subcultura otaku, pues no se puede analizar algo que no se conoce, que no se comprende. Para eso se necesita entender primeramente el cómo se desarrolla el dibujo animado.

El origen del dibujo existe desde que se crea la primera pintura rupestre, no de la forma como se conoce al dibujo hoy en día, pero sus indicios están latentes en las pinturas primitivas, así como son una muestra de la vida de hace miles de años¹² que fue retratada en lo que se podrían llamar dibujos estáticos, sumamente primitivos, pues solamente muestran focas, sin embargo, a partir de ese acto pictórico, se desarrolla lentamente el arte de plasmar animales hasta alcanzar el dibujo lítico¹³.

Los egipcios (3000 A.C) desarrollaron —sin saberlo— el arte secuencial, al plasmar la vida cotidiana en aquellos muros que adornaban sus templos o pirámides, un ejemplo de ello se puede encontrar en las secuencias plasmadas donde los siervos eran retratados como una creencia para que cuando el faraón despertase, observara a sus vasallos de cuando yacía con vida¹⁴, sin embargo, no se abordará el tema del misticismo y lo que conllevó a esas secuencias, pues el punto que se quiere señalar es, que, cada cultura, desde la griega, egipcia, persa, asiática y otras, tienen un antecedente sobre su pintura y el desarrollo de la misma en diferentes contextos y circunstancias. Ello conlleva a que se divida y sí bien, el

¹¹ Ver, *What is a cel?* [consulta: 23 sept. 2010] <<http://www.fukushuu.org/cels/faqsubsection.php?si=3>>

¹² La primera obra de arte de la humanidad hecha por neandertales, *ABC.es digital* [en línea] 07 febrero 2012 [Consulta: 02 diciembre 2012]. <<http://www.abc.es/20120207/cultura-arte/abci-primera-obra-arte-humanidad-201202071253.html>>

¹³ El dibujo lítico es el que diseña en tercera dimensión, o con relieve piedras, o en su mayoría descubrimientos arqueológicos, aunque la técnica de dibujo puede ser aplicada en otros aspectos; como lo es el del entretenimiento.

¹⁴ Barriopedro, Javier, “Y sin embargo... se mueve” en *Animotion*, núm. 2, Agosto 2001, pp. 30-31.

dibujo animado es una creación popular que difiere de el sublime estilo en el arte de la pintura clásica o moderna, se puede especular, más no afirmar, que provienen de un mismo origen.

Ahora bien, el desarrollo de la animación es semejante tanto en un país como en otro, lo que difiere es el estilo, y contenido; esto puede ser por el tipo de cultura en sí. ¿Por qué? Así como existe el dicho ‘cada cabeza es un mundo’ haciendo referencia a los diferentes mundos de la vida¹⁵ o cada sociedad o grupo social difiere de acuerdo a sus condiciones geográficas, ecológicas, sociales, políticas y económicas; la animación también se ve influenciada por estos factores sin excluir por obvias razones el cultural.

La animación en América —a pesar de ser un mismo continente— difiere entre países, es decir; México desarrolló su propio estilo de dibujo, un claro ejemplo que hasta hoy es conocido, puede ser Memín Pinguín¹⁶, personaje creado por Yolanda Vargas Dulché en la década de 1940, sin embargo para ese entonces en los Estados Unidos o Argentina, y en Asia (Japón), también se había desarrollado de una forma diferente de animación.

En un artículo de la revista *Animotion*; Javier Barriopedro realiza una concisa reseña sobre los orígenes de la animación, iniciando su introducción por explicar qué es la animación de acuerdo a su significado etimológico, definiendo así que la animación es dar un efecto de movimiento a los objetos inanimados, además de resumir la diversa historia de la animación¹⁷. Barriopedro refiere el renacimiento como una de las etapas en las que las técnicas del arte de la pintura basados en los estudios anatómicos de la época por Leonardo Da Vinci son un precursor que ayuda a los artistas para plasmar las imágenes, diciendo que más tarde, en 1824 Peter Roget presenta a la sociedad de la Gran Bretaña;

¹⁵ Schutz, Alfred, Luckmann, Thomas. “El mundo de la vida cotidiana y la actitud natural”, en *Las estructuras del mundo de la vida*, Amorrortu, Buenos Aires, Argentina, 1977, pp. 25-40.

¹⁶ <http://www.jornada.unam.mx/2005/07/02/index.php?section=cultura&article=a04n1cul>

¹⁷ Barriopedro, Javier, “Y sin embargo... se mueve” en *Animotion*, núm. 2, Agosto 2001, pp. 30.

“La persistencia de la visión con respecto a los objetos en movimiento”, explicando con ese estudio la técnica de crear la ilusión óptica del movimiento en imágenes estáticas¹⁸.

También menciona que en el año 1906 Stuart Blackton impresionó a su audiencia al dibujar una cara con tiza en una pizarra, fotografiarla y luego borrarla para dibujar otra frase en la secuencia del gesto que deseaba representar. El primer corto del tipo de animación que nos interesa, se llama “Humorous phases of Funny Faces” y lo podemos considerar como la primera muestra de lo que se convertiría en la stop-motion. Pueden imaginar el asombro que causó entre la gente de aquellos años ver “dibujitos con movimiento” (Barriopedro, 2004: 30-31)

Para la década de los 20's los dibujos animados estaban en decadencia. Ya nadie estaba interesado en ver chistes dibujados que se movían. No había historia, ni desarrollo complejo. Vamos, a veces ni título tenían... la forma en que se representaban los cortos animados era, valga la expresión, bastante plana con la excepción de Otto Messmer y su famosísimo Felix el Gato (1913) y de un joven de nombre Winsor McCay con su historia sobre Gertie el Dinosaurio (1914), quienes habían logrado plasmar un personaje en sus cortos y no sólo un actor más para sus chistes. Quizá lo más sorprendente de Gertie el Dinosaurio fue que era la primera película animada que empleo 10,000 dibujos secuenciados (...) En el año 1914: Earl Hurd “descubre” y patenta su idea sobre una técnica que permite dibujar la parte animada de un corto sobre una celda de celuloide transparente para luego fotografiarla sobre un fondo adecuado. Esta técnica fue conocida como “Cell-animation” o en una traducción algo errónea “animación por celdas”, cuando en realidad el termino se refiere a la animación sobre celuloide, y fue el principio de una cadena maravillosa de millones de fotogramas, miles de personajes y años de emoción y maravillas que aún no terminan¹⁹.

¹⁸ *Ibíd.*, pp 31. El famoso truco al que recurrió fue el de unir dos círculos de cartón para formar un disco con la ilustración de un pájaro en una caja y una jaula en la otra, poniendo un cordel en medio de ambos círculos a la hora de pegarlos y usando el cordel como eje, el disco se hace girar cada vez más rápido. ¿Qué vemos? Primero observaremos una secuencia pájaro/jaula/pájaro/jaula y así, hasta que se adquiera la suficiente velocidad y se logre la ilusión de que hay un pájaro dentro de la jaula.

¹⁹ Barriopedro, Javier, “Y sin embargo... se mueve” en *Animotion*, núm. 2, Agosto 2001, pp. 30-31.

Es decir que, el desarrollo de la animación, ha tenido un largo proceso histórico, desde los dibujos estáticos, siendo los primeros, obras sin movimiento, que con la llegada, y uso de la imprenta, se empiezan a publicar historietas en revistas o periódicos²⁰, evolucionando con la era industrial, y aplicando las nuevas tecnologías para el desarrollo de mejorar los dibujos²¹, es por eso que, así como la historia es humana, también es social, porque todo lo humano puede ser estudiado desde una perspectiva sociológica. Sin embargo, ahora se debe analizar el desarrollo no sólo de la animación en su generalidad, sino específicamente en Japón, pues es ahí de donde proviene el anime, y el desarrollo de la subcultura otaku que llega a México.

²⁰ *Ibíd.*

²¹ Con el desarrollo tecnológico, los productores, o creadores de anime, buscaron la forma de abaratar los costos, para así ofrecerlos a sus consumidores de una forma accesible, a la vez que mejoraban las ilustraciones ofrecidas, creando con eso una mayor demanda. Además de que, como se mencionó, el anime, y manga ofrece una extensa variedad de temáticas, desde contenidos con uso de entretenimiento; ficticios, humorísticos, hasta reflexivos; existencialistas, los cuales se describirán más adelante.

1.1 LA ESCRITURA, Y EL UKIYO-E.

De acuerdo al apartado anterior, el desarrollo de la animación y estilo depende del espacio-tiempo en el que se desarrolla la misma, así como de la cultura de cada país, tal es el caso referido del anime. Si se parte del principio de la escritura, se verá que es diferente el desarrollo de Occidente y Asia, siendo así, entonces aplicable la primera tesis de Bourdieu sobre el poder simbólico, donde señala que “los ‘sistemas simbólicos’ no son la estructura sino una estructuración que construye una realidad sobre el sentido inmediato del mundo social”²², es decir, que a partir de los simbolismos, el sujeto adquiere la capacidad de representar el mundo, y comprenderlo, en palabras de Bordieu, son “símbolos utilizados en la “integración social” para la comunicación de su integración lógica y moral”²³, por ejemplo; la cuna de la civilización occidental es la griega, de ahí que en la lengua española la etimología en su mayoría de los términos sea greco-latina además de las lenguas romances, sin embargo en Asia, o más específico en Japón e incluso Corea, el desarrollo de su escritura sí bien, no se desdobra netamente de la lengua china, sí tiene una influencia de los caracteres chinos; de ahí que en los países occidentales la escritura y el trazo de la escritura asiática sean —obviamente— diferentes, pues el idioma, a su vez, construye una realidad —aunque sea abstracta²⁴—, y una forma de sociabilización, dentro del grupo de personas que compartan ciertos símbolos, o códigos lingüísticos.

²² Bourdieu, Pierre, “Sobre el poder simbólico”, en *Intelectuales, política y poder*, traducción de Alicia Gutiérrez, Buenos Aires, UBA/ Eudeba, 2000, pp. 65-73

²³ *Ibíd.*

²⁴ Se refiere abstracta, pues de acuerdo a Bordieu en su libro “¿Qué significa hablar?”, *el discurso se descifra de acuerdo al sentido, o sentidos que el locutor, o locutores sociales le otorgan, así como, al espacio social determinado (Bourdieu; 2001, 12)*. Mientras que para Saussure en su obra “El Signo” es *la asimilación de los códigos, alienando al sujeto social, y determinándolo dentro de una sociedad, humanizándolo para que se perciba así en un proceso de deshumanización, y de su propia artificialidad, en una alienación funcional, en donde el sujeto es parte del sistema, y a su vez recrea sus códigos del lenguaje e interpreta, sin llegar, a separarse de la estructura social (Saussure; 1983, 2-10)*. Así como Pearce afirma en “Nuevos Paradigmas, cultura y subjetividad” que; *el lenguaje construye el mundo (sin embargo) el lenguaje está en nuestros mundos, pero no es el parametro de éstos, pues, las conversaciones se desenvuelven más bien de manera serpentina; nos movemos en ida y vuelta entre los relatos que contamos; es decir, cómo nosotros entendemos los aspectos mentales, cognitivos o verbales de nuestras vidas y los relatos que vivimos (Pearce; 1994 272-275)*. Y aún así, la reconstrucción de nuestras experiencias no son confiables en su totalidad, pues la reconstrucción de memorias, relatos, y anécdotas, están cargadas de la perspectiva del sujeto, es decir, se encuentran adornadas de la descripción fidedigna del acontecimiento, pues el hecho o suceso que una vez ocurrió, cambia relativamente al espacio y

Pearce afirma a su vez, que “la función primaria del lenguaje es la construcción de mundos humanos (...) La comunicación se torna así un proceso constructivo, no un mero carril conductor de mensajes e ideas”²⁵, es decir, el lenguaje no sólo es una expresión cultural de cierta sociedad sino una construcción social de la misma.

El locutor social²⁶, como lo denomina Bordieu, es aquel que interioriza los simbolismos y códigos del lenguaje dentro de su mundo, interpretándolo de forma que así, se construye el proceso comunicativo, por lo tanto, el lenguaje no es la representación ‘real’ del mundo externo, sino la interpretación de un conjunto de simbolismos que sirven como puente entre la construcción del mundo, y la realidad misma.

Saussure en cambio señala; “El hombre, tomado en un determinado momento de su propia historia encuentra a su mundo circundante constituido como un universo de signos. En virtud de la función derivada de su facultad semiótica, resulta *natural* para el hombre significar cuanto le rodea, o sea, transformar a su universo externo e interno en signos. Mediante esta modificación de su entorno (al cual el animal, utilizando otra vía, se adaptaría), lo transforma en objeto de conocimiento y, así, su intervención consiste en la elaboración de una *específica artificialidad*. La práctica de su humanidad en el mundo consiste en elaborar esas *veladuras de lo real*, mediante las que *se aliena* definitivamente de lo natural y genera un ámbito específico a su naturaleza: el ámbito de la significación²⁷.

El hombre, por tanto, adquiere, signos, y significados, con el fin de elaborar conceptos de aquello que compone su mundo, otorgándole a los signos de las imágenes que ve en el mundo, significados en cuanto el sujeto se somete a una alienación funcional, siendo ésta

temporalidad en el que es recordado, sin embargo, la abstracción es un concepto diferente al relativo, al decir abstracto se refiere, a la reconstrucción de un concepto por medio de símbolos, códigos, y signos, acerca de la representación de ‘algo’, ya sea un objeto, color, o idea.

²⁵ Pearce, Barnett “Nuevos modelos y metáforas comunicacionales: el pasaje de la teoría a la praxis, del objetivismo al construccionismo social y de la representación a la reflexividad” en *Schnitman, Fried, Nuevos paradigmas, cultura, y subjetividad*, Paidós, Mexico, 1994, pp. 272

²⁶ Bourdieu, Pierre, *¿Qué significa hablar?*, (3ª. Ed.) Madrid, Editorial Akal, 2001

²⁷ Magariños de Moretin, Juan, "Ferdinand de Saussure: Desarrollo y actualización de sus conceptos" en *El Signo*, Edicial, 1983, pp. 1-60.

última, el sometimiento del hombre ante la estructura social, alejándose de sí para estar dentro de un sistema, y a su vez reconstruyéndose al tiempo que reconstruye los signos y significados, creando su propia individualidad en una alienación real, que es cuando el sujeto no procesa los signos, y por tanto no puede interpretarlos, alejándose así de la lengua, y el lenguaje, así como de su función en la estructura.

Dentro de la semiótica entonces, se encuentra el análisis de los símbolos, signos, significaciones, y conceptos de un mundo, de una realidad, que sí bien, es subjetiva en cuanto al sujeto que interioriza y expresa, es objetiva en su relación de significado en correlación con el sistema al que corresponde y la lengua a las que pertenece, siendo el lenguaje entonces, la segmento social del que se parte el proceso de construcción de un mundo, en este caso, del mundo asiático, en específico, Japón, pues sí cada lengua tiene sus códigos lingüísticos que permiten un proceso de sociabilización y culturalización, entonces para comprender el anime, que proviene de Japón, se debe de entender a craso modo la relación anime—idioma en relación a sí la caligrafía influye culturalmente en el trazo del dibujo, y sí no es así, entonces buscar cuál es la influencia cultural que se impregna en el anime para que sus consumidores se encasillen dentro de la subcultura otaku, para eso se necesita primeramente realizar una breve introspección sobre la escritura, y simbolismo de las tres lenguas más conocidas de Asia; chino, coreano, y japonés, enfocándose en el último de acuerdo a la importancia del tema en cuestión.

1.1.1 書法(CALIGRAFÍA CHINA - SHUUFU)

Los idiomas o lenguas pueden ser traducidos, no en el sentido de interpretación de un sujeto social que vive dentro del mundo donde se habla cierta lengua, sino en el sentido de una comparativa de un concepto y su significado de un idioma a otro. Por tanto, la escritura, y pronunciación cambian, no es lo mismo, decir 'yo' en chino, que 'yo' en japonés, así como tampoco es lo mismo representarlo de forma gráfica, o en caso de occidente escrita. Por ejemplo, para comprender mejor, 'yo' en español está compuesto de dos letras 'y/o', sin embargo, en el momento que se traduce a otro idioma, dígase, inglés, se rompe el esquema, y aunque el significado sigue siendo yo, el signo difiere a 'I'. Es decir, cambia un mundo, una realidad, una estructura del lenguaje, por tanto, difiere también la cultura. Lo mismo ocurre con el chino, japonés, y coreano, cambia su caligrafía, y la misma palabra, cambia de grafía, de su símbolo, así como de su significado, sin embargo es más complejo, pues a diferencia de occidente, y las lenguas romances, el chino, japonés y coreano, si bien, tienen una historia que relaciona a esos países, son así como semejantes, diferentes, cada sociedad y sujetos difieren, así como difieren sus lenguas, y los signos tienen un significado más profundo, y ritual, así como gráfico que las letras que usamos.

Un rasgo característico de la escritura china, es que a pesar de ser siete lenguas las que se hablan (*Mandarín, Wu, Min, Gan, Hakka, Yüeh y Shiang*), la escritura tiene la ventaja de que es la misma (a partir de 1913²⁸), y su significado es el mismo contrario a su pronunciación, pues al ser una lengua tonal, la misma palabra cambia de significado dependiendo del tono que se le dé, sin embargo en el aspecto escrito no ocurre esta compleja interpretación; siempre y cuando lleve el orden indicado, pues sí no es así, también cambia el sentido de la palabra.

La historia de la escritura china es extensa y cambia de nombre y número de pinceladas dependiendo de la dinastía que gobernó al país, sin embargo, lo relevante para el tema en cuestión, no es su historia, sino el desarrollo de los trazos hasta el chino actual.

²⁸ <http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/chino>

Como se puede observar; la caligrafía china muestra en sus caracteres, la representación de las palabras a través de ‘acciones’ pinceladas, algo semejante ocurre con algunas grafías japonesas. No obstante, se observa en el trazo que sí bien la escritura del fonema está en su etapa primitiva en la dinastía Shang, la representación del lenguaje comienza con esas grafías²⁹ hasta desarrollarse al chino moderno. Retomando a Saussure en relación a signo-lengua; significante-significado³⁰, es entonces que las grafías abstraen el concepto, y lo formulan de tal forma que se le da un significado al signo de forma gráfica, o como dice Pearce, construyen el mundo en el lenguaje³¹ que a su vez forma una lengua cuya función es la de sociabilizar, así como también es parte de una representación cultural.

pez (yü)				
sol (jih)				
luna (yueh)				
lluvia (yü)				
caldero (ting)				
pozo (ching)				
encima (shang)				
debajo (hsia)				

²⁹ Imagen sacada de; <http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/chino> [consulta: 17 marzo 2013]

³⁰ Magariños de Moretin, Juan, "Ferdinand de Saussure: Desarrollo y actualización de sus conceptos" en *El Signo*, Edicial, 1983, pp. 1-60.

³¹ Pearce, Barnett "Nuevos modelos y metáforas comunicacionales: el pasaje de la teoría a la praxis, del objetivismo al construccionismo social y de la representación a la reflexividad" en *Schnitman, Fried, Nuevos paradigmas, cultura, y subjetividad*, Paidós, Mexico, 1994, pp. 265-289.

Para el año 100 d. C la dinastía Han³² re-elabora la escritura; tal reestructuración, duró hasta la dinastía Ming, con el ejemplo siguiente:

理郭姓間是間造

Siendo entonces, el chino moderno, con una complejidad de trazos que —como se vio— son consecuencia de la representación de, en un inicio, las imágenes de una realidad que se convirtieron en parte de un mundo, de una cultura. Sin embargo lo que se requiere recalcar en este apartado, es que la caligrafía china, al igual que otra lengua, representa la cultura del país que la práctica, además de que sí bien; China no es el eje principal de este estudio, es importante saber las raíces de la lengua japonesa y de dónde se originan no ‘letras’ sino ‘trazos’ que a su vez, no se les llamó dibujos, pues es una forma un tanto prosaica de referir los símbolos de una cultura, pero sí son grafías de un mundo, de una realidad que fue abstraída, y conceptualizada cuyo significado está plasmado de forma gráfica, caso semejante ocurre con el japonés, y el coreano.

1.1.2 書道 (CALIGRAFÍA JAPONESA - SHODOU)

El Shoudo, sí se traduce literalmente del japonés; significa ‘caligrafía’, sí se lee desde su acepción china, se encontrara el significado ‘camino de la escritura’; pues sí se retoma que en la cultura japonesa, la escritura es un arte, se entenderá entonces que no por el simple hecho de escribir japonés, se sabe y se entiende ese complejo lenguaje (que aún así atrae a una gran variedad de jóvenes). En el idioma japonés los caracteres pueden ser leídos de diversas formas, tal es el caso del siguiente kanji 永遠 que se lee, ya sea, ‘eien’ o ‘towa’,

³² <http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/chino>

aquí se puede aplicar la *estructura dual*³³; signo-lengua, significante-significado³⁴ de Saussure del que ya se ha dialogado.

El signo, que es el objeto-cosa ya pensado científicamente, se compone de dos kanji, 'largo' y 'lejano', teniendo entonces, dos significantes en relación al tiempo, siendo su significado, 'eternidad', es decir, es un mismo signo, dos diferentes significaciones, y, a la vez, un mismo significado; trazado en dos símbolos una construcción de un abstracto, es decir, la formación de un concepto.

El lenguaje *construye* el mundo, no lo "representa". Concordamos en que no es posible representar el mundo tal como es con anterioridad a la representación, porque el lenguaje tiene un efectivo aspecto formativo. Decir cómo se llama no es simplemente nombrarlo o hablar sobre eso: es en un sentido muy real, *convocarlo* a *ser* como uno lo ha nombrado³⁵.

De la misma forma, la palabra 'eterno' es una construcción de una idea, y su significado queda construido dentro de una sociedad, y cultura, dentro del lenguaje, por lo cual, lo 'eterno' queda definido como concepto ya construido, y no puede convertirse en nada, en regresar a no ser³⁶, pues la idea ha quedado intrínseca dentro del lenguaje, por tanto es.

³³ Magariños de Moretin, Juan, "Ferdinand de Saussure: Desarrollo y actualización de sus conceptos" en *El Signo*, Edicial, 1983, pp. 1-60.

³⁴ *Ibíd.*, "Por eso, los signos de la lingüística (los signos-lengua) no son las palabras, sino un tipo particular de entidades cuya estructura es preciso elaborar. Puede decirse, que *la palabra es la cosa*, mientras que el *signo-lengua* es el resultado de pensar científicamente tal palabra-cosa. Este reflexión es fundamental para que podamos situarnos en la perspectiva adoptada por Saussure cuando afirma la *estructura dual* del signo-lengua, constituida por un *significante* y un significado (...) El signo lingüístico une, no una cosa, y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica (...) De los cuatro elementos enunciados, tres pueden clasificarse como "materiales": la cosa, el nombre, y la imagen acústica. Sólo el cuarto, surge a primera vista como abstracto [...] Pero, respecto a la imagen acústica también nos dice que la considera como "la huella psíquica de ese sonido, la representación que nos proporciona el testimonio de nuestros sentidos", eliminando, así, la calidad material de tal sonido (pp. 18-20)

³⁵ Pearce, Barnett "Nuevos modelos y metáforas comunicacionales: el pasaje de la teoría a la praxis, del objetivismo al construccionismo social y de la representación a la reflexividad" en *Schnitman, Fried, Nuevos paradigmas, cultura, y subjetividad*, Paidós, Mexico, 1994, pp. 271

³⁶ Véase; Gaos, José, "Introducción al ser y el tiempo de Martin Heidegger.", en *Obras Completas de Husserl, Heidegger y Ortega*, México, UNAM, 1999, pp. 81-174

La palabra ‘eterno’ encuentra su manifestación no palpable materialmente, pero si hablada, como lo dice en el párrafo anterior, *convocada*.

Lo que se quiere puntualizar, es que el lenguaje –sin importar el país –es un arte, complejo, lleno de la cultura del lugar demográfico al que pertenece, y a veces no sólo refleja a la sociedad, su forma de vida y sus tradiciones, sino también el sentido espiritual de la misma, tal es el caso de la escritura japonesa, que de ahí la caligrafía sea llamada ‘camino de la escritura’, pues antiguamente era dicho que los trazos de las palabras reflejaban el alma de la persona que perfilaba las líneas con el pincel; un trazo lineal y bien definido refleja la estabilidad del alma, mientras que un trazo tembloroso, o desalineado refleja lo opuesto, es decir; en Japón la creencia es que el trazo del *kanji* refleja a la persona.

Bourdieu dice: “de hecho, las palabras ejercen un poder típicamente mágico: persuadir, influir. Pero, como en el caso de la magia, es necesario preguntarse dónde reside el principio de esa acción o, más exactamente, cuáles son las condiciones sociales que vuelven posible la eficacia mágica de las palabras. El poder de las palabras sólo se ejerce sobre los que están dispuestos a interpretarlas y escucharlas, en pocas palabras a creerlas. En Bearnés obedecer se dice *crede*, que significa también creer”³⁷.

Un ejemplo de ello, se puede apreciar en diversas animaciones; XXXHolic³⁸ muestra en sus secuencias de imágenes y desarrollo de la trama; la percepción del lenguaje y el poder de las palabras. Uno de los personajes principales (Yuuko) afirma que “*las palabras son cadenas*”, y lo son a partir de la importancia que le da el sujeto en su vida social, ya sean mentira o realidad, las palabras tienen el ‘poder’ de liberar o encarcelar la condición social del sujeto de acuerdo al acto moral del mismo, es decir, sí el sujeto miente contradiciendo el valor de la honestidad infundido desde el núcleo social, aquello llamado conciencia lo encarcela, sino es así, cuando la mentira se descubre en su realidad, es entonces cuando la sociedad señala al sujeto por las palabras convertidas en actos que realizó en su vida, y el sujeto queda expuesto al juicio social de la colectividad, a menos que no exista una

³⁷ <http://sociologiac.net/2008/01/17/entrevista-pierre-bourdieu-que-significa-hablar/>

³⁸ *XXXHolic*, Dir. Mizushima, Tsutomu, Producción I.G., TBS, 2006, Primera temporada, dvd.

convocación ni *significado*, si no es así, entonces, el concepto se plasma en la sociedad como una realidad a partir de que, como Heidegger menciona, es, y por eso, no puede negarse, pues existe, aunque sea en una plano metafísico³⁹, o abstracto, como lo es el concepto.

Sin embargo —regresando al trazo y no al habla— en las animaciones históricas que hablan sobre el periodo Edo⁴⁰, de la transición por la que pasa Japón del periodo Tokugawa a la Restauración Meiji. Así como el lenguaje construye un mundo, y es una expresión cultural, el anime, construye un mundo, que sí bien es distorsionado, en mayor o menor medida, de acuerdo a la perspectiva del autor, en relación a la realidad, es también una forma de asimilación de conceptos, y a su vez, son construidos de forma que, el espectador, en este caso, otaku, los observa de forma comparativa con su realidad, sí bien, no siempre racionaliza lo que observa, tiene, por lo menos, un acercamiento a dicha temática o cultura, que puede ser informativa tanto como desinformativa, y su vez, como plantea Saussure, el sujeto se *aliena*⁴¹ en cuanto renuncia a una parte de sí, asimilando la impuesta, en este caso, por los medios.

En animes como *Rurouni Kenshin*⁴², *Hakouki*⁴³, y *Gintama*⁴⁴; el desarrollo de las historias se marca entre el periodo Tokugawa y Meiji; teniendo como protagonistas, a los samuráis que no tienen señor feudal, e incluso han sido prohibidos del uso de la espada, la cual es parte de su forma de vida, una parte de ellos, que con la intervención y dominación del exterior en Japón, los samuráis y el pueblo se ven sometidos ante los intervencionistas. El otro aspecto que manejan los autores, es lo que sucede con aquellos samuráis que dejan de

³⁹ Véase; Gaos, José, "Introducción al ser y el tiempo de Martin Heidegger.", en *Obras Completas de Husserl, Heidegger y Ortega*, México, UNAM, 1999, pp. 81-174

⁴⁰ Matsunosuke, Nishiyama. "Edo: The city and its culture" "Translator's Introduction" en *Edo Culture: Daily life and diversions in urban Japan, 1600-1868*. Trad. Gerald Groemer. University of Hawai'i Press. Honolulu. 1997. Pp. 1-91.

⁴¹ Magariños de Moretin, Juan, "Ferdinand de Saussure: Desarrollo y actualización de sus conceptos" en *El Signo*, Edicial, 1983, pp. 1-8.

⁴² *Rurouni Kenshin*, Dir. Furuhashi, Kazuhiro, Gallop & Estudio DEEN, Fuji Tv, 1996, dvd.

⁴³ *Hakuoki*, Dir. Osamu, Yamazaki, Estudio DEEN, TVK, 2010, dvd.

⁴⁴ *Gintama*, Dir. Takamatsu, Shinji, Fujita, Yoichi, Sunrise, TV Tokio, 2004, primera temporada, Crunchyroll.

pelear contra aquellos que quieren mantener el régimen, y sirven entonces, a señores feudales que están a favor del cambio, de la transición y modernización del país.

En esas animaciones históricas, los distintos autores crean personajes con diversos perfiles sociales, roles e incluso problemas existenciales o una personalidad definida dentro de una etapa histórica en el Japón transicional; y estos personajes a su vez son los encargados de mostrar a la audiencia lo que el autor quiere reflejar y/o lo que el televidente consume.

En ese periodo, es entonces, cuando los samuráis dejan sus armas, e intentan cambiar su estilo de vida, en variados casos, optando por dominar el arte de la caligrafía⁴⁵, en la que el sujeto, despojado de lo que era, se entrega a la cultura y el arte, al rito ceremonial de plasmar los simbolismos de mundo en trazos.

Ahora bien, el trazo es de importancia en este análisis, pues de éste proviene el hecho de que el estilo del dibujo sea diferente al de Occidente, ¿por qué?; en Occidente —México— se escribe con letras, mientras que en Japón su idioma es a base de trazos, de dibujos, el manejo de los mismos crea una percepción diferente de la realidad, de la cultura y de la sociedad.

Un ejemplo muy usado para principiantes en el estudio del idioma japonés, en animes histórico-fantásticos como *Fushigi Yuugi*⁴⁶, e incluso en *doramas*⁴⁷ como *Nihonjin no Shiranai Nihongo*⁴⁸; es el kanji 'hito' (人) que significa persona. Sí se observa el *kanji* detenidamente; se perciben dos trazos, dos líneas que sí bien no dicen nada a una persona que no sabe del idioma, puede expresar más que una palabra para otros, para eso hay que preguntar ¿por qué dos líneas y no una?.

⁴⁵ Matsunosuke, Nishiyama. "Edo: The city and its culture" "Translator's Introduction" en *Edo Culture: Daily life and diversions in urban Japan, 1600-1868*. Trad. Gerald Groemer. University of Hawai'i Press. Honolulu. 1997. Pp. 1-91.

⁴⁶ *_Fushigi Yuugi_*, Dir. Kamegaki Hajime, Pierrot, TV Tokio, 1995-1996, dvd.

⁴⁷ El término 'dorama' es usado para definir a las telenovelas, o series televisivas.

⁴⁸ *_Nihonjin no Shiranai Nihongo_*, Dir. Yakumo Saiji, Tamekawa Hiroyuki, Saito Yuki, Kawamura Naoki, YTV, NTV, 2010.

La respuesta se encuentra en el significante, antes de llegar al significado, en donde las dos líneas se unen como apoyo a la otra, o como lo dicen en *Nihonjin no Shiranai Nihongo*; “el kanji ‘hito’ se forma de dos líneas que, representan a una persona recargada una sobre la otra”, eso quiere decir que la persona está formada no por sí misma, sino por el mutuo apoyo. Eh ahí que, el japonés, no es sólo un idioma el cual memorizar, sino que se siente, se lee y escribe en el intervalo de construcción del mundo de los japoneses, como parte un proceso ceremonial que viven en su cotidianidad del día a día. Tal ejemplo, aclara entonces el punto de que; la escritura de Japón, los trazos que la forman, no son letras, no son sólo palabras; son representaciones de simbolismos, de la ideología japonesa, y de su cultura.

1.1.3 한 글 (ESCRITURA COREANA - HANGUL)

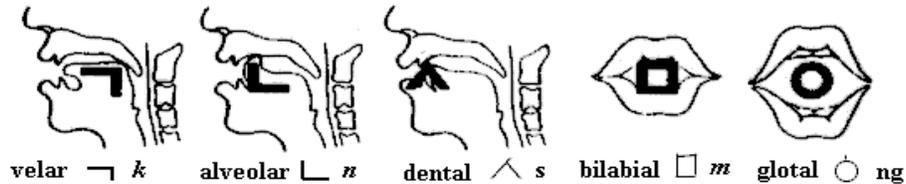
El caso de la lengua coreana es semejante, y difiere a su vez de las primeras dos mencionadas, pues a diferencia del chino, y japonés, que son lenguas ideográficas, las cuales —como se menciono—, su grafía se basa en la evolución de los objetos, que son cosas que se transforman en ideas, y se construyen hasta tener un significante, para otorgarle un significado, tanto conceptual como grafico, la escritura coreana, no construye su mundo a base de representaciones graficas, sino que, es una lengua cerrada⁴⁹, pues la mayoría de su desarrollo fue independiente, eso no quiere decir que no tiene influencia del chino, pues la escritura china se denomina *hanja*, y era conocida sólo por las elites gobernantes. Sin embargo, la escritura del coreano como actualmente se conoce, es de época reciente⁵⁰ (siglo XV), y el estudio de su historia es demasiado complejo como para profundizar en el, siendo que el interés de este apartado es el de enfocarse en el trazo únicamente.

El idioma coreano, o más bien su alfabeto tiene influencias de la lengua china, sin embargo su desarrollo como se conoce en la modernidad; se encuentra en que, los trazos de las

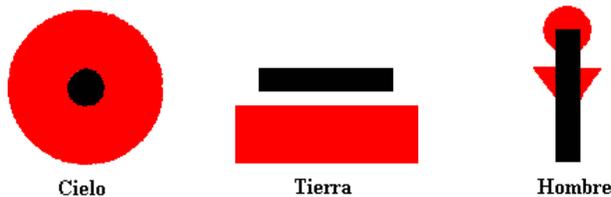
⁴⁹ <http://www.aprendercoreano.com/eskorean/facts.asp>

⁵⁰ <http://www.proel.org/index.php?pagina=mundo/aisladas/coreano>

consonantes provengan de las representaciones gráficas de ciertos órganos⁵¹, si bien, no es una lengua ideográfica, si representa por medio de grafías sus 14 consonantes, como se ve a continuación:



Las vocales, a su vez, tienen una representación gráfica de igual forma, pero en vez de ser de un órgano, se basan en la representación de 'cielo', 'tierra' y 'hombre'.



Los subtemas previos, permiten entonces, el grosso entendimiento no de los idiomas; chino, japonés y coreano sino su relación común y la base gráfica en la que se desarrollaron, pues cada país desarrolló su idioma de acuerdo a sus necesidades y cultura; siendo a su vez semejantes en que cada uno de esos idiomas utiliza trazos para detallar su escritura, de ahí el supuesto de que el estilo de dibujo sea diferente, pues mientras que en países como Estados Unidos, o México el dibujo es básicamente círculos y/ formas geométricas. El *manhua*, el *manga*, o el *manhwa*⁵² son dibujos no siempre simétricos, que están basados en una pluralidad de trazos, los cuales crean ese característico estilo del anime.

⁵¹ <http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/coreano>

⁵² Así como cada país tiene su idioma; tiene diferentes terminologías para referir el mismo concepto. Como se mencionó anteriormente, la traducción de un idioma a otro, aunque use el mismo concepto, cambia en el sentido del mundo que representa, pues cada país tiene una cultura e idioma que le identifica. En Japón, el *manga* es el nombre dado a historietas o comics, mientras que en China, la palabra *manhua* es usada para la misma referencia, así como en Corea es *manhwa*. Cabe señalar que no sólo el nombre cambia, sino el estilo de dibujo, así como su grafía, y en el caso del shoujo-manga (historietas para mujeres jóvenes) cambia la temática.

1.1.4 UKIYO-E

El *Ukiyo-e*, así como los *kanji*, son construcciones de la realidad, y no por eso, quiere decir que representan la realidad en sí, pues “Las formulaciones teóricas de la realidad, ya sean científicas, o filosóficas, o aun mitológicas, no agotan lo que es “real” para los componentes de una sociedad⁵³” sin embargo, Berger, y Luckman dicen que, una rama de la sociología— la sociología del conocimiento—, debe “ocuparse de lo que la gente “conoce” como “realidad” en su vida cotidiana, no-teórica o pre-teórica.⁵⁴” Por tanto, es factible que se quiera entender el anime, y como se construye una “realidad” aunque no refleje a la realidad misma, es decir, se busca comprender por medio de las imágenes las abstracciones plasmadas de forma ideográfica.

En el periodo Edo, el *Ukiyo-e* (grabados en madera) no sólo era una arte para consumo de altas clases, sino que se popularizó en el momento que su venta fue accesible al público general de la época (1716-1736), siendo comprado en la capital y llevado a las provincias como ‘recuerdos’, sin embargo Nishiyama en su libro *Edo: La ciudad y su Cultura*; especifica que el auge de el *Ukiyo-e* se generó a partir del año 1757 hasta 1809 siendo llamado *azuma nishiki-e*⁵⁵.

Nishiyama señala que aquellas tiendas que asiduamente publicaban grabados en madera de famosos actores del Kabuki, también empezaron a publicar otro tipo de grabados (*ukiyo-e*) dado que en la segunda mitad del siglo XVIII la popularidad de éste arte creció considerablemente.

Uno de los más importantes editores de *ukiyo-e* fue Tsutaya Juzaburo (1750-1797). Juzaburo primero abrió su negocio fuera de la puerta principal del distrito de complacencia Yoshiwara, pero después se movió a Toriabura-cho, donde continuó su alta actividad,

⁵³ Berger, L., Luckmann, Thomas, *La construcción social de la realidad*, trad. Silvia Zuleta (17ª ed.), Amorrortu Editores, Argentina, 2001, pp. 31.

⁵⁴ *Ibíd.*

⁵⁵ Grabado policromado (*nishiki-e*); conocido como: pinturas orientales brocadas.

editando varios *ukiyo-e* de Sharaku y Utamaro así como trabajos de Santo Kyoden. Aunque Tsutaya Juzaburo fue un neófito ante el mundo de la edición, él jugó un papel decisivo en la producción de diversos grabados en madera creados por famosos artistas de aquella época del *ukiyo-e*⁵⁶.

La relevancia en el presente tema, es la de la evolución artística de una representación en imagen sobre un escenario, reconstruyendo el mundo desde la perspectiva del ojo humano.

Nishiki-e fue una evolución artística que se mantuvo en agudo contraste contra las tempranas impresiones. En la pintura japonesa antes de la era del *nishiki-e*, el espacio en blanco estaba cargado con un gran simbolismo. El uso del área en blanco estaba estrechamente relacionado a las nociones de vacío (*ku*) del Budismo, hacia las específicas ideas japonesas del espacio (*ma*), y a las ideas filosóficas de la naturaleza. Estos conceptos están relacionados a su vez con la idea de la nada (*mu*) encontradas generalmente en oriente. A partir de la época del *nishiki-e* de Harunobu, de cualquier forma, gradualmente la superficie fue llenada de pintura. Además, diversos *nishiki-e* emplearon técnicas de perspectiva occidental. Esta negación del concepto oriental de *mu* y su alejamiento del diseño y la coloración de previos artes pictóricos japoneses fue en parte el resultado de la familiaridad con las técnicas occidentales de pintura de aceite y la plancha de impresión en relieve para la pintura⁵⁷.

La revisión del arte en el tallado en madera se debe precisamente al factor cultural que influencia en el diseño y desarrollo del dibujo en las animaciones japonesas. Sí se analiza el grabado en madera, ya sea en su forma original (*ukiyo-e*) o con la influencia occidental (*nishiki-e*), se aprecia el trazo de líneas y no así una forma de dibujo con demasiados círculos, son trazos los que forman las ciudades y paisajes, ya sea de las provincias, montes o la capital de la época en auge.

⁵⁶ Matsunosuke, Nishiyama. "Edo: The city and its culture" "Translator's Introduction" en *Edo Culture: Daily life and diversions in urban Japan, 1600-1868*. Trad. Gerald Groemer. University of Hawai'i Press. Honolulu. 1997. Pp. 69

⁵⁷ *Ibíd.*, p. 71



Utagawa Hiroshige (Japanese, 1797–1858). *Nihonbashi, Clearing After Snow* (5th Month, 1856). From the series *One Hundred Famous Views of Edo*, circa 1856–58. Woodblock print. Brooklyn Museum. Gift of Anna Ferris, 30.1478.1⁵⁸

En el anime *Ayakashi*⁵⁹ – *Cuentos clásicos de terror japonés*; creado por *Toei Animation* y exhibido en *Fuji-TV* en el año 2006, muestra un estilo de dibujo peculiar, sí bien los relatos narrados son ficticios, su valor folclórico no sólo en el trazo sino en que son cuentos famosos, en comparativa, se podría decir que es el relato del folclor en leyendas plasmados en la televisión, caso semejante sucedió en México con la animación “La leyenda de la Nahuala”.

Sin embargo *Ayakashi* también aporta en sus trazos aquel arte no conocido en Occidente asemejando el *ukiyo-e* y/o *nishiki-e*; mostrándolo a sus espectadores, siendo una muestra —no sólo de consumo cultural— sino de parte de la cultura en Japón, pues si bien el dibujo japonés tiene influencia de occidente en cuanto al trazo de los ojos (tema que se verá en el siguiente segmento) su estilo de dibujo peculiar proviene de sus propios antecedentes pictóricos en el arte del dibujo.

También es preciso señalar que Japón es un país que conserva sus tradiciones al tiempo que va a la vanguardia, al paso de la modernidad y de la posmodernidad misma, sus

⁵⁸ <http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/research/edo/season/index.php?sel=Spring>

⁵⁹ <http://www.toei-anim.co.jp/tv/ayakashi/>

animaciones no sólo reflejan parte de su cultura sino de su historia así como de la presión social e incluso a veces casos verídicos llevados no al cine sino al anime, con esto, cabe mencionar, no se pretende decir que la animación japonesa es completamente positiva y una muestra cultural, sino que dentro de la misma, se puede encontrar material digno de análisis social; cierto es, que no en todos los casos y animaciones, pues así como hay series que sirven de estudio, también existen animaciones en las cual su primordial y único enfoque es el entretenimiento y no así una reflejo cultural, sino una televisión no cultural, sin embargo, el presente estudio pretende abarcar ambos, contrastando así una perspectiva de una pequeña muestra de la sociedad japonesa basado en los programas que consumen, y enfocándose paralelamente en la muestra social del otaku.

1.2 LA SUBCULTURA OTAKU.

La subcultura, se define por las prácticas y estilo del grupo que plasma lo anterior en su realidad social. También el término ha sido usado como sinónimo de tribus urbanas en variadas ocasiones, sin embargo cabe mencionar que —aunque es obvio— la subcultura está —como su nombre lo dice— por debajo de la cultura rigente en determinado espacio-tiempo. Sí se aplica a la “subcultura otaku” lo anterior, se puede suponer entonces que, mientras en Japón (país donde se origina el anime y al manga) ya no es una subcultura sino una expresión cultural, en México, puede aún ser catalogada con esa etiqueta; pues bien, las diferencias culturales, ideológicas y tradicional entre Oriente y Occidente aún son bastas, a pesar de la globalización y transculturación que ese fenómeno origina. Ya que, hablando con una premisa lógica de ejemplo se puede decir que; *todo mexicano conoce Japón, y sin embargo no todo mexicano sabe de ‘anime’*, con lo anterior —cabe aclarar— no se pretende una generalización, pues este es un estudio parcial del anime, y el otaku, por tanto; en ningún momento se pretende categorizar a una población general dentro.

La distinción anterior se debe al hecho de que sí bien el ‘otaku’ pertenece a una subcultura generada por un largo proceso globalizador del anime y el manga, sí se entiende que, “la globalización ha sido entendida como la occidentalización... del mundo⁶⁰”, siendo en este particular caso, una reversión de dicha definición, pues lo que antes fue occidentalización, con el anime y el manga, se lleva a cabo un proceso de ‘orientalización’ en occidente, formando una diversificación de tribus urbanas empezando por el sujeto de este estudio; el ‘otaku’, y de ahí otras tribus o sub-tribus, como son; los *cosplayers*, el *visual kei*, la lolita, etc.

Cuando se lee el concepto de subcultura, es necesario hacer referencia a Marx y al *lumpemproletariado*⁶¹, aquellos sujetos que están en un descenso de la clase social baja, es decir, los vagabundos, los ladrones, y en México actualmente los *ninis*. Sin embargo la

⁶⁰ Cobos, Tania. “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina, en *Razón y Palabra*, núm. 72, mayo-julio 2010, pp. 2.

⁶¹ Marx, Carlos, El 18 Brumario de Luis Bonaparte. Fundación Federico Engels. Madrid, pp. 65-84.

subcultura a traspasado esos grupos, la subcultura sí bien puede ser de aquellos que no trabajan, también puede generarse en la clase obrera e incluso ser adoptada por otras clases sociales, perdiendo el surco entre las diversificaciones sociales, y creando una tribu urbana que comparte una ideología identificada en la estética, el lenguaje, en una serie de simbolismos, y de valores, así como una música específica (en el caso de visual-kei), y un lugar o lugares de encuentro⁶².

Gelder, en su libro de subcultura define seis formas en las que se ha entendido la subcultura⁶³.

- 1) *A través de su negativa relación al trabajo (como 'inactivo', 'parásito', hedonista, penal, etc.).*
- 2) *Su relación negativa o ambivalente con la clase.*
- 3) *Su relación con el territorio (la 'calle', la 'capilla', el club, por ejemplo), en lugar de propiedad.*
- 4) *Sus movimientos fuera de casa en sus no-domesticas formas de pertenencia.*
- 5) *En sus vínculos con el exceso y la exageración (en oposición a la restricción y moderación), y,*
- 6) *La negación a las banalidades de la vida ordinaria, y en particular, a la masificación.*

Las subculturas en las organizaciones pueden llegar a ser peligrosas, pues si bien no son siempre actos de contra-cultura, aún así pueden desobedecer o dañar el sistema, en consecuencia, se daña la cultural organizacional, que es “un sistema de creencias, valores y experiencias enraizadas de tal manera que el que se incorpora debe adaptarse a ellas⁶⁴”, por tanto una subcultura es negativa en cuanto destruye la organización impuesta, creando así un desequilibrio social en el sujeto que vive dentro de cierta cultura.

⁶² Gelder, Ken, *Subcultures: cultural histories and social practice*, Nueva York, Routledge, 2007.

⁶³ *Ibíd.*

⁶⁴<http://manuelgross.bligoo.com/content/view/664690/Las-subculturas-en-las-organizaciones-Peligrosas.html> [consulta: 17 noviembre 2012]

Ahora bien, cuando en vez de esto, lo que se busca es generar una subcultura dentro de la cultura organizacional, la cosa cambia. Eminentemente el proceso de crear una subcultura es más rápido que el de cambiar la que hay y por eso existe mucha tendencia en los seres humanos a crear una subcultura⁶⁵.

Las subculturas sientan sus bases, sus raíces, desarrollan sus creencias y generan sus propias pautas de conducta. Deben de ir en consonancia con la cultura de la cual derivan pero puede que esto no ocurra. El/los creador/es de la subcultura se endiosan de forma consciente y empiezan a actuar con un estado de mando que no tiene porque ir en la misma dirección que la cultura organizacional de la que forma parte⁶⁶, siendo entonces, que, la subcultura cuando es creada por la cúpula, al igual que con la opinión pública, es manipuladora, al engañar al consumidor de que, dicha subcultura le pertenece, cuando en realidad lo que se está promoviendo son los juicios valorativos de quienes la controlan⁶⁷.

Villares plantea entonces dos soluciones desde una perspectiva organizacional, diseñando la siguiente pregunta; “¿Qué hace una organización cuando se percata de que existe una subcultura?”⁶⁸

a) *Cortarla de raíz.*

b) *Permitirla e incluso fomentarla.*

En el caso de la subcultura otaku; el gobierno japonés decidió fomentarla, pues permite comercializar su cultura, así como construir una *imagen* de su sociedad en el extranjero, reiterando la expansión de su mercado a diversas partes del mundo, y transformándola así en una expresión cultural dentro de su país y en subcultura en otros países, en este caso; México.

⁶⁵ *Ibíd.*, [Consulta: 28 marzo 2013]

⁶⁶ *Ibíd.*

⁶⁷ Véase; McCarthy, T. *Ideales e Ilusiones*, Editorial Tecnos, Madrid, 1992, pp. 165-192.

⁶⁸ <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/664690/Las-subculturas-en-las-organizaciones-Peligrosas.html> [consulta: 17 noviembre 2012]

1.2.1 EL FOMENTO DE LA SUBCULTURA OTAKU.

Al hablar de política, no sé refiere de intereses de campaña, sino de la ‘imagen’ que Japón ha dado al exterior con los dibujos animados en cuestión de relaciones exteriores, es decir, se ha aprovechado el creciente *boom* en la industria del anime, manga y doramas⁶⁹ para explotarlo de diversas formas, una de ellas es en la imagen que proyecta la pantalla a otras partes del mundo, definiendo así sus productos televisivos como un medio de legitimación ante el mundo⁷⁰, siendo entonces, una forma de imposición de la idiosincrasia japonesa de manera manipuladora que es vendida a occidente.

En México, el supuesto reflejo de su realidad fue plasmado de acuerdo al guionista y productor de novelas en los años 90 con las telenovelas, siendo conocidas en varias partes del mundo. Telenovelas de televisa —en su mayoría— transmitidas en países como Malasia, y Filipinas⁷¹, popularizándose incluso el concepto ‘telenovela’, sin embargo la expresión cultural japonesa en los animes fue explotada de una forma más racionalizada, dando así una imagen que es no sólo agradable o desagradable para el espectador sino incluso a veces ensalzada o algunas veces satanizada, siendo de cualquier forma consumida, abriendo paso al mismo tiempo a que la cultura japonesa se adentre en otra cultura, en este caso; la de México.

El aspecto político aquí se encuentra en que a principios del desarrollo de la animación con cortos como Katsudo Shashin (1910) que dieron pauta a un mejoramiento en la técnica, siendo en 1931 la primera animación con audio titulada *Kimigayo*⁷² en la que se representa

⁶⁹ El término dorama, se aplica a las novelas, o series de televisión con actores.

⁷⁰ Véase; Parra López, Emilio, *Opinión pública y comunicación política en la transición democrática*, (tesis doctoral inédita), Universidad d Alicante, Madrid, 1999.

⁷¹ En una plática vía chat con jóvenes entre 20 y 29 años de edad pertenecientes a Malasia, Y Filipinas, encontré que ellas se encuentran familiarizadas con México por sus telenovelas, pues cada que preguntaban, “¿de dónde eres?” y yo respondía “México”, inmediatamente asociaban al país con las telenovelas transmitidas en sus países, y me comentaban de los paisajes, como los de Cancún, y otros lugares turísticos. Lo anterior sucedió, no una, sino varias veces.

⁷² Habermas señala que, “la corriente de la opinión política tiende a influir verticalmente desde los grupos *status* más altos a los grupos en cada caso más bajos” (1981, 239) siendo entonces, que, el gobierno japonés

el himno japonés con la función primordial de animar el sentimiento de respeto hacia la autoridad imperial y ensalzar el nacionalismo de la época.

Puede parecer paradójico, sin embargo es un hecho que la animación juega un rol importante en la cultura japonesa, tanto es así, que se pueden encontrar cortos animados de la segunda guerra mundial utilizados como propaganda nacionalista en el ataque al Pacífico, en donde los aviadores —representados por animales—, culminan en la victoria del ejército japonés sobre las tropas norteamericanas, o como una expresión de liberación sobre los aquejes en la guerra basados en las experiencias de los mangakas⁷³.

Al fin de la guerra, y con la derrota de Japón, el manga también sufrió otro cambio. Los mangakas que llegaban a publicar escribían constantemente de las vivencias durante su infancia, la escasez de comida, las muertes y heridos que veían día a día después de un bombardeo, que aquejaban a poblaciones enteras o a sus propias familias. Experiencias propias o ajenas eran relatadas en sus páginas como único medio de dejar salir sus miedos y frustraciones... (Lozano, 2010: 29)

No obstante, el anime —como el manga— no sólo han sido empleados en estos casos, sino que también han servido —como otros dibujos— de sátiras ante acontecimientos históricos, bien se puede hablar de “Adolf” manga creado por Osamu Tezuka en donde narra la historia de tres personajes que comparten el nombre durante la segunda guerra mundial, denunciando la crueldad y discriminación de aquella época en búsqueda de justicia⁷⁴.

utilizó el anime, como forma de propaganda, cumpliendo con los requisitos de la opinión pública que es; 1) racional “los símbolos públicamente ofrecidos se corresponden más bien con múltiples procesos inconscientes” (*Ibíd.*, 247), y 2) público mediatizado “las reacciones se mantienen más bien, a pesar de estar muy mediatizadas por las opiniones de grupos, en el terreno de lo privado, en el sentido que no están sometidas a corrección en el marco público racioncinante (*Ibíd.*).

⁷³ Se denomina *mangaka* a los autores de las historietas japonesas, ya sea desde el bosquejo de los dibujos hasta el desarrollo definido del guión en ‘komas’ (los espacios para el dibujo), es decir el autor del manga.

⁷⁴ Hernández, Oscar “Osamu Tezuka, el dios de los dibujos”, en *Conexión Manga*, Núm. 69, mayo 2000, pp. 20

Tezuka —en su época— intentaba reflejar en sus obras, a pesar de que como Astroboy, tenían peleas o contenido violento, un mensaje de respeto y amor a la humanidad contrastándolo con la violencia, además de plasmar un contenido reflexivo para la población sobre lo que sucedía socialmente, sí bien, no en todos sus proyectos, en algunos cuentos.

“Lo que yo intento (Osamu. T) hacer con mis trabajos es simple: amar a todas las criaturas, y trato de expresar este mensaje en cada una de mis creaciones⁷⁵”.

En la actualidad, no es Osamu Tezuka (el padre del manga como se le conoce) quién tiene una importante influencia dentro de la sociedad japonesa, pues si bien es recordado como el instaurador del estilo y la técnica de ojos grandes en el dibujo, así como admirado por sus diversas obras, también es cierto, que se le recuerda como la sociedad recuerda a sus poetas o artistas.

Sin embargo, el dibujante con influencia en la actualidad es Hayao Miyazaki, autor conocido por sus obras como; *El castillo vagabundo, El viaje de Chihiro, Ponyo (la sirenita), Mi vecino Totoro*, y otras obras.

Su trabajo pretende mostrar los conflictos no sólo existenciales o psicológicos por los que pasan los/as niños/as en la etapa de su desarrollo de la niñez a la adolescencia, sino también plasma —metafóricamente— el contexto social en el que viven, siendo así no sólo un dibujante, sino una persona que promueve la cultura japonesa dentro de sus trabajos e incluso en su Museo, sino que es lo suficiente reconocido dentro de su propia sociedad como para que sus argumentos sean considerados dentro de la opinión pública japonesa, sí se entiende como tal “la instancia receptiva en relación a la notoriedad pública <<representativa>> o manipulativamente divulgada, de personas e instituciones, de bienes de consumo y de programas⁷⁶”, sin embargo, la política y el anime no es el tema eje de este estudio, sino la animación como expresión de cultura y el otaku en México.

⁷⁵ *Ibíd*, 21.

⁷⁶ Habermas, J., *Historia y crítica de la opinión pública*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pp. 261.

1.2.1.1 EL ANIME COMO REPRESENTACIÓN CULTURAL.

“Concedemos una gran atención a países que acogen a nuestros contenidos culturales⁷⁷” fue la respuesta de Masahiro Yoshizaki en una entrevista en Francia para el diario *Le Monde*. El acontecimiento se debía a una feria cinematográfica cerca del lago Maggiore, sin embargo, también se encontraban cortometrajes de anime como Pokemon, entre otros, reconociendo en el mismo artículo que Japón se ha convertido recientemente en potencial económico en algo que hace años pareciera no productivo, y sin embargo, en la actualidad la poca rentabilidad que se encontraba en la producción del anime y el manga a dado un giro en su economía.

La industria del anime ha resultado ser muy lucrativa para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). Es ese año se transmitieron 2.286 series de anime por televisión nipona. Se contabilizaron 3.567 creadores de anime y 247 empresas productoras en el país. El mayor consumidor de este género, Estados Unidos, le generó a Japón ganancias por más de 4.300 millones de dólares. (Cobos, 2010: 10)

Tanto es así, que Davalovszky señala a Japón como un país que quería copiar a Estados Unidos, no sólo en su forma de producción económica, sino a veces hasta cultural, mismo país que ha terminado siendo copiado no sólo por Estados Unidos⁷⁸, sino actualmente por países del sur de América y en este caso; México.

Siendo entonces aplicables, los dos conceptos de Cobos; *desterritorialización*, y *reterritorialización*, entendiéndolos como la desconstrucción de una cultura, saliendo del

⁷⁷ Sotinel, Thomas, “Robots, samurais y brujas sobre la base de Lorcano” en *Le Monde* [en línea], Agosto 2009 [consulta: 29 Noviembre 2010] <<http://www.lemonde.fr/>>

⁷⁸ Davalovszky, Csilla, “Los embajadores pop de Japón”, en *El País* [en línea], septiembre 2009 [consulta 03 Noviembre 2010] <<http://www.elpais.com>>

país de origen, seguida de una reconstrucción de la misma cultura con las modificaciones de la cultura que la adapta, en palabras de Cobos el primer concepto es “el proceso de desterritorialización o deslocalización en el marco de la globalización — es donde— puede observarse desde la perspectiva del movimiento físico de las masas humanas y desde la importación y exportación de industrias culturales⁷⁹” mientras que el segundo concepto es; llamado “reterritorialización o relocalización, que reconfigura la nueva identidad⁸⁰” como consecuencia, se genera, el proceso de ‘orientalización’ antes planteado, pues los jóvenes al consumir anime, y manga, consumen una cultura manipulada, en tanto, está enfocada en promover de forma positiva la imagen del Japón en el exterior, y conquistando así, culturalmente la juventud de otros países.

(El anime)...ha creado una industria que mueve miles de millones de yenes anuales...En este sentido, no es una casualidad que en los últimos años el Gobierno japonés haya empezado a tomar en serio la cultura popular japonesa y a ver en ella una herramienta idónea para la difusión de la imagen del Japón en el exterior... (Davalovsky, 2009)

Siendo así un medio utilizable no sólo como expansión cultural a otros países, ni únicamente económica, sino diplomática, pues el consumo de los medios, ya sea por transmisión televisiva, o marketing publicitario, y su principal fuente en esta época posmoderna; la democratización de los medios electrónicos⁸¹ promueven de manera activa y pacifista una ideología en la juventud que consume anime, manga, o música. Interesándose cada vez por la cultura japonesa, sus tradiciones y lenguaje.

Taro Asao calificó la cultura popular de “nuevo aliado de la diplomacia japonesa” y resaltó el poder y el atractivo de utilizar Japón como una marca que debía de seguir

⁷⁹ Cobos, Tania. “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina, en *Razón y Palabra* [en línea], núm. 72, mayo-julio 2010, pp. 15-16 <<http://www.razonypalabra.org.mx>>

⁸⁰ *Ibíd.*, pp. 16

⁸¹ Pearce menciona que en la posmodernidad los paradigmas se innovan así como la estructura del mundo social, siendo un efecto de ello el internet al cual él denomina como medio electrónico, pero democratizado pues se encuentra al alcance de toda la población que tenga una computadora y acceso al Wi-Fi. Consecuencia de ello es, entonces que los medios culturales expresados en el internet también sean democratizados, modificando con ello la estructura moral del sujeto.

fortaleciéndose. Por otro lado invito al sector privado a cooperar con el Gobierno a través de asociaciones público-privadas, de manera que las tradicionales tareas relacionadas con la diplomacia cultural y la diplomacia pública se repartieron entre el Ministerio de Relaciones Exteriores, la Fundación Japón, y las empresas y ONG niponas. (Davalovszky, 2009)

El fomento del anime como estrategia de promover las relaciones exteriores, así como de conquista cultural en países externos, por medio de la manipulación de los medios, con el fin de promover una imagen de la realidad japonesa, sí bien no de su mundo, de un fragmento de su realidad, como consecuencia, el anime es lisonjeado, y/o bien satanizado por sus consumidores o detractores. Es entonces eso lo que lleva a querer estudiar detalladamente el contenido de los animes, y los mangas en sus diferentes géneros, o por lo menos explicar algunos de ellos.

1.3 MODERNIDAD EN EL ANIME, MANGA, MANHUA, MANHWA.

El sujeto de estudio, es el otaku, pero para entenderlo y porque el resquebrajamiento de su identidad como joven mexicano en esta época posmoderna, en donde el nihilismo es predominante, y de ahí que adopte nuevos valores a los que se quiera aferrar en una sociedad no-segura, o inestable, se necesita entender el contenido del anime y el manga, ¿por qué le atrae el joven mexicano el anime y no otra expresión cultural como el grafiti? Primero que nada, para el grafiti, hay estudios en donde la tribu urbana de grafiteros demuestran que hay una correlación socio-económica y cultural dentro de un contexto específico lo que orilla a los jóvenes a delinquir o a expresarse con el grafiti⁸², entonces sí es así, ¿qué sucede con el otaku sí no hay un factor económico específico?.

En relación a las entrevistas aplicadas, así como a la investigación de campo realizada, lo que se percibe como un factor económico necesario para ingresar en el círculo de los otakus, es, que los aficionados deben de, por lo menos ser de clase media, ya sea media baja o alta, o ascendente. La razón se encuentra en el consumo, pues los artículos coleccionables, entradas a convenciones, gastos en la fabricación de cosplay, requieren un considerable capital económico, sin embargo, es negativo, pues los consumidores se pierden en su hedonismo, y entre más consumen, pierden su identidad al simular⁸³ algo que no son. En caso, de que el otaku fuese asalariado, y no tuviese el capital económico, caería entonces, en un estado de auto-destrucción no sólo identitaria, sino económica, al utilizar los préstamos de tarjetas de crédito, con el fin de obtener una necesidad no básica, sino creada por la oferta del capitalismo.

La necesidad del hombre y el objeto de la necesidad están en correlación: la necesidad se refiere en todo momento a algún objeto material o a una actividad concreta. Los objetos «hacen existir» las necesidades y a la in-versa las necesidades a los objetos. La necesidad y su objeto son «momentos», «lados» de un mismo conjunto. Si en vez de

⁸² Véase; Zamudio Angles, Carlos Alberto, “La subcultura de los Grafiteros y la circulación de las drogas en Iztapalapa” en *Revista Científica Electrónica de Psicología* [en línea], Núm. 2, 2006, pp. 166-171.

⁸³ Véase; Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, 1978.

analizar un modelo estático analizamos la dinámica de un «cuerpo social» (en el supuesto de que ese «cuerpo social» admita una dinámica), entonces la primacía corresponde al momento de la producción: es la producción la que crea nuevas necesidades⁸⁴.

Contradictoriamente, así como es una afición negativa que pierde al sujeto, puede ser, a su vez, controlada, cuando no se cae en un círculo vicioso de destrucción-construcción del 'yo'. Sin embargo, eso depende correlativamente del nivel cultural-educativo del consumidor, por ejemplo; en una plática que tuve con un compañero de la universidad, de cuando yo estudiaba ruso, me comentó que, la universidad en la que él trabajaba como asistente, había una Doctora en el Departamento de Ciencias Básicas, la investigadora en cuestión, por lo comentado, era una persona sumamente estricta en el área laboral, que cumplía perfectamente su rol dentro del sistema, y que sin embargo, disfrutaba profundamente de ver animes, así como de leer mangas e ir a convenciones, así como de adquirir los productos en venta que simulan las realidades representadas en los animes. Sin embargo, no se obsesionaba con todo lo referente a su afición, sino que mediaba sus gustos, y responsabilidades, caso contrario al de una joven, cuyo único fin es consumir por consumir, y así obtener la fantasía de tener parte de aquellas realidades imaginarias en sus manos.

De ahí el interés en analizar, sí no todos los géneros y series, por lo menos algunas representativas que ayuden a describir los pros y contras dentro de la animación japonesa, y como es entonces, que reflejan no la complejidad social, pero una parte de la misma.

Por ejemplo, partiendo de un caso en la observación de campo que se realizó por primera vez, los otakus disfrazados de cierto personaje eran vistos por 'el otro'⁸⁵ (es decir el sujeto externo a su grupo) de una forma extraña, y no sólo eso, sino que un joven comentó en una plática en aquella convención que su profesora de la preparatoria le había llamado la

⁸⁴ Heller, Agnes, "El concepto filosófico general de necesidad. Alienación de las necesidades" en *Teoría de las necesidades en Marx*, [2ª ed.], Ediciones Península, Barcelona, 1986, pp. 43.

⁸⁵ <<"yo" es la cosa más corriente, pero al mismo tiempo es una cosa absolutamente única >> siendo el yo, un principio de exclusión, inclusión <<pero ese principio de exclusión es inseparable de un principio de inclusión que hace que podamos integrar en nuestra subjetividad a otros diferentes de nosotros>> (Morín; 1994, 76-77)

atención e incluso hecho un análisis psicológico sobre el por qué veía “esas cosas” — refiriéndose a un manga que leía—, pues dentro de la concepción del mundo de la vida de la profesora, el joven estaba observando contenido ‘indebido’.

“Aún recuerdo cuando me dijo; esos dibujos son únicamente para adultos y contienen imágenes sexuales”.

El joven rió irónicamente al relatar el suceso, añadiendo que él no había visto ni conocía sobre el ‘hentai’ sino hasta después de su plática con la profesora. Ese relato —dice él— fue de sus días en la preparatoria (2007), sin embargo en la actualidad (2012) se puede percibir cierto grado de tolerancia, sí bien no aceptación, ante aquellos que muestran un interés por el anime.

En las últimas décadas, en especial después del 2000; varios programas han sido transmitidos en los últimos años, ya sea en Azteca Siete, Canal 5 de Televisa, o canales de televisión por paga como; Cartoon Network. En Televisión Azteca se transmitió una barra de animación por una temporada, popularizando series como; Inu Yasha⁸⁶ de Rumiko Takahashi, Escaflowne⁸⁷ de Katsu Aki, entre otros.

Sin embargo retrocediendo una década, en 1990 las animaciones populares no sólo en México sino Latinoamérica eran: 1) Ranma ½ de Rumiko Takahashi; siendo criticado en su época y en la actualidad también, sin embargo popularizado a pesar de la controversia de que el protagonista cambiaba de sexo masculino a femenino con el roce del agua. 2) Los Caballeros del Zodiaco de Masami Kurumada; serie vigente y popular hasta la fecha entre los otakus mexicanos que incluso coleccionan todos los personajes a pesar de que su costo individual sobrepasa los 1,200 MXN. 3) Dragon Ball de Akira Toriyama; más famosa que la anterior, siendo tanto su éxito que no sólo jóvenes la conocen sino niños de primaria y saben perfectamente quién es, Son Goku con los remakes y re-transmisiones en la televisión.

⁸⁶ *_Inu Yasha_*, Dir. Mashashi Ikeda, Yasunao Aoiki, Sunrise, 2000-2004, TV Azteca.

⁸⁷ *_Escaflowne_*, Dir. Kazuki Akane, Sunrise, 1996, TV Azteca.

4) Supercampeones de Yoichi Takahashi; tanto fue su éxito, que se hicieron dos remakes y colecciones especiales en manga detallando cada personaje, desde su tipo de sangre hasta sus vivencias. 5) Sailor Moon de Naoko Takeuchi, serie que fue tan aceptada que incluso se creó un Live Action en Japón, es decir, una serie con personas con una trama alterna. 6) Las Guerreras Mágicas de CLAMP; autoras que empezaron con doujinshis, y terminaron siendo reconocidas no sólo por ese anime, sino por Sakura Card Captor, XXXHolic, y Tsubasa Cronicles Reservoir.

Lo anterior sirve entonces como una explicación al interés en analizar y explicar desde qué es el anime, y manga hasta sus géneros y subgéneros, pues el contenido de los mismos da pauta a entender el porqué de la aceptación o rechazo a esta expresión cultural.

1.3.1 ANIME

Dado que es parte del eje temático, ya se ha definido anteriormente como la animación japonesa que no sólo es parte de una empresa de venta-consumo para los sujetos sociales, o jóvenes en este caso, sino como una expresión posmoderna de la subcultura otaku que intenta reflejar parte de la cultura japonesa o por lo menos una visión del mundo diferente a como se conoce en México. Siendo aprovechada por las embajadas, un ejemplo claro, es que sí se consulta la página web de la Embajada de Japón en México, se puede encontrar una sección perteneciente al anime, e incluso ahora se promueve el Museo del Manga.

El anime entonces desde el concepto de la telemática⁸⁸, que es una creación para generar conciencia a través de los medios, como la televisión, el cine, el radio, la palabra impresa, mezclando el arte, la educación y la religión, puede ser entonces, un medio por el cual se inculcan valores, aunque eso no da pauta a olvidar, lo peligroso que es, en relación al consumo, y la confusión de pérdida de identidad, así como aún pendiente el asunto de la violencia y los antivalores en el anime, y su satanización, que, se analizará primero uno de los pros culturales en escala de valores.

⁸⁸ Fabelo, J, Práctica, "Valores Universales y Problemas Globales", En: José R. Fabelo Corzo. *Retos al pensamiento en una época de transición*, Editorial Academia, La Habana, 1996, pp. 137.

Un ejemplo de educación en el anime, se puede encontrar en *Gunslinger Girl* (Yu Aida, Estudio Madhouse) televisado de Octubre del 2003 a Febrero de 2004. Ese anime, sí bien habla sobre una organización de contra-terrorismo en donde las protagonistas —que son unas niñas— asesinan a los terroristas en pro de una paz ficticia, se puede catalogar como violento, y desinformativo, sin embargo, haciendo uso de una trama decadente en relación a los asesinatos, se puede, también, escuchar y observar que cada uno de los trece episodios, se dicen por lo menos de dos a tres palabras en alemán, preferentemente números.

Es de suponer entonces, que por lo menos una de las personas que observó esa serie, sintió la curiosidad de verificar si los números estaban correctamente dichos, o de interesarse por el idioma alemán, dato curioso es que, el anime se transmitió dos años antes de la Copa Mundial de la FIFA en Alemania 2006, y no fue el único con palabras alemanas que se transmitió en esos años.

En cuestión del arte, y cultura; existen animes como el mencionado anteriormente *Ayakashi*⁸⁹, en donde se presentan trazos del nishiki-e para plasmar algunas imágenes en la historia de *Mononoke*, reflejando así parte de la tradicional pictográfica, o *Nihon ni Mukashi Hanashi*⁹⁰, traducido como “Cuentos del Folklor japonés”, en donde cada capítulo con tiene tres cuentos distintos, dentro de los cuales se manejan valores, y moralejas.

Por ejemplo, en el primer capítulo, el segundo cuento titulado, “El hombre que compro el sueño” trata de un joven viajero que compra el sueño de otro viajero. El sueño en sí, es sobre una mansión atravesando un lago, y debajo de unas flores blancas, se encuentra una olla llena de tesoros, el joven atraviesa el lago en busca de aquel tesoro, y finge ser un desempleado para que el dueño lo contrate, así pasa el invierno, y la primera primavera, y sin embargo, no florecen camelias blancas sino rojas, sin embargo el joven se mantiene trabando, esperando la segunda primavera, la cual llega, y justo cuando la nieve se derrite, en medio de las flores rojas de siempre, hay un matorral de flores blancas, el joven escarba

⁸⁹ *_Ayakashi_*, Dir. Nakamura Kenji, Toei Animation, Fuji TV, 2007, Internet.

⁹⁰ *_Nihon ni Mukashi Hanashi_*, TV Tokio, 2010, Crunchyroll.

debajo de aquellas flores, y una vez encuentra el tesoro, es tal su felicidad que, olvida que el quería el tesoro para sí, y corre a decirle al dueño de la mansión sobre el tesoro, el cual, asombrado y agradecido por la honestidad del joven, le entrega la mitad de las monedas ahí encontradas. El cuento entonces, fomenta el valor de la honestidad, así como el de la generosidad, al tiempo que promueven la cultura de su país.

En cuanto cultura, *Hikaru no Go*, de Yumi Hotta. (Estudio Pierrot) muestra uno de los juegos tradicionales de oriente, el 'Go'. La trama habla sobre la tradición, importancia y rangos dentro de ese juego que para quién no lo conoce, se podría decir que es un tipo de ajedrez con un tablero más grande, aunque en realidad tiene un significado más profundo y diferente, lo mismo sucede con el 'shougi' (juego de tablero japonés). Sin embargo, al enfocarse en el Go, el anime promueve el juego y su tradición cultural a los jóvenes, con el slogan de que no es un juego sólo para adultos ni pasado de moda, sino para todas las edades que debe ser respetado.

Sin embargo, existen animes, que no contienen ni información, ni valores, únicamente se enfocan en promover los deseos perversos del ser humano plasmados en imágenes, la decadencia, y los antivalores, así como la venganza del individuo inadapado ante la sociedad, uno de esos animes, con gran contenido violento, que se clasifica dentro del género gore como de culto, pues tuvo gran éxito, tanto en su publicación de manga, ova⁹¹, así como live action, o película, fue *Ichi the killer*⁹². En donde el protagonista tiene una mentalidad de un niño dentro del cuerpo de un adulto, plasmando de una forma torcida los asesinatos, y la agresión del protagonista hacia los demás. Ichi, es un autista entre autistas sociales con una patología existencialista que muestra la locura creada por el ambiente social dentro del que el sujeto se desenvuelve, convirtiéndolo en un sádico, que goza del dolor de los demás para satisfacer sus instintos primarios, siendo entonces, el anime, una fuente de pérdida de valores, e inadapabilidad social dentro de aquellos que lo consumen.

⁹¹ Ova, es el término dado, a los capítulos únicos de anime, o anexos de anime, son películas cortas, cuya duración va de treinta minutos a una hora.

⁹² *Ichi the killer*, Dir. Ishihira, Shinji, AIC, 2002, you tube.

1.3.2 MANGA.

El manga es el término con el que se le conoce a la historieta o comic en Japón, siendo una forma de mediatización, además con la modernidad, la globalización, y la llegada de medios electrónicos se popularizó el manga, no sólo como parte del mercado económico, si no como un medio de uso para el capital cultural, sin embargo, antes de llegar al capital cultural de Bourdieu, se creó importante hacer mención de la importancia económica del manga en Japón.

Se aludió anteriormente que cada acepción tiene un vocablo en una diferente lengua dependiendo del idioma y de su cultura, esa locución es el 'medio'⁹³ por el cual se crea una infraestructura para la comunicación, en este caso la definición del concepto manga en diferentes lenguas. Siendo así entonces, el *manga* en Japón, el *manhua* en China, *manhwa* en Corea, *comic* en Estados Unidos e *historieta* en México.

Cobos citando a Papalini menciona; la tirada de estas revistas es variable, pero para tener una idea de la magnitud de este consumo cultural tan generalizado, puede verse este ejemplo: la revista Shonen Jump, de la editorial Shueshia (una de las tres mayores junto con Shogakukan y Kodansha, entre las cuales se reparten el 25% del mercado editorial japonés) nació en 1968, con una tirada semanal de 100 mil ejemplares. En 1984 ya rondaba los 4 millones de ejemplares y en 1991 su creciente tirada se había estabilizado en una cifra poco superior a los 6 millones de ejemplares⁹⁴.

Después del año 2001, Takahashi (vicecónsul de Japón en Barcelona) menciona que la tirada de revistas semanal rodea los 10 millones, pues 1 de cada 12 japoneses leen manga, ya sea en su camino del metro al trabajo, o en su tiempo libre⁹⁵.

⁹³ Pearce denomina 'medio' al habla, la escritura, los videocasetes, ahora ya CD's, DVD's, Blue-rays, los semáforos, las banderas, las señales de humo, es decir, que todo medio de comunicación que permite al sujeto expresarse en un lenguaje específico para permitirle realizar una acción o negársela.

⁹⁴ Cobos, Tania. "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina, en *Razón y Palabra* [en línea], núm. 72, mayo-julio 2010, pp. 5 <<http://www.razónypalabra.org.mx>>

⁹⁵ Bernabé, Marc, *Japonés en viñetas*, Barcelona, Norma Editorial, 2001, introducción.

No es extraño, pues no sólo existe un género fantástico, sino para cada estrato social así como para diferentes rangos de edad. Siendo así Japón el principal productor no sólo de anime sino de manga, con diversas temáticas, géneros y subgéneros. Otro dato importante a resaltar es que —en su mayoría— el anime se basa en un manga por lo general, sin embargo también pueden basarse en videojuegos, RPG, Light Novels, etc.

Sin embargo que Japón sea el pionero, y dominante en la industria de la animación y el manga, ha traído consigo un decrecimiento en su la demanda, pues países como Corea del Sur, han comenzado a producir sus propias animaciones, así como manhwas⁹⁶.

Corea del Sur, que previamente era subcontratista de Japón, ha comenzado a desarrollar planes para una política destinada a promover su industria de anime nacional como resultado de la experiencia acumulada en los últimos años. A pesar de que, hace un tiempo, toda la animación transmitida por la televisión surcoreana venía de Japón, actualmente, la animación entre un 30% y un 40% es producida localmente. Se teme que la disminución de las productoras japonesas y el substancial aumento en la competitividad con otros países y regiones estén socavando la base de la industria del anime japonés. (Jetro, 2005: 5)

Lo anterior entonces, reitera la importancia económica del manga y su aportación a la cultura popular en Japón, así como el anime fomenta en México una subcultura, sin embargo, ya que es tan influyente no sólo en cultura como en economía el manga y el anime, se cree prudente intentar explicar las diferencias entre el manga, el manhwa y el manhua.

⁹⁶ Consultar Anexo.

1.3.3 MANWHA

Los otakus afirman —en su mayoría— que sólo puede ser manga aquel que es dibujado en Japón por un mangaka japonés, de ahí que haya distinciones más allá de géneros, subgéneros y estilos de dibujos⁹⁷, además de que, sí bien, Japón, Corea, y China tienen semejanzas culturales, en realidad son diferentes bilateralmente, es decir, el contexto social y cultural de estos países es tan diferente como su idioma, y tienen una ideología diferente, aún así con el factor común de su producción en mangas y anime con su nombre de acuerdo al país procedente en donde construyen diversas realidades basadas en la imagen de lo que observan; siendo entonces que “...nos veremos obligados a admitir que toda sociedad elige estrictamente lo que quiere ser, promueve ciertas <<significaciones imaginarias centrales>> (C. Castoriadis, 1975)”

Cada país constituye una ideología, es una correlación entre el sujeto y la estructura en la que se vive, anexando los contextos socioeconómicos y culturales, de ahí entonces, que el manga, el manhwa y el manwha sean semejantes y diferentes a la vez.

Mannheim también destacaba el poder del pensamiento "utópico", que (al igual que la ideología) produce una imagen distorsionada de la realidad social: pero que (a diferencia de la ideología) posee el dinamismo requerido para transformar esa realidad en su imagen de ella.⁹⁸

Una vez entendido lo anterior y antes de abordar los géneros y subgéneros del anime, se cree prudente hacer una mención sobre las diferencias temáticas entre el manhwa, el manhwa, y el manga. Uno de los géneros más consumidos en la industria del manga, es el

⁹⁷ Se habla de estilos de dibujos, no por país, sino por autor. No es verídica la afirmación de que todos los dibujos japoneses son de finos rasgos y ojos grandes, pues hay mangas como *Shin-chan*, en donde el personaje está deformado, o hay gráficos que pretenden ser retratos ‘realistas’, o incluso semejantes al comic.

⁹⁸ Berger, L., Luckmann, Thomas, La construcción social de la realidad, trad. Silvia Zuleta (17ª ed.), Amorrortu Editores, Argentina, 2001, pp. 25.

*shojo*⁹⁹, género enfocado mercadotécnicamente para el sexo femenino entre los 12 a los 18 años. Partiendo entonces de esa categoría, se explicarían las diferencias entre éstos tres diferentes mangas de acuerdo a los perfiles de las protagonistas.

En Japón, en su mayoría de los casos, las protagonistas de los mangas son; personas que sonríen, abnegadas, nobles, objeto de *bullying* (en caso de ser una trama escolar), con una tendencia al auto-sacrificio, pero siempre soñadoras, así que no importa cuánto sufran, pues siempre tratan de mostrar que son fuertes aun cuando por dentro tienen gran inseguridad y se derrumban emocionalmente, más adelante se analizará este género específicamente.

En Corea, el manhwa femenino tiene y su vez no posee una semejanza al japonés. Las protagonistas (cuando son tramas escolares) tienden a ser, personajes sumisos que por dentro quisieran revelarse, sin embargo siempre acatan las normas impuestas ya sea, por la familia, los amigos, la pareja, la escuela, etc., o tienden a ser personajes fuertes, no sólo emocional sino físicamente, que pueden ser independientes, y sin embargo, sufren cuando están enamoradas.

Un dato característico de el manhwa femenino, aparte de que posee un estilo de dibujo un poco diferente al manga japonés, es que hay una gran cantidad de manwhas girando en torno a las pandillas o delincuentes, o jóvenes demasiado atractivos¹⁰⁰; Jjang & Kingkas, que sí bien no son géneros, son temas recurrentes, un manhwa representativo de esta temática es *Boy of the female wolf (2007)* de Han Yu-Rang, en donde la protagonista se enfrenta al Jjang de su nueva escuela rompiendo normas impuestas por la institución, justificando su inhabilidad de adaptación al sentimiento de abandono por ser huérfana.

⁹⁹ El shojo, significa “chica”. Éste género siempre tiene romance, y es uno de los más consumidos, entre las autoras más famosas (magakas), se pueden encontrar obras de; Yuu Watase, Naoko Takeuchi, Rumiko Takahashi, Mayu Shinju, Wataru Yoshizumi, Hatori Bisko, CLAMP, entre otros

¹⁰⁰ Entiéndase atractivo, desde una concepción andrógina, no como se conoce en occidente, sino que los jóvenes plasmados en el manhwa son hombres de rostro fino, y complexión frágil, que, sin embargo, son físicamente fuertes, y —a diferencia de los jóvenes en el manga que tienen in IQ alto— en el manhwa tienen una actitud un tanto violenta e infantil.

Este tipo de representaciones que más impera en las historietas también debería hacernos volver a pensar en qué valorar más en la cotidianidad de los jóvenes. Aunque variando mucho en su complejidad pictórica, las historietas dependen más de una representación icónica que de una representación descriptiva. Es decir, comunican por medio de relaciones y símbolos básicos y el resto lo completa, interpretativamente, el lector. (Machado, 2007: 36)

Las tramas románticas y escolares (al igual que el shoujo en el manga) son enfocadas a jóvenes entre 12 a 18 años. Es interesante sin embargo, como con esas tramas, los autores reflejan un 'imaginario' sobre la igualdad social cuando no es así, sin embargo, ese género sirve de desahogo e ilusión a las jóvenes en el actual mundo del *desencanto*¹⁰¹.

Los actuales procesos de globalización neoliberal pueden crear en algunos la ilusión de estar encaminados a borrar la heterogeneidad del planeta y las raigales desigualdades entre los diferentes grupos humanos. Nada más alejado de la verdad. No sólo eso es lo que ocurre en la realidad, ni lo que promueven los intereses que guían la globalización actual. La propia praxis neoliberal está mostrando la permanente ampliación de la brecha entre ricos y pobres y el desigual acceso a las "ventajas" de la globalización entre el Norte y el Sur (Fabel, 1996, 103)

La contradicción de una utopía de igualdad social se ve reflejada en los productos de consumo, y sin embargo al mismo tiempo reafirman su contradicción y diferencia de clase, ya sea cultural o económica. Pues no se puede consumir algo fuera del capital económico que posee el sujeto, así como no puede consumir capital cultural que no le es familiar. Para eso se necesita, no sólo entonces, referir el manhwa sino los géneros del manga y el anime, empezando por sólo dos ejes en las tramas de los manhwas coreanos.

La palabra *Jjang*, se puede traducir como 'lo mejor' en inglés 'the best', sin embargo también es un término usado en el argot para definir dentro de una pandilla escolar al jefe

¹⁰¹ Véase; Ramos Lara, Eleazar, Racionalidad y desencantamiento del mundo en Max Weber, México, McGrawHill, 2000.

del grupo. Al mencionar 'jefe' o 'líder' usualmente se traduce por fansubs¹⁰² latinos como 'delincuente' y 'cabecilla'.

Sin embargo la acepción de 'delincuente' es diferente a la usada en México, mientras aquí refiere a una persona que roba bienes materiales de forma agresiva, en los manhwas (e incluso mangas y manhwas) hace referencia a un joven o jóvenes que son violentos (razonando la agresividad en relación a un contexto social opresor, un hogar violento, e incluso a problemas de desintegración familiar), sí bien queda implícito o a veces nulo el tema del delito de robo, se trata de aclarar que se puede ser cabecilla de una banda escolar, pero sin incurrir al hurto, así como reformarse.

El joven retratado dentro del manwha es una persona con problemas existenciales, en eso refiere demasiado al manga, sin embargo sus problemas existenciales no son tan tratados en el manwha ni los perfiles de los personajes, mientras que en el manga, el problema de la crisis de valores, el contexto social e incluso la construcción social de la identidad son definidos.

... identidad como seres humanos, como personas, de acuerdo con los lugares que encontramos en estos juegos que se superponen. Llegamos a adquirir los valores que tenemos, el conocimiento que tenemos y el sentimiento de poder que tenemos a medida que encontramos nuestro lugar en estos juegos y nos desplazamos por ellos (Pearce, 1994: 274)

Pearce denomina juego a las diferentes circunstancias sociales en donde el sujeto debe de actuar y socializar formando así su identidad, lo mismo sucede en los manhwas si se le analiza como un mundo social imaginario en donde el protagonista es el sujeto principal, y su contexto económico-social es lo que le crea una 'identidad' dentro de ese mundo alterno

¹⁰² El fansub, es un grupo cuyo fin es el de traducir, ya sea series de anime al español, y/ dramas japoneses o coreanos al español, usualmente basándose en la traducción inglesa, y en algunas ocasiones, traduciendo directamente del idioma original. Eso quiere decir, que, sí bien los fansubs son grupos de fans dentro del anonimato que realizan traducciones (no doblajes, de eso encarga el fandub) para los fans, sin fines de lucro, pero pidiendo una aportación económica. En algunos casos, son oficinistas o estudiantes de universidad que dedican su tiempo libre a esa labor (ya sea de Argentina, Chile, España, México). Otro país con gran cantidad de fansubs es Brasil, sin embargo el que llega a México, es de los países anteriores que son de habla hispana.

al nuestro, haciéndolo romper las normas o aceptándolas como parte del conglomerado social.

Si bien, no todos tienen esa trama, usualmente este tipo de manwhas donde él o la protagonista son *Jjang* que se restituyen dentro de las normas sociales por medio de sentimientos como la amistad, y el amor. Abandonando los crímenes amorales cometidos para reintegrarse al sistema social.

La palabra *Kingka* por otro lado es una acepción usada para denominar al estudiante masculino con no sólo excelentes calificaciones, sino extremadamente atractivo para la protagonista y el resto de la escuela, su contraparte sería *Queenka*; ambas palabras del argot, en este tipo de tramas, el 'kingka' es el estereotipo de la perfección, pues no sólo es una persona con poder adquisitivo, sino cultural, con alto coeficiente intelectual, con la contraparte de la protagonista, siendo lo opuesto a ese imaginario de perfección.

Usualmente se expresa el complejo social de 'cenicienta' y se dice social, porque no es una expresión psicológica escalar horizontal y verticalmente de clase, sino que expresan en la trama a una joven pobre, o clase-media, enamorada de un joven rico, cliché, es verdad, pero no se puede ignorar que hay un gran hincapié en que, si bien es ficción, se recalca bastante las distinciones sociales entre los protagonistas, así como la disolución de dichas clases una vez contraído el matrimonio o consolidada una relación. Otro manwha dentro del género romántico es *Goong* (2002) de Park So Hee, más conocido en su versión 'drama' o novela televisada como *Goong: Princess Hours*.

Ahora bien, los manwhas al igual que el cine, tienen diversos géneros, desde la ficción, fantasía, romance, hasta los psicológicos, de culto, y análisis, así que en ocasiones pueden ser una representación tanto cultural como social, personificando en 'imaginarios' los roles sociales. En la historia socio-política del uso del manwha en Corea, se puede afirmar que fue utilizado como propaganda nacionalista o de uso satírico, sin embargo en la década de los 20, Japón controlaba el contenido del mismo.

En 1920, cuando el País del Sol Naciente invadió Corea, este tipo de cómics (manwha satírico e informativo) fueron censurados y sólo se permitían los que se ajustaban a las líneas que el gobierno japonés comandaba (Uribe, 2009: 200)

Entre los años de 1940 a 1980, en especial en la década de los 50 se usó el manwha como difusión del sentimiento nacionalista, impulsando el sentimiento de apoyo hacia el gobierno y la proporción de alimento al ejército. Sin embargo después de los 80 el consumo y demanda del manwha decreció, regresando a un auge (no como el manga, pero sí sustentable) con autores como Park Jae-dong, Jang Jin-young, Lee Eun-hong, y autores femeninas como Kang Kyung-ok, Kim Hye-rin y Lee Mi-ra¹⁰³.

1.3.4 MANHUA.

Manhua es el término usado para definir la historieta y caricatura en China, ya sea una producción nacional o extranjera importada a ese país, la semejanza de uso con el uso del manga en Japón y el manwha es —como se mencionó en el otro apartado— utilizado con contenido político, y satírico (1920).

Los trabajos modernos, ya sea provenientes de Hong Kong o Taiwan, tienen semejanza en que su mayor venta es dentro del mercado femenino, con géneros románticos y fantásticos, sin embargo, en el año 2010 se decretó una prohibición del uso de contenido fantástico, sí bien no afectó a la animación o el manhua, sí fue una prohibición para los dramas transmitidos en la televisión nacional más no extranjera, pues aún se producen películas, series, etc., con contenido fantasioso.

En sí, el decreto fue por cuestiones culturales que querían transmitir una ideología más realista a la población, cortando toda fantasía, clausurando la identidad del individuo y así generar una construcción social definiendo la cultura.

¹⁰³ Uribe realiza una reseña más extensa del contenido, e historia del manga en una publicación especial sobre el manga en la revista Conexión Manga Núm. 200.

En efecto, toda sociedad se construye a sí misma, también, gracias a la clausura. Instituye fronteras registrables, si no extremadamente precisas, entre el adentro y el afuera, decide sobre los individuos que la integran y sobre los que deben ser considerados extraños, edifica una estructura de regulación de sus conflictos internos, favorece ciertos procesos de cambio, de auto-organización, de auto-construcción y excluye otros que considera incompatibles con el mantenimiento de su integridad. (Enriquez,1993:54)

Así como es común ver mangas en Japón, incluso impresos en tiradas de periódicos, o comprarlos en tiendas en Corea, es de igual forma un producto popularizado en China, con la diferencia de que, sí bien en Japón el manga es en su mayoría estético con contenido incluso surrealista, y en ocasiones analítico o reflexivo con enfoques realistas. En China el manhua puede ser de igual forma trazado con contenido estético o bien, en su mayoría, un trazo más realista así como temática no tan fantasiosa en algunos casos, y a diferencia del manga en Japón que es publicado en blanco y negro, en China usualmente su publicación es a colores.

Un género que, personalmente no se creía hubiera en China, es el yaoi, derivado del shoujo que se verá en la siguiente sección, sin embargo, lo valido de análisis en este género en cuanto al manhua, es que sí bien el yaoi (relación hombre con hombre) usualmente es usado por mujeres como representación de un ‘amor verdadero’ en donde no interesan clases sociales, o preferencias sexuales, pues va más allá del cuerpo material.

En el caso de un manhua específico como es Hoa Hoa Du Long - 花花遊龍 (Xing Bao Ni; 2012), el contexto en que se desarrolla la historia, dentro de una monarquía donde bandidos y rebeldes, no sólo hurtaban si no ultrajaban a las mujeres cuando su líder no las quería. En ese contexto, el emperador acude a la llamada de auxilio de su pueblo, viajando disfrazado de mujer, dejándose atrapar por los bandidos y desposando al líder con el atributo de su belleza. Una vez la noche de consumación llega, Xuan Yuan Jin (el emperador) invierte los roles, dejando al bandido Lu Cang como representación de las mujeres de las que ha abusado y lo veja como castigo.

En ese sentido, sí bien tiene una carga psicológica y torcida, lo importante desde un enfoque social es que, las mujeres sí bien tiene libertad, su cultura posee reminiscencias del machismo, haciéndolas sentir oprimidas, profesando no sólo un odio hacia los ‘opresores’ sino a sí mismas, reflejando en Lu Cang, la vulnerabilidad, agresión y sumisión de lo que consideran a sí mismas en su entorno social.

Identificar a alguien es poder incluirlo en una clase, en un género, en una especie. Identificar a un ser como semejante a nosotros implica, por lo tanto, que cada uno sepa situarse, definirse. (...) Por eso se intentará alejarlo lo más posible (generando un odio, en donde se intenta alejar a ese alguien, en el caso del yaoi, el hombre que asume el rol de la mujer, hace que ella se identifique con él y al mismo tiempo lo aleje). Este odio hacia las partes de sí mismo mal integrantes, que causan dificultades, se proyectará tanto más fácilmente cuanto más se le parezcan los otros y, al mismo tiempo, se los perciba diferentes. (Enriquez, 1993: 60-61).

Sí bien se mencionó que uno de los primeros animes en México que causó su popularización no sólo en México sino en Latinoamérica fue *Los Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon*, *Astro Boy*, etc, aunque cabe mencionar a *Umi no Triton*, *La Princesa Caballero*, varios años antes, etc. En el caso de la popularización de una subcultura china, no proviene en sí de algún medio de expresión cultural como el anime o el manga, sino de otros factores, sin embargo el primer manhua en México comienza a ser conocido por una serie transmitida por Azteca Siete dentro del primer lustro titulada; *Furia y Honor*, conocida en Estados Unidos como *Storm Raiders*, siendo su título original —ya romanizado— *Fung Wan*¹⁰⁴ (*Viento y Nube*).

¹⁰⁴ Del autor Ma Wing-shin, un manhua del género *wuxia*, denominando a los héroes en artes marciales, como Kung Fu o Wushu, en donde se mezclan conceptos no sólo del control de la mente sobre el cuerpo, sino que mezcla fantasía al conflicto de una dominación imperialista por medio del poder opresor, siendo Nube y Viento, personajes con diferentes roles y pensamientos, siendo el héroe y el anti-héroe convertido en héroe, reformándose de todos sus crímenes y luchando contra la opresión. El manhua cuenta con 18 volúmenes de 1989 a la fecha, dos series (una de 44 episodios transmitida en el 2002, la cual sólo la mitad se transmitió en México, y su segunda temporada transmitida en países de oriente únicamente en el 2004 con 42 episodios), una película animada (2008-2009), y dos películas alternativas, una de 1998 con los mismos actores de la serie y una en el 2009.

1.4 GÉNEROS DEL ANIME Y SU ANÁLISIS.

El manga no es sólo ciencia ficción, violencia y sangre, de hecho hay manga de todos los tipos, pero el que ha llegado a occidente es casi siempre del tipo violento, lo que ha contribuido a crear una imagen distorsionada de lo que en realidad es el manga. Personalmente, recomiendo leer obras de Osamu Tezuka, por ejemplo, para comprender que el manga puede ser auténtico arte. (Bernabé, 2001)

No sólo el manga, si no el anime, por esa misma razón, este apartado es importante, pues se pretende explicar la inclusión de significados dentro de los géneros del anime y el manga de forma parcial, pues existen géneros igual o incluso más amplios de los que existen en el cine, lo cual hace compleja su categorización fuera de los conceptos occidentales, que sin embargo, los otakus manejan.

El manga ha reflejado la sociedad japonesa, su vida cotidiana, sus sueños, anhelos, y fantasías. A través de los manga puede conseguirse un buen conocimiento de la auténtica sociedad japonesa (Takahashi, 2001)

Es decir, al elaborar un 'ideal', la elaboración de ese ideal, no es como el 'tipo ideal' de Weber, si no un imaginario constante como representación de la convivencia humana, y su socialización, incorporando tópicos como la ciencia, la religión, la economía, los problemas globales, e incluso las artes¹⁰⁵, siendo consumidas por el otaku a través de los medios, ya sea impresos, electrónicos, etc., intentando entonces representar no la totalidad pero si una parcialidad de la cultura japonesa. Heidegger plantea que el sujeto recrea el mundo a través de la comprensión, es decir, que la mundanidad conlleva a 'ser en el mundo' y al 'ser en el mundo' se es un 'ser lingüístico', que otorga la capacidad de comprender significados¹⁰⁶. En relación al anime, es, que cuando el autor comprende su mundo, lo interpreta, y lo construye de tal forma que, refleja su concepción de una realidad imaginaria

¹⁰⁵ Caso, A., El acto ideatorio y la filosofía de Husserl, en *Obras Completas*, vol. VII, Nueva Biblioteca Mexicana 19, México, UNAM. 1946, pp. 101.

¹⁰⁶ Véase; Gaos, José, "Introducción al ser y el tiempo de Martin Heidegger.", en *Obras Completas de Husserl, Heidegger y Ortega*, México, UNAM, 1999, pp. 81-174

cargada de simbolismos, que, a su vez, otros comprenden. Que sí bien alguna vez un joven mencionó:

“Es absurdo que los mexicanos quieran aprehender e imitar a los japoneses, cuando los japoneses lo que hacen es imitar a los estadounidenses”

Esto es, una verdad a medias, sin adentrarse en la filología de qué es verdad, pues sería un estudio aparte, pues si se retoma los conceptos anteriores de *desterritorialización*, y *reterritorialización* de Cobos, así como, y el de americanización¹⁰⁷, se puede decir en efecto que efectivamente es absurdo que los jóvenes quieran imitar, o simular, como maneja Baudrillard, a Japón, siendo que éste imita a Estados Unidos, y es mentira en relación a que, la globalización, no va en una vía, ya no es sólo Estados Unidos el que va a la cabeza de la colonización cultural, sino oriente, entonces, el concepto de americanización pasa a ser de orientalización, o como lo maneja Hotaru Saito; un japonismo¹⁰⁸, en el que Estados Unidos, y otros países son los que ahora, pretenden imitar a los países de oriente, perdiendo su ‘yo’ en el proceso de una reconstrucción del sujeto en la búsqueda de su identidad, y entonces, se cae en un círculo vicioso, de *americanización—orientalización*.

Sí bien, como se mencionó, Osamu Tezuka retomó de Walt Disney el concepto de los ojos grandes incorporándolo a la estética del trazo del manga, también es cierto que de la década de los noventa en adelante, no sólo compañías norteamericanas si no europeas y latinas han por lo menos intentado alguna vez imitar el estilo, representando así la vanguardia cultural japonesa excediendo el propio cuadro contextual de su cultura milenaria.

¹⁰⁷ <<La globalización ha sido entendida como la occidentalización, o más puntualmente como la “americanización” del mundo liderada por Estados Unidos. El gran producto de volumen de exportación de productos culturales (cine, televisión, música), el dólar, el inglés, las empresas transnacionales, la alimentación (coca cola, y McDonal’s), las innovaciones tecnológicas (especialmente internet) el ámbito militar, y un largo etcétera a dado a entender, a primera vista, que esta superpotencia está colonizando a las otras naciones. Sin embargo es un craso error pensar que está se genera en una sola vía, tal como lo afirma el sociólogo Anthony Giddens (1999: 25) en su libro Un Mundo Desbocado: “la globalización es, pues, una serie compleja de procesos y no sólo uno. Operan, además de manera contradictoria o antitética”>> (Cobos,2010: 2)

¹⁰⁸ El diseñador de moda de kimono (3ra generación) Hotaru Saito, conceptualiza el fenómeno de la subcultura del anime como “japonismo”; definiéndolo como el reconocimiento e interés que las personas no pertenecientes a Japón muestran hacia la cultura de ése país, interés originado por el anime, o los videojuegos. Sin embargo, él pretende crear un japonismo capturando la atención del sujeto a través del kimono, prenda tradicional japonesa [*d’Todo*_, OnceTV México, IPN, 22-08-2012, Tv.]

Lo anterior tiene una explicación histórica en la expansión euroamericana a mediados del siglo XIX, así como las intervenciones norteamericanas, e incluso se puede referir a que Japón mismo tiene todavía la conciencia de el exterior dentro de sí al mencionar en *Weiß Kreuz*¹⁰⁹ *Verbrechen & Strafe (Crimen y Castigo)* una de las bases militares aéreas norteamericanas (posiblemente La Base Aérea de Yokota o El Campamento Zama) como suelo externo dentro de Japón.

Sin embargo también existe el hecho de que la sociedad japonesa no sólo aprendió a asimilar como propio los avances de la modernidad¹¹⁰.

Dentro del contexto de la cultura mundial, y tiene sentido que excede el marco de desarrollo milenarismo propio de la nación japonesa. El Japón se dio cuenta del potencial de nuevas situaciones y lo aprovechó para su beneficio; logró expresarse tanto en la continuidad como en los cambios abruptos (Lothar, 1980: 58).

Si no que también conserva sus costumbres, tradiciones y cultura, manejando la ambivalencia de lo tradicional y lo moderno, plasmándolo así en las expresiones culturales como lo es el manga y anime, siendo entonces no precisamente Japón el que imita en su totalidad a otras culturas, sino siendo imitado al mismo tiempo en una transculturización por medio del consumo y la globalización.

Por esa misma razón, se cree importante analizar los géneros de la animación dentro de la teoría de valores, socializando así el uso del anime como transmisión cultural, desde los valores como hincapié moral hasta los conflictos que causan en la sociedad occidental, siendo entonces 'satanizados' por la sociedad occidental con una cultura y perspectiva diferente.

¹⁰⁹ Anime realizado por Takehito Koyasu (seiyuu - actor de voz) de 1997-1998 con dos tomos del manga y 25 capítulos de anime, más dos ovas; historia en donde se desarrolla la vida de cuatro jóvenes con pasados rodeados de algún crimen, que trabajan para una asociación de vengadores anónimos ante las injusticias sociales. Takehito Koyasu, formó después varios CD-Dramas, historias como radionovelas, un grupo de J-Rock con el mismo nombre del anime.

¹¹⁰ Hauser, no se refiere a una calidad relativa sino a la vanguardia en un espacio-tiempo determinado.

1.4.1 SHOJO

El shojo se define como el género enfocado a la población femenina en general, sin embargo cuenta con subgéneros, y estos a su vez son dirigidos a niñas, a jóvenes, o mujeres maduras en el caso del Josei. El shojo es uno de los géneros más demandados, no sólo en Japón sino en México, seguido del shonen. Sí bien en Japón su demanda y oferta abarca tanto la producción de anime como de manga, se decidió estudiar este género imparcialmente para ambos productos, pues el tópico es el mismo, cabe mencionar que la diferencia entre el shonen y el shojo, se limita no por la trama, contextos, romance, u otra categoría, sino porque las empresas son las que deciden publicar manga denominándolos entre una de esas dos categorías en sus casas editoriales.

La industria del anime y el manga shojo abarca diversos géneros, desde el romántico, que es usado en todas las tramas, seguido por la fantasía, el suspenso, terror, hasta el slice of life (fragmentos de vida) e incluso algunos que son usados como medios de prevención acerca el descuido de los jóvenes ante las redes sociales, otros mangas también son empleados como una representación de la vida cotidiana, o su tema es sobre las amas de casa, oficinistas, etc. Para interpretar el shojo manga, e incluso los otros géneros del manga, pues tiene el factor común de los personajes, es entender entonces los diferentes roles sociales que juegan los personajes dentro de las historias narradas, así como los valores y antivalores que se manejan, para eso entonces, ¿qué se entiende por valor?.

Hay dos tipos diferentes de valores: el valor económico y los valores morales, religiosos, estéticos, especulativos... *La sociedad* es, para Durkheim, *creadora de ideal*. Los valores son estas creaciones ideales del grupo. No se trata de realidades ontológicas, sino de realidades sociales. No es el hombre individual la medida del valor, pero sí el hombre social¹¹¹.

El valor económico adquisitivo del manga es importante, más no esencial en cuanto se habla de la moralidad, pues sí bien, se le da un valor al anime, al manga e incluso a los

¹¹¹ Caso, A., El acto ideatorio y la filosofía de Husserl, en *Obras Completas*, vol. VII, Nueva Biblioteca Mexicana 19, México, UNAM. 1946, pp. 101

artículos de colección, agregándoles en ocasiones un valor sentimental por parte del otaku hacía el objeto, fomentando así un fetichismo. Es cierto también que, el manejo de valores morales y antivalores forman parte esencial en el manga, en especial el shonen, sin dejar el shoujo a un lado, sin embargo, antes de adentrarse en el tema valorativo, se cree prudente identificar los diversos roles en el shojo manga, aunque sean roles imaginarios¹¹², sin embargo, no son imaginarios sin una base, la cual es el mundo, la comprensión e interpretación del mismo, lo que conlleva a su reflejo por medio de una reconstrucción de perspectiva.

“Transporta los destinos que se cumplen en los mundos de la vida comunicativamente estructurados al plano de la dinámica de los medios de control y, asimilándolos desde la perspectiva del observador a desequilibrios de las relaciones de intercambio intersistémico, les quita el significado a las deformaciones que amenazan la identidad, que es como son percibidos desde la perspectiva de los participantes”

Los roles dentro del anime, y el manga, son roles internamente de un sistema imaginario, donde se abstrae la realidad para reconstruirla dentro de un mundo utópico, es decir, dentro de un mundo imaginario perfectible según la perspectiva del autor, siendo entonces, los roles plasmados, un reflejo de los roles sociales dentro de la sociedad, pero matizados de una forma que son ‘idóneos’, no tienen defecto algunos, pues cumplen su función de acuerdo a su creador, y sin embargo, al igual que en mundo real, los personajes del imaginario, también tienen un margen de error, el de la perspectiva humana, y al mismo tiempo es lo que les hace dignos de análisis, pues sí el anime no tuviese el factor humano, no sería entonces factible su estudio desde la perspectiva sociológica, más al ser producto de una ‘mente social’¹¹³ es entonces objeto de estudio .

¹¹² “Pero de ello no resultan eo ipso, como en la transformación del trabajo concreto en trabajo abstracto, efectos cosificadores. (...) De esta forma los fenómenos de cosificación pierden el dudoso status de hechos que pudieran deducirse de enunciados económicos sobre relaciones de valor sólo con ayuda de transformaciones semánticas; las <<abstracciones reales>> constituyen ahora, más bien, un ámbito objetual empíricamente indagable”.

¹¹³ Magariños de Moretin, Juan, "Ferdinand de Saussure: Desarrollo y actualización de sus conceptos" en El Signo, Edicial, 1983, pp. 6.

PROTAGONISTAS

Las protagonistas del anime, dentro del género shojo, son en su mayoría mujeres, pues al ser consumidas por féminas, la oferta de las historias que se comercializa son romances sobre las mujeres de cierto rango de edad. El shojo manga, tiene tres tipos de personajes principales, que se adaptan de acuerdo a la trama, y lo que el/la mangaka quieren transmitir, es decir, el estereotipo de un personaje.

1. La chica escolar, en la mayoría de los mangas, las jóvenes son proyectadas como personajes de instituto, dibujadas de forma estilizada aunque en la trama sean supuestamente, personas con una apariencia normal.
2. La hermosa estudiante o mujer (bishojo) que puede ser malinterpretada por los diversos actores, siendo incomunicada de sus compañeros ya sean de trabajo o escuela, pues al ser 'perfecta' a los ojos de la sociedad, se alejan de ella, idealizándola, y sin embargo aislándola contra su voluntad.
3. La inteligente, cuyo encanto intelectual es atrayente aún cuando en realidad es estéticamente atractiva, sin embargo usualmente es aislada de los demás, no por admiración, si no, porque muestra su inteligencia, es decir, la exterioriza, y retomando una parte cultural del Japón. En las escuelas japonesas es admirada y reconocido el esfuerzo así como el intelecto, sin embargo también es cierto que la sociedad está por encima del individuo, aun cuando en gustos —como el manga—, pueden ser individualistas, es decir, un estudiante es aislado por querer demostrar su individualidad cuando su rol debe ser el de estudiar y mantenerse dentro del grupo.

CO-PROTAGONISTAS.

En su mayoría, así como las tramas son alrededor de jóvenes, también son de un contenido romántico, con el fin de, no sólo fomentar entelequias, si no de introducir aunque sea a veces dentro de la fantasía, el proceso de socialización con el sexo opuesto, pues la sociedad japonesa todavía marca definitivamente los límites entre las relaciones personales de diferentes sexos de una forma más tradicional que la occidental, sin embargo en la actualidad, los jóvenes están en un proceso de liberación debido a que la creciente globalización no sólo expande Japón al mundo, si no idiosincrasias de occidente al Japón, de ahí, los siguientes perfiles usados en la creación de modelos para los jóvenes.

1. El estudiante, representando al joven en general, a veces igual de estético que la protagonista.
2. El joven rebelde que aparenta ser malo, sin embargo es —al igual que la joven bishojo— es malinterpretado por su entorno, exagerando rumores, o bien siendo objeto de diversos acontecimientos trágicos que le otorgan esa aura de misterio cuando en realidad quiere formar lazos sociales, y sin embargo es aislado de los demás no por decisión propia si no por los agentes externos a él.
3. El joven inteligente, que no sólo es atractivo, adinerado, además de contar con un alto coeficiente intelectual, siendo, sin embargo, desinteresado o despistado sobre la moda, que puede ser tanto de interés romántico para la protagonista como un buen amigo.

PERSONAJES CON UN ROL SOCIAL DEFINIDO.

Los personajes femeninos maduros son la representación del crecimiento de la mujer, que no sólo se queda en una etapa juvenil, pues crece y se integra a la sociedad no como estudiante, sino en su edad adulta como oficinista, o como parte del núcleo familiar.

1. La madre tradicional que inculca los valores, tradiciones y normas sociales a la protagonista para que a su vez, la joven se convierta en una persona que respete la estructura social, y su cultura.
2. La madre moderna, que afronta diversos conflictos además de ser una persona trabajadora, que en vez de usar ropa tradicional como el kimono, usa traje sastre y su atención está enfocada no sólo en el hogar sino en el trabajo.
3. La mentora, o amiga en la que la protagonista puede convertirse; una persona exitosa, a la que se admira y se tiene como estereotipo de llegar a ser, pues tiene poder económico, es inteligente, así como una amable personalidad que brinda consejos a la protagonista, ayudándole a resolver sus problemas.

Los personajes masculinos maduros son de soporte, sin embargo es importante recalcar que juegan su rol dentro de la trama, siendo padres, consejeros, o incluso personajes indeseados debido a su obsesión. Este tipo de personajes masculinos, recalcan en sí, parte de la representación cultural de la vida promedio en Japón de acuerdo al rol que representan.

1. El padre; usualmente es un salaryman, o asalariado que crece distante de su hija o hijo, dejando el cuidado educacional y valorativo a su esposa, madre de sus hijos.
2. El abuelo; una vez retirados de la vida laboral, tienen tiempo para comunicarse con sus nietos, otorgando consejos, aunque no siempre se habla con ellos, pues representan la tradición, y respeto rígido a los roles sociales asignados, siendo difícil que tengan una perspectiva al cambio, sin embargo, también hay abuelos que son

como dice Lao Tse¹¹⁴, flexibles como el bambú, inclinándose a los cambios y manteniéndose firmes cuando es necesario.

3. El acosador, o la manifestación de la negatividad en la etapa adulta, de la que las jóvenes de mantenerse alejadas, pues es un peligro para ellas como para la sociedad así como su desarrollo.

Otro rol dentro del shojo manga, son los que dan soporte a la trama y en ocasiones sirven como ejemplo no sólo de antagonismo al protagonista, sino de reflexión acerca de los antivalores, son los antagonistas; ya sean hombres o mujeres, son personajes cuyo único fin, es palpar en sus acciones la modernidad, en donde las personas individualistas, son aquellas que por medio de diversos medios, sin valores, intentan obtener lo que desean, es decir, su fin.

1.4.2 JOSEI

Género dentro del shojo enfocado en un público maduro, pues los temas pueden ser desde la desintegración familiar, hasta la vida del ama de casa, o hablar sobre cocina, así como los problemas usuales en el trabajo, desde conflictos internos con los co-trabajadores, hasta la presión social sobre ser la mejor y más destacada en su área laboral. El Josei, como en la literatura, abarca temas que, reflejan una realidad social, que sustituye una realidad por otra. Murakami, en su libro *After Dark*, plasma en concisas palabras que “una realidad distinta ha reemplazado la realidad original”¹¹⁵.

El Josei incluso trata temas como el abuso sexual y los post-traumas e inadaptabilidad social que eso conlleva, como es el caso de *Bitter Virgin* (Kusunoki Kei, 2005), manga Josei donde se narra el proceso de inadaptación social en una joven que fue violada por su padrastro, regalando al producto fecundando una vez salido del vientre, y trasladándose a

¹¹⁴ Lao, Tse, *Tao Te King*, [3ª. ed.] Editorial Tomo, México, 2006.

¹¹⁵ Murakami, Haruki, *After Dark*, [7ª. ed.], Trad. Lourdes Porta, Tusquets Editores, México, 2012, pp. 140.

otro instituto de nivel medio superior, en donde se aísla del su medio social, siendo molestada por sus compañeros debido a esa insociabilidad, hasta que el co-protagonista masculino, empieza a tratarla como a una amiga, sin ningún roce físico, ni siquiera un toque de manos, ganándose la confianza de ella, y paulatinamente adentrándola en un círculo social de amistad. Sí bien la protagonista no se vuelve una persona extrovertida, al menos el manga muestra el proceso de rehabilitación que ella desarrolla para re-incorporarse en su medio social.

Un anime del mismo género es, *Paradise Kiss*¹¹⁶. Narra la historia de una joven de instituto que no tiene definido un plan de vida, encontrando a un modista, y con él, una fascinación por un mundo que jamás ha experimentado. Manejando temas como la libertad de expresión en relación a comportamientos, y expresiones a través de la moda que los personajes crean en ese mundo ficticio, así como la liberación sexual, son temas abordados dentro ese anime. El primer amor, y el desencanto del mismo al encontrar el desenamoramiento, y el materialismo económico, así como el individualismo del sujeto dentro de la sociedad, pues se encuentra el deseo interno de la protagonista del 'yo', si bien, ella cumple perfectamente con los roles sociales impuestos dentro de ese mundo, a su vez, es un ser individualizado que se enfoca en cumplir los objetivos de vida, que sí bien, no tenía al principio, los descubre y desarrolla conforme la trama avanza, la trama del Josei, por tanto, es una trama sofisticada, y madura, dejando atrás el infantilismo del shojo, y el imaginario de un mundo perfecto, plasmando así, las diferentes pautas de la vida cotidiana en las que los jóvenes de la modernidad se desarrollan, así como es que ellos buscan un lugar de pertenencia, formar un plan de vida, no impuesto por el sistema, sino por ellos mismos, alejándolos a su vez de la estructura, y acercándolos a ella de forma contradictoria, en cuanto ellos mismos se someten al sistema social al encontrar una etapa de madurez, y toman sus propias decisiones, aceptando así un nuevo rol social, el de un estudiante universitario con trabajo a tiempo parcial, o de un trabajador/a.

¹¹⁶ *Paradise Kiss*, Dir. Osamu Kobayashi, MadHouse, Fuji TV, 2005, dvd.

1.4.3 YAOI

La palabra yaoi¹¹⁷ proviene de tres palabras japonesas; “*yama nashi, ochi nashi, imi nashi,*” que significan “sin clímax, sin desenlace, sin sentido”, en su origen eran *doujinshis*, es decir, trabajos de fans realizados para fans con el único objetivo de satisfacer sus fantasías con ciertos personajes en realidades alternas, así como también practicar el dibujo.

El *doujinshi* es un factor importante dentro de la subcultura otaku, pues es el medio de contacto y popularización entre la empresa, y su oferta hacía el sujeto de consumo; el otaku. Siendo entonces el *doujinshi*, un semejante al fanfiction, que es la forma de interacción —engañosa— entre el fan y el creador de la obra.

“No es más la historia la que da vida a los personajes, sino los personajes los que dan vida a la historia a través de diversos juegos, figuras, etcétera. (...) Así lo que en realidad atrae a los otakus en la actualidad son los personajes, y los elementos de atracción, más que la calidad del relato”¹¹⁸.

Es importante resaltar que la sociedad japonesa, aún tiene reservas en la aceptación de la homosexualidad, sin embargo, el género del yaoi, que fue creado por mujeres, en ningún momento es un reflejo de homosexualidad como movimiento gay, tampoco es una crítica social ante ese movimiento, sino como se mencionó el hombre que juega el rol del uke (el que personifica a la mujer) siendo proyectado en variadas ocasiones con rasgos femeninos, mientras el seme (el que mantiene su rol masculino) conserva sus rasgos hombrunos.

¹¹⁷ “Yaoi, fue usado al principio como referencia sarcástica hacía los comics de principiantes, a las parodias de las obras de artistas profesionales, porque no tenían clímax, desenlace, o significado. Entre más y más los amateur se enfocaron en dibujar temas de homosexualidad, el concepto ‘yaoi’ evoluciono. Éste término se usa actualmente para designar un género dentro del shojo manga” *Reading YAOI comics, and Analysis of Korean Girls’ fandom* <<http://moongsil.com/study/yaoi-eng.pdf>> [consulta: 13 febrero 2011]

¹¹⁸ Cobos, Tania. “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina, en *Razón y Palabra*, núm. 72, mayo-julio 2010, pp. 55

En diversos artículos de yaoi¹¹⁹, se menciona que el uke es la representación de la mujer en su etapa oprimida en cuestión de la sexualidad, además de que, no se ve el yaoi o *boys love*, como un género homosexual, es decir, las mujeres que lo consumen, lo ven como una expresión de amor idílico fuera de las barreras sociales.

A diferencia del *slash*, que es un término usado en occidente para definir tramas ficticiales entre personajes del mismo sexo, la mujer observa al yaoi como algo aceptable dentro de un mundo de fantasía en donde no se somete a la mujer a ninguna opresión cultural ni misógina, sino al hombre mismo, de esa forma la mujer no se siente ofendida ni siente que es vista como un objeto ni condicionada socialmente.

El slash por otra parte, es no realmente aceptado por las fans del yaoi, pues las parejas del mismo sexo son usualmente personajes reales, con el trasfondo de un movimiento lésbico-gay, mientras que el yaoi es una forma de liberación condicionada de las normas sociales que definen un rol en la mujer, dentro de un contexto alternos, en donde las consumidoras lo definen como fantasía.

Sin embargo, la negación del slash y aceptación del yaoi en occidente, causó una inconformidad dentro de la comunidad gay, la cual protestó, pues es contradictorio aceptar un género y negar otro cuando ambos tratan sobre relaciones del mismo sexo, sin embargo, como se explicó anteriormente, el yaoi o boys love, es un género creado por mujeres para mujeres en donde la sodomización del hombre ante otro hombre es el reflejo de la sumisión de la mujer ante su rol social como ama de casa, como la frágil en las relaciones sentimentales como le ha impuesto su sociedad, liberándose de esa forma ficcional, adquiriendo una satisfacción de estar en un lado de control como lectora.

¹¹⁹ Véase; *Eureka discovers Culture Girls, Fujoshi, and BL: Essay review of the three issues of the Japanese literary magazine, Yuriika.* <<http://intersections.anu.edu.au/issue20/aoyama.htm>> / *Gender and gender Relations in Manga and Anime* <<http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-gender.html>>.

El yaoi, es más conocido por 'boys love' en Japón mientras que 'yaoi' es su concepto popularizado en occidente, es curioso en sí, como existe una contradicción del vocablo, sin embargo, para los otakus, yaoi, es un subgénero del shojo especialmente enfocado para el consumo femenino, que a su vez tiene su propio subgénero llamado shonen-ai¹²⁰.

1.4.3.1 Doujinshi

Es el término dado al manga creado por fans o aficionados, su publicación es barata al ser fotocopias, además de que en Japón hay una gran variedad de clubs culturales en las escuelas, y algunos pueden ser de manga.

El doujinshi, como se mencionó, es uno de los géneros con gran influencia en la expansión de la subcultura otaku, pues no sólo es la empresa-consumidor, sino que el otaku puede convertirse en productor al crear historias alternativas con los personajes de su preferencia, como sucedió con CLAMP, creadoras de Sakura Card Captor, y Las Guerreras Mágicas; pues empezaron con doujinshis, mejorando el estilo de dibujo hasta convertirlos en OC (original characters) consiguiendo la atención de una editorial, pasando de la auto-publicación a una producción masiva. No obstante, un problema es el del derecho de autor.

“Se han dado varios conflictos. En primer lugar muchos mangakas desprecian a los doujinshis porque sienten su obra denigrada (recordemos que la mayoría de los doujinshi, son yaoi), sobre todo cuando la historia adquiere tintes demasiado eróticos. En segundo

¹²⁰ El shonen-ai es; donde los lazos de amistad dejan implícita una relación amorosa entre los dos protagonistas masculinos, a su vez, tiene una sub división, shota; que es donde se ve a hombres mayores de edad teniendo relaciones con menores de edad, o profesando sentimientos prohibidos hacia los pequeños. El estudio de ese sub-género dentro de la pedofilia puede no sólo abarcar un contexto social sino cultural, sin embargo, al igual que el yaoi, es un género creado por mujeres para mujeres. Su contraparte, es el Yuri, y el Shojo-ai. El Yuri, es un género en donde dos mujeres tiene relaciones sentimentales con un contenido sexual ya sea implícito o en ocasiones explícito, es consumido en su mayoría por hombres, no sólo en Japón sino en México, sí uno se percata detalladamente en los puestos de películas ilícitos, se encontrara una variedad de ese género, así como el shojo-ai, en donde las relaciones entre mujeres son desarrolladas en un contexto de amistad, con sentimientos implícitos.

está la cuestión de los derechos de autor. Quien crea un doujin, generalmente lo vende, pero son contados los casos cuando el autor original recibe una ganancia. (...) conforme pasa el tiempo estos conflictos se superan. Sobre todo con acuerdos entre dibujantes profesionales y aficionados”¹²¹.

El doujinshi puede abarcar diversos géneros, retomando diversos personajes de una serie de anime en específico o de varias, creando un crossover. Aunque dentro del doujinshi predomina la creación de yaoi, donde personajes de series shonen son, yaoizados en pro de cumplir las fantasías de las creadoras y consumidoras femeninas.

Es interesante sin embargo, resaltar que sí bien la industria del manga donde el shojou es uno de los géneros más consumidos así como sus sub-géneros, siendo para mujeres, hay una gran cantidad de otakus masculinos, los cuales tienen su centro de reunión en Akihabara, es decir, que en Japón no por consumir manga o anime se es otaku, más en Latinoamérica, o en este caso, México, sí se ve anime y lee manga se es otaku.

¹²¹ Olicón, Hernesto, “Doujinshi” en *Conexión Manga*, Núm. 200, agosto 2009, pp. 132.

1.5 SHONEN

El Shonen es el término que se da al manga/anime dirigido a la población masculina, el anime más conocido en México es Dragon Ball, Los caballeros del Zodiaco, Yu-Gi-Oh, y los Super Campeones, enfocados a un público joven, sin embargo en Japón hay diversos tipos de animes para diferentes edades, sí bien existe el anime para el joven, también hay para un público maduro, como aquel que habla sobre la vida cotidiana de las personas, sus problemas, y los días en el trabajo.

“...puede que ni siquiera estemos ya ante una «dimensión», o quizá se trate de la cuarta dimensión que, según la relatividad, se define por la absorción de polos distintos del espacio y del tiempo. De hecho, todo este proceso no podemos entenderlo más que en forma negativa: nada separa un polo del otro, el inicial del terminal, se da una especie de aplastamiento recíproco, de penetración de los dos polos tradicionales el uno en el otro. Así pues, **IMPLOSIÓN** —absorción de la manera radiante de la causalidad, del aspecto diferencial de la determinación, con su electricidad positiva y negativa—, implosión del sentido. Ahí es donde comienza la simulación”¹²².

Así como en el manga shoujo se definen diversos personajes para la trama, en el anime, se presentan diversos perfiles, sin embargo, como son semejantes a los del shoujo manga, se describirán los diversos escenarios en el anime, no sólo del shoujo, sino que también aplican para el shonen. Asimismo como los seres humanos se desenvuelven dentro de un contexto específico espacio-temporal, los personajes de manga y anime se desarrollan en un lugar y tiempo específico, simulando los espacios de la realidad, reflejándolos.

¹²² Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, 1978, pp. 60.

ESCENARIOS ESPACIO-TEMPORALES DENTRO DEL MANGA-ANIME.

1. *La época moderna*: En la actualidad no es de extrañar que el manganime¹²³, exprese la modernidad en sus tramas, pues se pueden encontrar las diversas subculturas como es el Otaku, el Visual-Kei, el Oshare-Kei, La Goth Loli, las Gals¹²⁴, así como las problemáticas a las que se enfrentan los personajes ante la crisis social reflejada en su contexto y forma de vida. Dentro de este contexto se encuentra la globalización, no sólo cultural, sino la diversificación de personas que existen en el mundo así como tradiciones desde la perspectiva del autor, así como el capital cultural aprehendido por parte de los personajes que es transformado en capital económico una vez llegan del extranjero a Japón y empiezan a trabajar, sociabilizando con sus compañeros de trabajadores o escuela. Los escenarios en el contexto moderno dentro del anime, varían desde alguna provincia dentro de Japón como la llegada de un extranjero, o un japonés que vivió en Estados Unidos un tiempo y regresa a su país natal.
2. *Cyberpunk, o un futuro cercano*: Es un espacio-tiempo que plasma los límites de una representación del mundo 'real' con el de la fantasía, diversos manganimos manejan ese tipo de universo paralelo en donde sí bien la vida de los personajes es cotidiana dentro de lo normal, obedeciendo las normas sociales, cuenta con un tinte mágico, o fantástico. Desde héroes o heroínas con capacidades sobrehumanas, hasta mágicas.
3. *Futuro Lejano*: Los protagonistas, ya sea vienen del futuro a la época actual, so la trama se desarrolla años después de la actualidad, es una mezcla entre la magia y la tecnología en su máximo desarrollo. Un ejemplo de ello, es *Saikano*¹²⁵. La

¹²³ Terminó usado para describir al manga y al anime en una sola palabra.

¹²⁴ Las primeras tres subculturas se explican a detalle en el siguiente capítulo, sin embargo dado que una kōgal, o garyū (gal) no pertenece a la subcultura otaku, se explica aquí brevemente que es, una joven que usa un maquillaje muy llamativo y costoso, así como ropa y accesorios que usualmente van en contra de los estándares de la moda en Japón, el estereotipo es de una 'gal' es que no se asean frecuentemente y no cuidan el aspecto que dan ante la sociedad, sin embargo hay diversos tipos de gals en Japón.

¹²⁵ *Saikano*, Dir. Mitzuko Kase, Gonzo, 2002, dvd.

protagonista, es un joven que al mismo tiempo es un arma, o bien tiene un arma integrada en su cuerpo, y sin embargo parece normal hasta el momento en transformarse, convirtiendo paradójicamente al sujeto en objeto; otro de un futuro lejano es el anime *Guilty Crown*¹²⁶, en donde sí bien el protagonista no tiene grandes habilidades de batalla para traer orden al mundo, posee la habilidad de transformar la esencia del alma humana en un objeto, usándolo como arma.

4. *Histórico*: Desde la época medieval, victoriana, hasta el más recurrente en el shonen; la era Edo, como *Rurouni Kenshin*, conocido en México como *Samurai X*. Nobuhiro Watsuki, mangaka de esta historia, describe que para crear a los personajes de *Kenshin*, se basó ya sea en personajes de la historia de Japón, o retomó solo nombres de algunos personajes históricos como los del shisengumi como Saito, o bien, simplemente los imaginó, sin embargo el personaje de *Kenshin* fue basado en Hotokiri Kawakami Gensai, ese personaje, dice Nobuhiro <<fue uno de los grandes asesinos del Bakumatsu (final de la era Edo), y era fácil que a primera vista lo confundieran con una mujer [...] su personalidad era muy diferente a su apariencia... era un hombre frío y calculador, y se dice que fue el más grande y terrible de todos los asesinos. Se hizo famoso al victimar a Kuma Shouzan, a plena luz del día con ayuda de la técnica 'furanui' [...] Al comienzo de la era Meiji sus ideales comenzaron a chocar con los objetivos del gobierno y fue juzgado y condenado con la pena de muerte injustamente en el año cuarto de esa misma era (1871)¹²⁷. Sin embargo el diseño fue cambiado a lo contrario del personaje real, siendo *Kenshi* un maestro en el arte de la espada, pero con personalidad amable, y apariencia andrógina. Sí bien el manga de *Rurouni Kenshi* se desarrolla entre el periodo de la era Meiji, y la Restauración, con diversos personajes, e incluso aludiendo a la época en la que los japoneses por empezar a creer en otra religión fueron perseguidos, o la intervención de países como Alemania, así como otras reseñas históricas, no se puede negar que la mayoría es una composición reestructurada del mangaka, y aún así transmite parte de la cultura de Japón. Otro

¹²⁶ *Guilty Crown*, Dir. Tetsuro Araki, Production I.G., 2011-2012, internet.

¹²⁷ Nobuhiro, Watsuki, *Rurouni Kenshin –Samurai X*, VID, 1994. Tomo I

anime de ese género es Saiyuki; Go to the West¹²⁸, basado en la novela 'Viaje al Oeste'¹²⁹ también conocida como 'El rey Mono', misma novela en la que se basó la primera temporada de Dragon Ball.

1.5.1 SEINEN

El seinen dentro del manga/anime es el género con trama madura, pues habla de los problemas cotidianos de los varones en la sociedad japonesa. Un ejemplo de ese género es la categoría dedicada al Salaryman. La palabra 'salary-man' se refiere a un asalariado, es decir, un empleado dentro de una compañía.

Este tipo de empleados son considerados parte importante en la estructura social y económica del país, además de que priorizan su trabajo sobre su vida personal, aunque con la modernidad, algunos han priorizado su vida sobre el trabajo, sin embargo es difícil, ya que dentro de la sociedad japonesa, se debe de intentar ser el mejor en la función o rol que se desempeña.

El blog de Sewabiki, muestra Yonkomas, o mangas de cuatro komas, es decir, 4 cuadros de espacios en donde se desarrolla el mensaje. Sewabiki es un salaryman japonés que muestra, y explica los Yonkomas de forma que se pueda entender la cultura del mismo, y cómo el manga es usado como una propiedad estructural; siendo la definición de la reproducción de las prácticas sociales dentro del sistema social¹³⁰, afirma Giddens.

¹²⁸ *Gensomaden Saiyuki*, Dir. Date Hayato, Pierrot, 2000-2001, dvd.

¹²⁹ Es una de las novelas clásicas dentro de la literatura china, escrita bajo el seudónimo de Wu Cheng'en en el siglo XVI

¹³⁰ "Decir que estructura es un <<orden virtual>> de relaciones transformativas significa que sistemas sociales, en tanto prácticas sociales reproductivas, no tienen <<estructuras>> sino que más bien presentan <<propiedades estructurales>>, y que una estructura existe, como presencia espacio—temporal, sólo en sus actualizaciones en esas prácticas y como huellas mnémicas que orientan la conducta de agentes humanos entendidos. Esto no nos impide imaginar que las propiedades estructurales presenten una organización jerárquica en los términos de la extensión espacio—temporal de las prácticas que ellas organizan recursivamente" (Giddens, 1995: 54)

En el caso del siguiente Yonkoma, se explica la lógica de las empresas, y la de los salary-man que adoptan la cultura que se les impone. Sewabiki explica:

Tenemos la expression de “Oyama no taishou” (el jefe de la montaña)” en japonés. Esa frase incluye el matiz de despreciar a la gente que está a la cabeza de una pequeña organización en el estrecho mundo donde sólo unos cuantos tienen el poder. Aún así, hay varias personas que quieren convertirse en jefes de una pequeña montaña y otros que quieren ser parte de la montaña. Nosotros también tenemos un proverbio diferente “keiko Gyugo (La boca de la pollo es mejor que la cola (escaramujo) de la vaca. = Es mejor ser la cabeza de un perro que la cola de un león.)” De cualquier forma, la pequeña montaña in la empresa no les permite tener libertad como la boca de pollo)¹³¹.



¹³¹ <http://segawabiki.blogspot.mx/>

El segundo Yonkoma, es acerca de la jerarquía, es decir, tener la responsabilidad moral¹³² — como dice Almenar— de asumir y cumplir por convicción el rol asignado por la sociedad, así como respetar la estructura de las jerarquías sociales y culturales.

Sewabiki¹³³ explica; en Japón el número de colores en el arcoíris es siete. Rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y purpura, representado cada color una jerarquía dentro de la sociedad.



Un nuevo manga que ha estado vigente el último año, y que tiene gran éxito es precisamente un manga llamado ‘Salary man’, sin embargo a diferencia de las Yonkomas, este manga no está enfocado a los asalariados sino a los niños que ingresan a la escuela básica (Shogaku).

¹³² La responsabilidad moral; “nace de uno mismo y se refleja en la conciencia pero, actuando en sociedad, se trata de asumir y cumplir con el papel asignado y hacerlo por convicción” (Almenar, 1998: 230)

¹³³ <http://segawabiki.blogspot.mx/>

El manga —comenta la bibliotecaria del Museo del Manga— trata sobre la incorporación de los jóvenes al mercado laboral, es decir, el fin del manga es usarlo como medio, en relación a que los niños aprehendan desde la escuela básica que son parte de una estructura social, y por tanto deben adquirir una función y/o rol dentro de la misma, con ayuda de juegos de cartas como los usados en Yu-Gi-Oh, pero con personajes realistas en donde son asalariados, los niños aprehenden a enfocar desde pequeños un objetivo de lo que van a ser en un futuro cercano.

El objetivo anexo del manga es fomentar desde el primer proceso escolar al niño/niña a que tome conciencia del rol social que tendrá en un futuro, para que así cumpla con ese rol lo más perfectamente posible, y así mejorar la función social de los sujetos sociales.

No es de extrañar, pues la sociedad japonesa es una sociedad estructurada, donde se tiene un plan de vida específico, como se puede en el libro Minna no Nihongo I en el apartado 人との一生 (La vida de los seres humanos) describe el plan de vida estructurado por la sociedad japonesa desde su concepción:

- Desde su nacimiento a los 6 años –
Está clasificado como; nacer, ir a la guardería y el kindergarten.

- 6 a los 18 años –
Escuela Primaria (6 años).
Escuela secundaria inferior (3 años).
Escuela secundaria superior (3 años).

- 18 a los 30 años –
Universidad (4 años)/Semi-Universidad (2 años)/Escuela Profesional (2 años)
Curso de Posgrado (2 a 6 años)
Graduarse de la escuela
Integrarse al mercado laboral
Casarse

- 30 a los 40 años –
Tener Hijos
- 40 a los 60 años –
Posibilidad de divorciarse, y volver a casarse.
- 60 a los 70 años –
Retirarse del mercado laboral.
- 70 en adelante →
Disfrutar de su vida después del retiro, y finalmente morir.

Lo anterior está basado en la expectativa de vida del japonés, la de los hombres es de aproximadamente 79 años, la de la mujer es de 85 años. Es decir que, el manga salaryman, reafirma esta concepción de estructurar la vida de forma que para el sistema, así como para el mercado laboral, los niños, y jóvenes empiecen a adquirir o a visualizar el rol social que no sólo les corresponde, sino que, les corresponderá en cada etapa de su vida, desde el instituto hasta su incorporación como fuerza de trabajo dentro del mercado laboral.

1.6 ECCHI

El ecchi que es el erotismo en el anime, comenzó como servicio al fan, es decir, un toque erótico-satírico de entretenimiento, sin embargo en la primera década del 2000, se convirtió oficialmente en un género, dentro del cual el erotismo es el enfoque principal dentro de la sociedad posmoderna.

“Para Bauman, relación pura, amor confluyente y sexualidad plástica son aspectos de la mercantilización de las relaciones humanas que se desarrolla en la modernidad líquida.

(...) Giddens describe la sexualidad plástica como aquella que está desasociada de la reproducción y que se hace manifiesta, sobre todo, en la modernidad tardía.¹³⁴

Por tanto, el consumo del ecchi es bastante explotado por las empresas productoras de anime, y manga, sin embargo, al mismo tiempo es uno de los géneros que no tienen gran trama ni análisis, sino únicamente un atractivo visual, siendo consecuencia que la audiencia como estudiantes, oficinistas y amas de casa pierdan interés, sí bien hay algunos en donde la trama justifica el exceso de erotismo, la mayoría es sólo erotismo con una historia simple.

1.7 HENTAI

Un género no tan controversial en Japón, pero sí en un país como lo es México. El hentai muchas veces es confundido con pornografía, y es uno de los géneros que creo 'mala fama' al anime, es decir, el anime y el manga fue considerado como pornográfico por varias personas al encontrarse con el hentai.

Cuando estaba en el servicio (1993 aproximadamente), unos compañeros estaban mirando una historieta, así que me acerque por curiosidad, y la verdad me pareció absurdo que, y hasta extraño que eran imágenes de Goku teniendo relaciones, así que me fui. Años después (2000) empecé a ver que algunas series en la televisión eran japonesas y no tenían contenido sexual, es más, eran inocentes, así que empecé a ver más, y me agrada su ideología, así como la imagen que proyectan, pero también sé que existe el hentai, ahora no lo veo extraño, pero sigue sin gustarme.

Esto fue lo que comento una persona en la observación de campo, dato curioso es que, hubo otras personas con opiniones semejantes, sin embargo ninguna de esas otras personas cambio su opinión de que era 'extraño' e incluso algunos lo etiquetaron como 'agresivo', sin embargo, el hentai no es para todo público, sino para los adultos, incluso en Japón la mayoría de edad se alcanza a los 21 años, así que eso da una idea de para que

¹³⁴ Béjar, Helena, *Identidades pensantes: Zygmunt Bauman*, Editorial Herder, Barcelona, 2007, p. 153.

rango de edad en adelante esta dirigido el producto. Ahora bien, que tenga contenido sexual explícito, no necesariamente significa que cumpla con la misma función que la pornografía, pues mientras en la pornografía actúan personas, en el hentai son dibujos estéticos los que llevan el acto sexual de un amor plástico en la sociedad posmoderna, pues sólo busca la satisfacción *per se*.

“El erotismo se vuelve autosuficiente y, revestido de una importancia nueva, adquiere una inaudita ligereza: <<Al ser erotismo “sin compromiso”, desatado, desenfrenado, suelto, el erotismo posmoderno es libre de entrar y salir de cualquier asociación que le convenga. (...) La sexualidad posmoderna se centra en su efecto orgásmico y su posibilidad teórica de descubrir siempre sensaciones placenteras y nuevas”¹³⁵.

En un breve cuestionario que se realizó a un vendedor de películas eróticas y pornográficas, señaló que el hentai no es muy consumido, pues la pornografía ‘gringa’ europea, lésbicas, gay, sadomasoquistas, etc., es la que es mayormente consumida, sin embargo el vendedor afirmó que sí bien sólo se venden unas cuantas, siendo las más populares las versiones hentai (mayoritariamente doujinshi en anime) de series como Dragon Ball, y Sailor Moon. En relación a sí el vendedor gustaba de ese género, comentó que sí; pues a diferencia de la pornografía, el hentai tiene “más trama” y no están aburridas. Dentro del género del hentai, hay una gran categoría de subgéneros, como el futanari, que son personajes con ambos aparatos sexuales, así como el famoso subgénero de los tentáculos, ese género por contradictorio que parezca, se creó a partir de la prohibición de difundir imágenes obscenas, en este caso, el falo masculino fue reemplazado por tentáculos, creando así ese género.

A cualquier persona que distribuya, venda o muestre en público documentos obscenos, ya sean dibujos u otros objetos, será penalizado con detención además de trabajo no menor a dos años, una considerable suma de no más de 2, 500, 000 yen o un poco más. Lo mismo se aplicará a la persona que posea el mismo material con fines de lucro. (Artículo 75 del código penal japonés; trad. del inglés).

¹³⁵ Béjar, Helena, *Identidades pensantes: Zygmunt Bauman*, Editorial Herder, Barcelona, 2007, pp. 154.

Además cabe mencionar que, Japón es estricto en relación al contenido transmitido en sus programas, así que aunque la concepción del sexo es natural, pues incluso se tiene una tradición de celebrar el Kanamara, que es el festival al falo, celebrado el primer domingo de abril en Kawasahidaishi —festival dedicado a los dioses de la fertilidad del Shinto—. La restricción y cuidado que tienen al seleccionar que puede ver el televidente, a qué hora, y lo principal, que no sea una agresión ni al público infantil ni a la sociedad, es lo que desmitifica que el hentai es para todo público al ser una animación, pues en realidad se enfoca en personas con una identidad social fija, evitando en la mayor medida posible, una malformación de la percepción de la realidad y el cuidado de su población, cabe destacar, que, no por eso, los sujetos que consumen el hentai tienen, una compleja y fija identidad del yo, pudiendo generar así, una distorsión de la realidad y su autoerotismo.

1.8 SATANIZACIÓN DEL ANIME

En México, el concepto del anime en varias ocasiones es errado, pues o se piensa que, es para adultos, y/o se malinterpretan las tramas, pues algunas tanto hablan como de conceptos oscuros, vampiros, demonios, y aspectos culturales desde la perspectiva japonesa, una cultura que difiere de la mexicana. Sin embargo al emplear el concepto de satanización, no se refiere a que es satánico o demoniaco en cuanto a un sentido religioso, sino al juicio negativo-valorativo que le atribuyen los sujetos al anime al pensarlo desde la concepción del pensamiento occidental, sin indagar en que la cultura japonesa difiere a la mexicana. Especulando el anime como una fuente de simbolismos que difieren a la cultura occidentalizada en cuanto a la moral cristiana¹³⁶, que no es algo que los sujetos piensen, sino que la religión occidental, el sentido monoteísta, así como los valores morales plasmados en mandamientos son lo que intrínsecamente en el sujeto influyen en sus juicios de valor, siendo que, en Japón, la religión politeísta en relación a diversos dioses que representan elementos de la naturaleza, forma consecuentemente juicios de valor distantes a los de occidente.

¹³⁶ “El relato que ha animado y modelado la vida de los grandes santos cristianos ha sido el crisol en el que ha madurado la moralidad de Occidente”. (Alberoni, 1994: 108)

La historia de las religiones y la sociología de las religiones han demostrado que existe una estrecha relación entre la estructura social, la idea de Dios, y sus enseñanzas morales [...] Y esta moralidad ha evolucionado con la verificación y con la elaboración racional. La ilustración, el reformismo moderno, son profundizaciones, expansiones de este mismo impulso moral. (Alberoni,1994:108-109)

Lo anterior no quiere decir en ningún sentido que el juicio de valor se presenta de una concepción mística-religiosa, sino que, la religión es parte de la cultura, y de la presencia de valores, ya sea de aquellos que se encuentran en crisis, o se definen como obsoletos, hasta los que se fomentan en pro de una interacción social que sigue las normas del sistema.

La satanización del anime refiere entonces a la percepción negativa del sujeto social ante la expresión cultural del anime, ya sea porque los juicios valorativos del sujeto son expresados desde su concepción occidental, o por —en algunos casos— ignorancia. La sociedad mexicana, no su totalidad, pues en realidad sólo se pudo hablar con un limitado grupo de personas externas al anime sobre el tema, y fue de forma muy rápida, la respuesta en algunas ocasiones fue semejante a la siguiente;

“Es perverso, no entiendo cómo ven eso, si son monstruos, demonios, arg! no!”

“Mmm, pues mi mamá no dice nada, en realidad no le importa” (entrevista 3)

“Yo sólo quiero saber si mi hija no ve cosas inapropiadas, pero ya que veo que no es así, estoy más tranquila” (ésta persona es una madre de familia que acompañó a su hija a una TNT, es decir, a una convención con el fin de observar que se ve, y consume pues su percepción del anime no era del todo agradable).

En ese sentido, la expresión cultural del anime, y el movimiento expresivo del otaku, inician una interacción pasiva, abriéndose a horizontes externos que, como todo fenómeno social nuevo, tiene defensores, detractores, así como pros y contras dentro de sí. Alberoni lo define de la siguiente manera:

Es verdad que al principio de los movimientos existe este impulso altruista universal, que el grupo se abre, existe sueña con una fraternidad armoniosa. Pero también hay, y simultáneamente, fuerza, violencia, voluntad de afirmación, impaciencia e intolerancia cuando la voluntad de nacer y de vivir es obstaculizada. [...] El valor, cuando se manifiesta, es como una luz deslumbrante a la que corresponde la más lóbrega sombra. (Alberoni, 1994: 77)

En la preparatoria Vicente Guerrero No. 6 surgió un particular caso, en donde se formó un grupo de otakus, que decidieron crear un 'Club de Anime'. Al principio –según cuenta un joven que estudio ahí – la interacción entre el club de otakus, y otros clubs era de respeto, pasando a la tolerancia en cuanto los jóvenes otakus empezaron a obsesionarse a un grado no aceptable sobre su objeto de deseo al querer vivir como los personajes no dentro de una convención al representar un personaje dentro de la subcultura del cosplay, sino de su vida cotidiana. Sin embargo, la agresión entre el 'Club de Anime' y otros clubs, o talleres extra curriculares, se originó cuando un joven de otro club definió a la *geisha* como 'prostituta'. Uno de los otakus pertenecientes al club, se sintió agredido ante el calificativo, así que cuando explicó que las *geishas* no era prostitutas, recibió risas, y burlas por parte de los demás, lo cual provocó una pelea ya no verbal, sino física entre esos jóvenes estudiantes, y el club de anime perdió integrantes –como el joven que narra esa anécdota –pues, según él dice:

Me gusta el anime, a otros también pero... nah, no me gusta que se comporten tan violentos, las personas no saben en realidad qué es una geisha, así que haya ellos, por eso me salí, igual que otros.

Esto muestra dos vertientes, la violencia que el otaku muestra en cuanto la cultura a la que forma un sentido de pertenencia es agredida, siendo una característica de su autismo social, así como del grado de enajenación en el que se encuentra, pues sobrepone lo 'ficticio' a la 'realidad', como consecuencia, el otaku que ve a los sujetos externos a su grupo como ignorantes que no saben del tema, lo que reitera su

incapacidad de adaptabilidad al limitarse a evadir el conflicto e intentar solucionarlo, en vez de, alejarse de éste, y permanecer con su afición dentro de un plano individualista¹³⁷.

Otro factor que se ve es el conflicto cultural que genera la argamasa cultural, pues mientras el otaku se apropia de aspectos culturales de Japón, el no-otaku tiene otros intereses tanto personales como culturales, no interesándose por comprender que, en este caso, una *geisha* es una refinada dama de compañía ilustrada en las artes del baile, canto, música, con un contexto histórico-cultural profundo, y solamente la perciben desde el concepto occidentalizado creado erróneamente por los estadounidenses cuando invadieron Japón. Ante aquella situación, el pueblo japonés en pro de proteger la dignidad y el estatus de las *geishas*; se les presentó bajo el concepto de *geisha* a prostitutas, siendo que las verdaderas *geishas* estaban escondidas, resguardando su integridad, pues sí hubieran sido mancilladas, el golpe cultural a Japón por parte de Estados Unidos tuviera un gran impacto. De ahí es que, en occidente se confunda a la *geisha* con una prostituta siendo que no lo es, sin embargo, el otaku se interesa por adquirir ese conocimiento como proceso de adquisición de capital cultural¹³⁸, sabiendo así que *geisha* como el kanji lo indica es un ‘artista’ o ‘persona dedicada a las artes’.

El otaku entonces es sometido a un proceso de destrucción y reconstrucción cultural ante la transculturación que surge en la sociedad, apropiándose de conceptos que no le pertenecen en primera instancia, pero incorporándolos de forma que amplían su capital cultural, al tiempo que sufre un proceso de transvaloración en la cambiante sociedad posmoderna. Creando una nueva entidad social ante el movimiento, afirmando nuevos modos de ver, pensar y valorizar su mundo de la vida¹³⁹.

¹³⁷ Son “jóvenes —que— tengan una propensión a negarse como individuos para fundirse con el grupo, por el contrario, sientan una posición excesiva hacia el grupo para conservar una afirmación exacerbada de su individualidad” (Menkes, 2012: 61)

¹³⁸ Concepto aplicado por Bourdieu para definir los conocimientos internos del sujeto que no pueden ser pasados física, sino intelectualmente.

¹³⁹ Alberoni, Francesco, Valores: 23 reflexiones sobre los valores más importantes en la vida, Editorial Gedisa, España, 1994.

CAPÍTULO II – POSMODERNIDAD Y NIHILISMO EN EL OTAKU.

La subcultura genera tribus urbanas, en este caso la del otaku, desprendiéndose de ahí, sub-categorías como; los cosplayers, visual-kei, lolita, etc.

Una vez entendido el complejo mundo de la animación y la subcultura japonesa del anime y el manga como expresión del otaku, se necesita entonces pasar al análisis del otaku, pero cómo es que se forma, ¿cuál es la necesidad de aquellos que se llaman otakus, de encontrar en el anime un atractivo no sólo visual sino cultural?

Las respuestas a esas preguntas claves, se encuentran en el concepto de nihilismo, y el análisis de la modernidad.

El hombre contemporáneo se encuentra en una situación de incertidumbre y precariedad. La superficie de los valores y los conceptos tradicionales esto está hecha añicos, y la prosecución del camino resulta difícil... El nihilismo es por lo tanto, la situación de desorientación que aparece una vez que fallan las referencias tradicionales, o sea, los ideales y los valores que representan la respuesta al "¿para qué?" y que como tales, iluminaba el actuar del hombre (Volpi, 2005: 1-2)

El nihilismo es entonces la decadencia de valores, así como la negación del 'origen', en busca de una nueva escala de valoración dentro de su cultura, y sociedad, en pro de salvar el resquebrajamiento de su identidad como parte de una sociedad específica en el mundo globalizado.

Por identidad en lo referente a los actores sociales, entiendo el proceso de construcción en sentido atendiendo a un atributo cultural, o conjunto relacionado de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido aún no determinado o un actor colectivo puede haber una pluralidad de identidades¹⁴⁰.

¹⁴⁰ Castells, Manuel, "Paraísos Comunes: Identidad y Sentido en la Sociedad Red", en *La era de la Información, Economía, Sociedad y Cultura, Vol. II – El poder de la Identidad*, México, Siglo XXI, 1999, pp. 28.

Las identidades denominadas como roles sociales, y a su vez individualizadas en su interiorización de las funciones del actor dentro de la sociedad como sujeto, siendo un atributo personal que causa conflicto en cuanto más diferentes roles tenga el sujeto dentro de la sociedad y sus instituciones. La globalización y la sociedad de red¹⁴¹, siendo una sociedad de disyunción delimitan en las identidades el *sentido* (como Castells denomina la identificación simbólica del actor sobre el objeto), y los roles las funciones de la acción.

... quién construye la identidad colectiva, y para qué, determina en buena medida su contenido simbólico y su sentido para quienes se identifican con ella o se colocan fuera de ella (Castells, 1999: 29)

Es un dentro y fuera, ausencia y presencia en la sociedad, la identidad colectiva, o identidad social es entonces una búsqueda del yo dentro de la sociedad, sin embargo, no es un 'yo' dentro de la psique sino un 'yo' que se presenta ante el contexto social, siendo modificado por la transculturalización que el proceso de globalización conlleva ante la diversificación de culturas a causa de los diversos medios de comunicación, sobre todo con la expansión del internet y su fácil acceso a la sociedad. Regresando entonces a la crisis del sujeto dentro de la esfera social, se vuelve al nihilismo entendiéndolo como Dubet lo denomina:

El sentimiento de vacío y de sin sentido, la ausencia de pasión, la impresión de la existencia de una arbitrariedad absoluta del orden social, la conciencia desgraciada, con la expresión de esta ausencia de identidad como compromiso, del sentimiento profundo de no ser un sujeto (Dubet, 1989: 539)

Es decir, sin una historia y cultura con una escala de valores determinada, el sujeto o actor social, sufre una crisis y pérdida de su identidad dentro de su contexto cultural ante el bombardeo de información cultural e histórico de otras sociedades, creándole un conflicto de vacío interiorizado. "El hombre moderno cree de manera experimental ya en este 'valor', ya en aquel —otro valor—, para después dejarlo caer; el círculo de los valores superados y

¹⁴¹ Castells denomina sociedad de red a la disyunción sistémica de lo local y lo global para la mayoría de los individuos y grupos sociales dentro de la modernidad tardía o posmodernidad.

abandonados es cada vez más amplio; se advierte siempre más el 'vacío' y 'la pobreza de valores'" (Volpi, 2005)

Convirtiéndose, como dice Beck¹⁴², en una crisis individualista en donde se reduce la crisis de sujeto dentro de una perspectiva psicológica en relación a los sentimientos de angustia, conflicto, etc., siendo en realidad no una causa psicológica sino una crisis social manifestada como crisis individual, con su origen dentro de los conflictos sociales que trae consigo la posmodernidad.

En la modernidad alta, tardía, posmoderna y líquida, la inseguridad existencial se reemplaza por la incertidumbre de la identidad, y entre las ruinas de la identidad germina y se desarrolla la cultura psicoterapéutica que tanto celebra Giddens. Bauman lo entiende (a su vez) como una manifestación más de la sempiterna ambivalencia que recorre las relaciones humanas y que se agudiza en la modernidad líquida¹⁴³.

Max Weber lo llamó *desencanto*¹⁴⁴, en cuanto a la racionalización en la modernidad conduce al actor social a una nada en donde se tienen múltiples conocimientos, y aún así permanece el vacío, mientras Nietzsche¹⁴⁵ lo menciona como la muerte de dios, en el sentido de la desaparición del valorativo social en la modernidad, creando una ruptura, una pérdida, un conflicto, y una búsqueda de nuevos valores en los cuales creer al tiempo que la racionalización los rechaza en la búsqueda de otros valores en sí.

Volpi señala: Max Weber saludaba con aprobación el nuevo espíritu de la modernidad pero advertía, al mismo tiempo, que el "sutil manto de la racionalización", inicialmente servicio del mundo de la vida, había llegado a ser una "bóveda de acero", bajo la cual los hijos de la civilización occidental se arriesgaban a volverse "especialistas sin espíritu y

¹⁴² Beck, Ulrich, "La lógica del reparto de la riqueza y del reparto de los riesgos" en *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Paidós, México, 1998, pp 25-56

¹⁴³ Béjar, Helena, *Identidades inciertas: Zygmunt Bauman*, Editorial Herder, Barcelona, 2007, p. 152.

¹⁴⁴ Véase, Ramos Lara, Eleazar, *Racionalidad y desencantamiento del mundo en Max Weber*, México, McGrawHill, 2000.

¹⁴⁵ Véase, Volpi, Franco, *El Nihilismo*, Editorial Biblos, Buenos Aires, 2005

hedonistas sin corazón”. Y con un juicio severo sobre el “último hombre” agregaba: “Esta nada cree haberse elevado a un estadio de humanidad nunca antes alcanzado” (Weber, 1986 [1920]: 1, 204)

La globalización, y la postmodernidad crean —como se mencionó— una crisis en el ‘yo’ del sujeto, en este caso el otaku, en donde hay un distanciamiento espacio-temporal entre el sujeto y la sociedad a la que pertenece.

Las transformaciones en la identidad del yo y la mundialización son los dos polos de la dialéctica de lo local y lo universal en las condiciones de modernidad reciente. En otras palabras, los cambios en aspectos íntimos de la vida personal están directamente ligados al establecimiento de vínculos sociales de alcance muy amplio... (La) confianza, y seguridad, riesgo y peligro, existen en combinaciones diversas e históricamente singulares en condiciones de modernidad (Giddens, 1994: 48)

Lo que lleva entonces no sólo al proceso de una crisis social que afecta al sujeto de forma individualizada, sino a la reiteración de los conceptos previamente manejados de *desterritorialización* y *reterritorialización*¹⁴⁶ como parte del proceso de la modernidad tardía y la globalización. En su relación con el joven mexicano, su formación en otaku y el manga-anime como expresión cultural, se puede decir que la modernidad tardía, aunado al proceso de globalización en un mundo transculturalizado y racionalizado con pérdida de valores, sin llegar a un sentido arcaico de las normas, los jóvenes buscan un nuevo concepto cultural y valorativo que les permita superar la crisis social a la que se enfrentan de forma individualizada, manifestándose así, la subcultura otaku en los jóvenes mexicanos.

¹⁴⁶ <<El proceso de desterritorialización o deslocalización en el marco de la globalización puede observarse desde la perspectiva del movimiento físico de las masas humanas y desde importación y exportación de industrias culturales. Para efectos de este ensayo, interesa la desterritorialización cultural García Canclini (en Tomlinson, 2001:126) denomina este proceso como la “pérdida de la relación ‘natural’ de la cultura con los territorios geográficos y sociales [...] Es de tener en cuenta que este proceso no va en una sola vía, surge otro en reacción llamado reterritorialización o relocalización, que reconfigura la nueva identidad. “Siempre necesitamos saber quiénes somos y tener ciertos arraigos que nos provean certezas” afirma García Canclini (en Bermúdez, 2002:82)>> (Cobos, 2010: 15-16)

2.1 EL OTAKU EN MÉXICO Y SU COMPARATIVA CON EL OTAKU JAPONÉS.

Este estudio, como se mencionó se basa en el entendimiento de las series de anime, manga e incluso doramas, que son la definición de cualquier serie con actores, de cualquier género dentro del cine, y del anime, lo anterior sirve como referendo de que no sólo el manga y el anime son expresiones culturales dentro de la posmodernidad y el nihilismo de los jóvenes, es entonces que se retomará un dorama popularizado tanto en Japón como en México por los otakus mexicanos; *Densha Otoko*, transmitido por Fuji Tv en el año 2005.

Sí se presupone un arquetipo como modelo del otaku japonés en un imaginario reflejado a través del dorama *Densha Otoko*; el otaku es descrito como una persona introvertida, insegura con inexperiencia en las relaciones sociales, así como un recurrente visitante al 'paraíso del otaku en Japón'; Akihabara. Lugar de reunión entre otakus donde se encuentra la sinergia del anime, es decir, los diversos objetos del mercado relacionado a una misma serie.

En Akihabara se encuentran desde series de anime, manga, figuras de colección, original soundtracks, CD-Dramas, llaveros, peluches, maid's café¹⁴⁷, etc., sin embargo fuera de ese lugar de reunión, se describe al otaku como una persona que cumple con su rol dentro de la sociedad, ya sea como estudiante, asalariado, u otra función específica, con un fanatismo hacía su objeto de deseo, como es el consumo de anime, manga o personajes de colección así como videojuegos, enclaustrando al sujeto de forma personalizada, en donde sí bien socializa con aquellos que comparten su misma afición, su sociabilidad fuera de ese grupo,

¹⁴⁷ El Maid Café, es una tradición cultural del otaku en la actualidad en donde las jóvenes realizan cosplay, y atienden a los otakus –en su mayoría varones –con el saludo de “Bienvenido ‘Goshujin-sama’ (Maestro/Amo)”. Es un mundo en donde el otaku realiza su fantasía de estar cerca de un personaje de anime, pero respetando a la joven detrás del disfraz. No obstante, puede haber algún otaku que intente sobrepasarse, sin embargo, las reglas y normas en Japón son en su mayoría acatadas, además de que la formalidad y el respeto son parte de la cultura japonesa. En el anime hay varios ejemplos de Maid Café, un anime de ese subgénero es *Kaicho wa Maid Sama!*, aunque también en el dorama de *Densha Otoko* se puede apreciar el trabajo de una Maid, y como la ve el otaku.

sí bien no es nula, es menor, pues el otaku¹⁴⁸ se retrae de los otros por temor a ser discriminado socialmente.

En México, el otaku no es del todo aislado, pues sí bien recibe un cierto grado de rechazo social, también es verdad que las personas más que con desagrado los ven con extrañeza. El otaku mexicano tiene su propio lugar de reunión, no es Akihabara, ni tiene maid cafés, pero cuenta con los demás productos a la venta, así como bebidas japonesas, y comida como el sushi, y el takoyaki, o las crepas de helado. En México, el punto de reunión o territorio del otaku es, para todo el año; el bazar de la computación (“La friki plaza”), mientras que las convenciones en el centro de convenciones Tlatelolco se realizan en un aproximado de cuatro a seis por año.

La discriminación social en Japón al otaku, se origina en el sentido de que los otakus son personas donde su enfoque principal es la animación, aislándose socialmente, sin dejar sus roles sociales olvidados, a diferencia del hikikomori.

No obstante, los medios de comunicación son manipuladores con una perspectiva única, es por eso que en la observación de campo, se hizo la misma pregunta a tres estudiantes japonesas universitarias en México.

¿Desde tu perspectiva, qué es ser otaku?

Las jóvenes reaccionaron de diversas formas, la primera, sin exagerar, reaccionó de una forma evasiva hacia una persona que se denominó otaku, observándolo de forma prejuiciosa, diciendo que un otaku en su acepción popularizada es una persona obsesiva por el anime, manga, y productos del mismo entorno. Sin embargo cuando se le pregunto por la palabra otaku, ella explicó:

Un otaku no es sólo de anime, eh... puede ser como un fan, por ejemplo; otaku ongaku, que es alguien a quién le gusta la música.

¹⁴⁸ “De acuerdo con Osawa (1995), uno de los primeros sociólogos que estudiaron el fenómeno otaku, una de sus características consiste en tratar de llenar el vacío que acompaña a la desaparición de los grandes relatos con esta subcultura: sin ilusión sobre el valor o los modelos de las obras otakus, no tratan de encontrarles el sentido ni de activar una acción social. Sólo buscan afirmar su yo (un yo puramente formal) en cuento espectadores, eligiendo un personaje de alguna serie, manga, o videojuego, o algún ídolo (actor o cantante) y convirtiéndose en el “fan de”. No saben cómo expresar su malestar existencial. En este sentido, los otakus simbolizan este malestar encerrándose en un mundo virtual en el que pueden ser héroes” (Menkes, 2012: 56)

Es decir, el concepto otaku en Japón se utiliza en su concepción misma como descripción de alguien que tiene una afinación por el anime, mientras que sí se le agrega el artículo, *ongaku* (música) u otro, es entonces cuando la palabra se convierte en una expresión de un fanatismo aceptado como una afición de tantas posibles.

En el caso de la segunda, y tercera joven, las dos respondieron.

Alguien que le gusta el anime.

En ellas la reacción no fue evasiva, sino que hablaban del tema como algo usual, aunque cabe decir que quizá, se deba al hecho de que una de ellas trabajaba en Japón en un video-centro donde se vende anime, es decir, se relacionaba directamente con otakus, y personas cuya afición es la misma. Y siendo su amiga (la tercera a la que se le pregunto) una persona que visitaba este centro de video usualmente, entonces la concepción del otaku no es tan lejana sino familiarizada.

Un dato curioso, es que ambas hablaron de un anime llamado Inu-Yasha, que sí bien no era parte de la pregunta inicial, ellas describieron al personaje principal, así como al antagonista como 'atractivos', al igual que se describe a una persona, pues, sí bien, saben que es fantasía, al mismo tiempo la contradicción de que se les ve como personajes 'reales' dentro de ese imaginario está presente en la subcultura otaku, siendo esto posible, si se ve a los personajes desde un punto de vista conceptual¹⁴⁹, es entonces que, los personajes representaciones de arquetipos sociales en diversos contextos, los cuales no sólo tienen un nombre, perfil psicosocial, rol dentro de la sociedad, sino también fecha de nacimiento, historia antes del inicio de la serie, así como tipo de sangre, y características biológicas, económicas y sociales específicas.

En el otaku mexicano, por otro lado, se le considera otaku a la persona que mira anime, ya sea de una forma racionalizada en donde concientiza lo que mira, así como la cultura que se refleja dentro del anime, o tan sólo por ser un medio de distracción, las siguientes

¹⁴⁹ "Puede que solo sea una alucinación producto de nuestra mente, que espera que este se produzca algún cambio. Para cerciorarnos, miramos la pantalla con ojos más inquisitivos que antes. (...) Queremos ver, directamente, con nuestros propios ojos el interior... Una vez resueltos a hacerlo, no es difícil, basta con separarnos de nuestro cuerpo, dejar atrás la sustancia, convertirnos en un punto de vista conceptual desprovisto de masa" (Murakami, 2012: 132-133)

respuestas son de la pregunta; *¿te consideras otaku, y qué es ser otaku para ti?* Las entrevistadas respondieron afirmativamente a ser otakus, expresando su opinión de qué es ser otaku, o en el caso de la cuarta entrevistada, ella introduce el concepto friki, como sinónimo.

Desde mi punto de vista; el otaku es aquel que se apasiona y no sólo se obsesiona sino que investiga, conoce y aprende acerca del anime y todo lo que lo compone. (Mary-chan, entrevista No. 1)

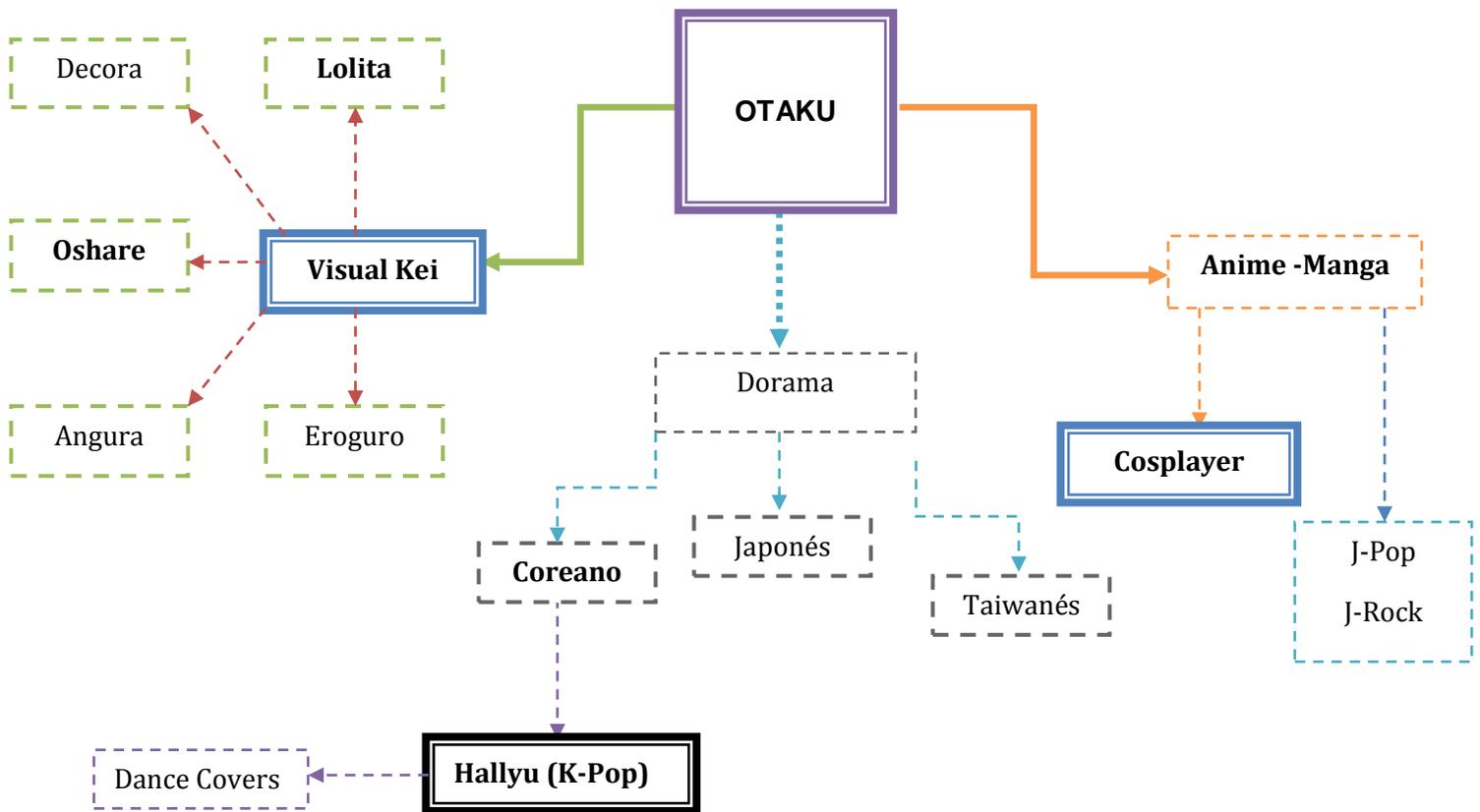
Para mí ser otaku significa ser gran fanática del manga o/y anime, pudiendo incluso coleccionar objetos de estos como imágenes, o dedicarles algún tributo; puede ser un AMV, un fanfic, un fanart, una página web; también se puede usar cosplay de un personaje de una serie que te gusta y conocer medianamente algunas series de manga o anime e incluso ir a las conferencias de anime. (Vicky, entrevista No. 2)

...mi definición de Otaku es el de alguien que le gusta algo, lo que sea, ya sea anime, al arte, a la música, no tiene una categoría. Sólo significaría alguien que le gusta mucho algo, aunque la mayoría lo relaciona con el anime. (Mere Mitsuky, entrevista No.3)

Pues aunque no me guste mucho la palabra friki, para mí ser friki es simplemente que te gusten cosas relacionadas con Japón, leer manga, ver animes, hacer cosplay o simplemente que te gusten las tradiciones japonesas. Pues si me consideraría friki porque en general me gusta mucho todo lo relacionado con Japón, tanto la manera en que han mantenido algunas costumbres de padres a hijos como por la animación, pues el dibujo de estilo japonés es mi favorito. (Valeria, entrevista No.4)

La definición de 'otaku' es entonces desde la propia enunciación de quienes conforman parte de esa subcultura; una persona con afición o gusto por la animación japonesa, en donde no sólo se es otaku por admirar la estética del anime, sino por el atributo cultural que se expresan en los animes, y mangas, así como es una persona que se interesa por saber y entender la cultura japonesa a través de su acercamiento a ella, por medio del anime y el manga, como consecuencia causal, se tiene entonces que, el otaku a su vez, se retrae de la sociedad en cuanto "a la propensión de los japoneses a concebirse no como individuos definidos, dotados de una personalidad afirmada en un sentido profundo, sino como individuos adaptables en función de un medio social" (Menkes, 2012: 57)

2.2 CLASIFICACIÓN DE LA SUBCULTURA OTAKU



La subcultura otaku, sí bien su principal actor es el otaku, se divide al llegar a México en tres; el otaku de anime y manga, el cosplayer, y el visual kei.

La palabra 'hallyu' se encuentra encerrada en un cuadro negro y no azul, marcando así la diferencia de que sí bien el hallyu no es parte de la subcultura otaku, en la primera década del 2000 con la difusión del dorama japonés, y la transmisión de dramas coreanos por canal 34 (Televisión Mexiquense), se fomentó de forma paralela la subcultura del hallyu que se expandió en México primeramente por la adquisición del anime, independizándose después con la música al ser parte de una subcultura coreana. En otras palabras, sí el anime y el hallyu fueran personas que acaban de presentarse ante un sujeto, ellos serían a los ojos del sujeto; primos que tienen en común ser parte de una misma familia, que sería la alegoría de ser parte del continente asiático, y al mismo tiempo los primos serían disímiles, por tanto sus progenitores son diferentes.

2.3 ¿EL OTAKU COMO AGRESOR SOCIAL?

Menkes define a los otakus como jóvenes aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados.

No obstante, estos adolescentes siempre han sido considerados, por el resto de la sociedad japonesa, como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a su vez refutan la contestación. A menudo son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes perpetuados en el país...El mundo de los mangas y animes abre un espacio de la libertad, autoriza la desobediencia, las debilidades y los placeres, mientras que la sociedad japonesa constriñe a los adolescentes al éxito escolar y a un destino delimitado... En un mundo en crisis económica, donde los valores y relaciones entre las generaciones y entre los géneros son cuestionados, estos productos culturales parecieron ser instrumentos de socialización y vehículos de crítica social (Menkes, 2012:16)

El rechazo al otaku, se puede observar en el drama antes mencionado; *Densha Otoko*, en donde incluso de forma despectiva se le señala al otaku como un portador de esa esencia a donde quiera que va, y al mismo tiempo en la película de la misma serie, se muestra como el extranjero que pretende ser otaku, ya sea japonés o no, mancilla –desde la percepción del otaku –su lugar de reunión con un fingido rol de ser otaku, cuando en realidad no se tienen los conceptos básicos de esa subcultura.

Algo que Menkes menciona sobre los otakus es que son acusados en variadas ocasiones como los victimarios de ciertos actos violentos. Kinsella describe el pánico moral que acompaña el surgimiento de la subcultura otaku.

A raíz de una serie de asesinatos de chicas jóvenes en 1988 y 1989 por un joven asistente de impresión, Miyazaki Tsutomu – donde al parecer el joven se obsesionó con el manga y los juegos en línea, reproduciendo así en la realidad sus eróticas y sádicas fantasías. Kinsella señala que la patología del otaku es demasiada obsesiva, e individualista: emitiendo una antítesis de las normas valorativas dentro de la sociedad japonesa, como ‘la familia, la empresa, la nación’. El otaku, ella escribe, ‘viene a

representar a las personas que carecen de alguna reminiscencia de la conciencia social y en su lugar se preocupan completamente por su especialización de su... pasatiempo personal (Kinsella 200: 137)¹⁵⁰

Sin embargo, afirmar que el consumo de un anime, un género específico, y un manga es el eje causal de la violencia, significa entonces que ¿los programas transmitidos en México, son los generadores de la violencia en los jóvenes y su entorno? Sí bien Japón y México son países con diferentes culturas y diferentes contextos así como percepciones de su realidad, y sí bien algún otaku puede llegar a ser sociópata, eso no quiere decir que todos los otakus lo son, así como tampoco se niega de que no són posibles agresores.

No obstante, sí el anime, que es una expresión cultural así como el manga en Japón ha sido fomentada por el propio gobierno en las relaciones exteriores, puede entonces significar que el problema de violencia no necesariamente se encuentra en los otakus y su consumo por el anime, pues Japón es uno de los países con menor índice de violencia en el mundo, ubicado dentro de los cinco países más pacíficos del mundo, mientras que México se encuentra en el número 135 en una escala de 158¹⁵¹ en los últimos siete años.

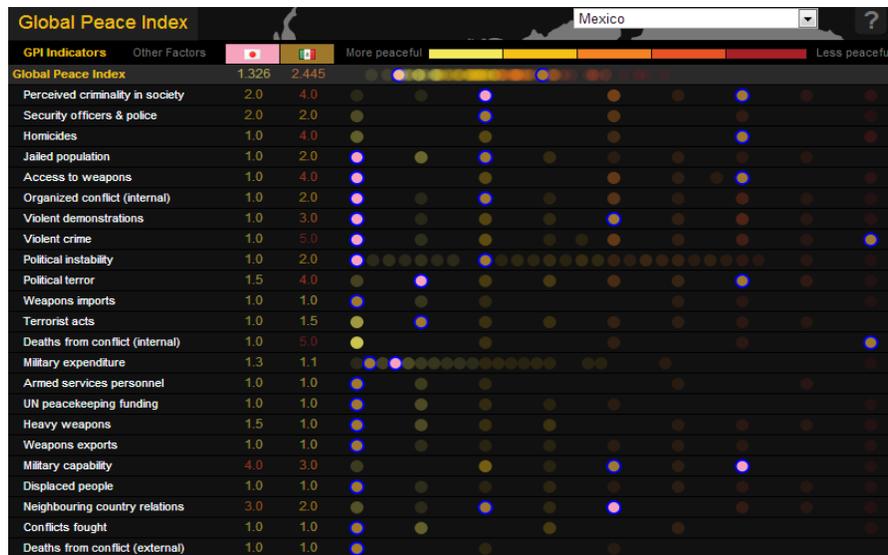


Tabla de Índice Mundial de Paz 2012.

¹⁵⁰ Gelder, Ken, Subcultures: cultural histories and social practice, Nueva York, Routledge, 2007, pp. 145

¹⁵¹ <http://www.visionofhumanity.org/gpi-data/>

En el cuadro, en el *Índice Global de Paz*, se puede apreciar que en una comparativa directa México-Japón, el número de Japón es 1.326, significando que su índice de paz está arriba de México, mientras que el índice de violencia de México es mayor al de Japón por una diferencia de 1.119.

Las barras amarillas marcan un menor grado de violencia mientras las rojas un mayor grado, así como se puede apreciar en los diversos indicadores desde la seguridad que provee la policía, los homicidios, los crímenes violentos hasta la inestabilidad política del país, así como el acceso a las armas, siendo esos los factores sociales considerados dentro de la violencia, con eso no se quiere decir –como se mencionó– que ningún otaku sea un sociópata, pero tampoco se afirma que el anime sea la causa de violencia, pues como se observó, Japón es uno de los países más pacíficos, en el caso de México, no se puede negar que un factor importante en la violencia actual, no es necesariamente de los medios, sino de los conflictos causados por el narcotráfico, y la estrategia política dentro del sexenio 2006-2012 como estrategia legitimizadora, sin embargo, al no ser tema eje de este estudio, no se ahonda a detalle, sino que el punto eje de hablar sobre violencia es en la consideración sobre el manejo de antivalores¹⁵² y valores en los animes.

La enorme influencia de los medios de difusión social (radio, televisión, etc.) junto con el crecimiento de organizaciones y la burocratización (así como el cambio de roles en la figura materna y paterna) de los contactos humanos han cambiado el papel y por ende, los valores sociales dominantes de los adolescentes también han cambiado considerablemente (Almenar, 1998: 404)

Un ejemplo dentro de las entrevistas, fue el anime, *Katekyo Hitman Reborn*¹⁵³, anime shonen en donde los protagonistas pertenecen a la mafia *Vongola*, y sin embargo, a pesar de que los coprotagonistas, y antagonistas son asesinos a sangre fría como *Varia*, una subdivisión de los *Vongola*.

¹⁵² La perversión del valor genera el antivalor, siendo este la ausencia reclamada por el valor desaparecido (Almenar, 1998: 7)

¹⁵³ Manga publicado por Shueisha, del 2004 al 2012, creación de Amano Akira, y transmitido en anime del 2006 al 2010 en TV Tokyo.

La medición de la violencia percibida así como los valores por parte de los entrevistados se llevó a cabo con una pregunta semejante a; *Pláticame si crees que en los animes existen valores, o violencia*. Pues hay que recordar que la entrevista fue no-estructurada con la intención de que el entrevistado hablará ampliamente sobre el tema.

Creo que de cierta manera es como todo, se debe tener una medida y un control. En especial por el tipo de anime que se pueda manejar en cuanto a la audiencia de edad menor, ya que es muy probable que al ser audiencia menor que apenas están estableciendo valores, al permitirles ver anime de alto nivel violento o erótico, puede alterar las que serán las bases de su educación como ser humano. En KHR! (Katekyo Hitman Reborn!) siempre eh creído que es algo que se contradice constantemente si lo hablamos de una manera sensata. Dado que no se puede decir que la mafia es algo que se debe valorar en tan altos estándares o comparar al mismo nivel de la familia o amistad, pero si lo vemos de una forma menos crítica y más surrealista, creo que es una idea muy bien utilizada para la creación de un nuevo anime, pero como siempre lo reitero, se debe tener cuidado con respecto a qué tipo de audiencia va dirigido el producto. (Mary-chan, entrevista 1)

La mayoría de los animes tratan más sobre el amor, compañerismo y la amistad (...) Bueno, la violencia viene con la humanidad ¿verdad?, es como los valores, son algo que no se olvida, yo más bien creo que es el complemento del ser humano, en los animes no se deja aparte, ya sea por diversión o por obligación a ser más fuerte y poderoso..., porque en todos los animes siempre se está diciendo que lo que importa es proteger a las personas que quieres, tus amigos y familia, y muchas veces se ve como la única forma de vencer al malo es junto a tus amigos (Mere Mitsuky, entrevista 2)

En cuánto la amistad y la familia, al igual que el respeto yo creo que es algo fundamental para ellos (los japoneses) y lo plasman en el anime. Después de todo ellos suelen tener mucho respeto a sus jefes familiares, y entre ellos; siendo que a un amigo-no-tan cercano lo suelen llamarlo por el apellido y con un '-san' mayoritariamente, al igual que a los mayores en su familia; yo creo que tienen muchos valores, sólo que como te dije anteriormente lo demuestran de distinta manera... Todos estos animes¹⁵⁴ tienen valores

¹⁵⁴ Sailor Moon, Samurai X, Ranma 1/2, Naruto, Bleach, Inuyasha, Los Justicieros, Orphen, Katekyo Hitman Reborn!, D.Gray Man, todas las sagas de Gundam, etc., son las series que Victoria identifica con valores.

como el hecho del amor, amistad, lealtad, valor y perseverancia, te enseñan a no rendirte por más obstáculos y adversidades que haya, sin embargo, todos y cada uno de ellos han tenido las peleas, muertes, ambiciones o traiciones como escenario principal. Por tanto, y salvando la enorme diferencia entre lo que son dibujos con súper-poderes extraordinarios, creo que el anime refleja al mundo real de hoy en día; un mundo que tiene valores pero también mucha violencia. (Victoria, entrevista 3)

Implícito está dentro de las respuestas, que sí bien, la animación posee una carga de valores como, la amistad, el amor, el respeto a la vida, entre otros que sirven para la convivencia social, también se nota que hay un combate de la violencia con violencia, como cuando un policía combate a criminal sí el delictivo no se reivindica dentro de las normas sociales¹⁵⁵. (Alberoni, 1994: 50)

En el caso de Tsunayoshi Sawada, el protagonista, es un joven estudiante de instituto que se ve envuelto en la mafia, negándose a sí mismo el hecho de que debe de asumir el rol como un futuro capo, pues al ser criado por su madre en un ambiente, sí bien no armonioso, si dentro de una vida normal de estudiante en donde sus preocupaciones no van más allá de la escuela y sus relaciones sociales, con un sentimiento moral arraigado.

No obstante, aparece *Varia*, asesinos expertos de la mafia, que no sólo son el simbolismo de la carencia de valores, sino que también representan los siete pecados capitales personificando la maldad dentro de los individuos, ese “*mal difuso, cotidiano, que se presenta como odio, envidia, resentimiento, venganza, mero gusto de dominio y atropello*”¹⁵⁶, siendo los protagonistas *Vongola* la contraparte bondadosa que representa el fin último del amor y la amistad.

¹⁵⁵ Alberoni, Francesco, Valores: 23 reflexiones sobre los valores más importantes en la vida, Editorial Gedisa, España, 1994, pp. 50

¹⁵⁶ *Ibíd.*, Pp. 49

Personaje	Valor que representa	Personaje	Pecados que representan
Sawada Tsunayoshi	Bondad, el amor al prójimo, respeto a la vida,	Xanxus	Ira
Gokudera Hayato	Confianza, amistad, respeto.	Belphegor	Pereza
Yamamoto Takeshi	Amistad, honestidad, compañerismo.	Superbi Squalo	Soberbia
Bovino Lambo	Inocencia	Leviathan	Envidia
Sasagawa Ryohei	Amabilidad,	Gola Mosca	Gula
Hibari Kyoya	Respeto a las normas sociales impuestas.	Lussuria	Lujuria
Rokudo Mukuro / Chrome Dokuro	Más que un valor, representa la multiplicidad del sujeto en sus diversos roles sociales y las decisiones, buenas o malas que puede llegar a realizar dependiendo de la situación y contexto social.	Mammon	Avaricia

El personaje principal, Tsunayoshi representa el sujeto comprometido¹⁵⁷ con los valores impuestos por el sistema, la sociedad y la cultura, conformándose a las normas organizacionales, no en un sentido oportunista sino de convicción ante lo que cree, Tsunayoshi es la representación de un sujeto en el ámbito social, pues puede enfadarse, reír, llorar, sentir ira incluso, sin embargo, su lado bondadoso, como afirmaba Rousseau que el hombre es bueno por naturaleza, es lo que hace de Tsunayoshi un personaje que se apegue a las normas de la sociedad y valores culturales.

Sus antagonistas, Xanxus, y Byakuran son el antivalor, es decir, el valor corrompido y pervertido. Xanxus es la negación de la bondad, como Hobbes afirmó, el hombre es el lobo del mismo hombre. Xanxus cumple con el rol de un ser carente de valores desde su infancia, pues fue abandonado, creciendo lejos de la figura materna, creándole una ruptura valorativa desde el núcleo familiar.

Byakuran, por otra parte, es producto del nihilismo mismo, es interesante pues, es un personaje imaginario que sí bien entiende racionalmente los conceptos de valor moral, el desenclave de la modernidad, así como el malestar cultural, presupuesto en el marco socio-histórico, provocando un desencantamiento y una fragmentación en la realidad del sujeto, causando una crisis individual. Byakuran, en su búsqueda por creer en algo, o encontrar algo con sentido en su vida, pues él está y no al mismo tiempo, sintiéndose como la nada dentro de un vacío, erra de camino intentando –como en muchas historias –destruir la tierra, sin embargo los valores, y creencias de Tsunayoshi que son comunicadas en un enfrentamiento frontal, le permiten reflexionar su vida, y su carencia de valores, intentando así, en un mundo paralelo al suyo¹⁵⁸, ser una persona en búsqueda de nuevos valores en los cuales creer.

¹⁵⁷ ...una actitud apropiada es una actitud de *confianza* o de *falta de confianza* en nuestra capacidad para pronosticar y controlar el ambiente. Si hay una gran incertidumbre, tendremos escasa confianza; a medida que disminuye la incertidumbre, la confianza crece (Smelser, 1989: 42). Tsunayoshi al inicio de la trama es una persona llena de inseguridades, con problemas de acoso escolar, y sin embargo respeta las normas, y aún cuando su confianza crece al formar lazos de amistad, y de empezar un proceso de socialización más hondo con sus compañeros, ya no alejándose de ellos por temor a la burla, es entonces cuando con confianza manifiesta expresamente sus valores, aún cuando los demás no respeten las normas, él siempre se atiene a ellas.

¹⁵⁸ El caso de Byakuran es complejo, pues no sólo es un sujeto que está y no está, pues vive diferentes vidas paralelas en diferentes sociedades, y contextos culturales en cuanto, su existencia no se limita a un mundo, sino a un ilimitado continuo de mundos paralelos o alternos en donde juega diversos roles sociales, creándole

2.4 HIKIKOMORI

Hikikomori es la locución japonesa para expresar el confinamiento o reclusión social de un sujeto por un periodo prolongado de tiempo, sí bien la palabra otaku tiene que ver con el hogar, el término hikikomori es no una labor dentro del hogar sino un auto-encierro.

La relación errónea del hikikomori y el otaku se debe a que cuando el sujeto se encierra en su cuarto, departamento, etc, en una gran variedad de casos consume anime y videojuegos, sin embargo, antes de explicar la relación anime-hikikomori-otaku, se necesita entender el por qué un sujeto social se retrae de su rol, evadiendo su realidad.

En Japón, la educación es estricta con el fin de ser el mejor, y así tener no sólo una excelente base de educación básica (shogakko), media (Chugakko) y finalmente ingresar a una buena universidad (daigaku), de preferencia la Todai, que sería para los que no la conocen, el Harvard al que los jóvenes desean ir, es decir, desde pequeños son inducidos a ser los mejores, en su mayoría de las veces por las madres, que son las encargadas de la educación de sus hijos¹⁵⁹.

Los jóvenes ingresan al juku (academias privadas) en donde se preparan extracurricularmente con dos años de antelación al examen de ingreso a la universidad (nyugaku shiken), convirtiéndose en 'ronin' (samurai sin dueño) si fallan, y asegurando su futuro sí logran pasarlo¹⁶⁰.

así una crisis de identidad, pues cada uno de los individuos en los diversos mundos le generan un conocimiento diverso, pluralizado, y racionalizado a tal punto que, el personaje ya no desea más que el dominio y control sobre todo, pues la adquisición de diferentes conocimientos le genera poder, esto es, una alegoría de la modernidad líquida, en donde sí bien tiene el sujeto tiene un conocimiento generalizado, también es disoluto, creando una incertidumbre de la identidad, así como una incertidumbre social en donde para construirse una identidad fija, en sus cambiantes mundos, busca la dominación del todo para no sentirse en la nada.

¹⁵⁹ Smyrna, Ochoa, "Nippon Kankou" en Conexión Manga, diciembre 2004, pp. 49-52.

¹⁶⁰ *Ibíd.*

Cuentan con una semana de descanso en mayo llamada *Golden Week*, descansando nuevamente en agosto, y la semana de año nuevo. El resto del tiempo deben de dedicarse al estudio, lo cual genera una imposición social en el joven, que sí bien no siempre lo lleva al suicidio como se ha hecho creer, sí afecta al joven de manera significativa, desahogando esa presión social de una forma agresiva hacia sus propios compañeros de clase, generando el 'ijime' (acoso) o como se le llamo en occidente 'bullying' hacia otros compañeros, generando en aquellos que son acosados que se aíslan de su entorno social.

“En una encuesta hecha a 990 estudiantes, el 73% declaró haber sido víctima de ijime. Cualquier estudiante que presente facilidad para el aprendizaje o, por el contrario, tenga un rendimiento bajo, es una víctima potencial y los líderes de la escuela apoyan en la mayoría silenciosa para poder castigar a los que no correspondan a la norma. Un alumno de cada sesenta rehúsa cada año asistir a la escuela por el ijime (Masao, 2011)”¹⁶¹.

El actor corre el riesgo de no saber “quién es” y frecuentemente la marginalización, la desviación y ciertos problemas psíquicos pueden surgir de esa crisis (Dubet, 1989: 523). Es decir, en la sociedad postmoderna en donde la crisis social se ve reflejada en los individuos, se pierde la identidad tanto colectiva como individual, provocando no una subcultura en este sentido como lo es la del otaku, sino, orillando al sujeto, o actor como le llama Dubet, a un confinamiento como medio de evasión a la realidad social¹⁶², provocando consecuencias no gratas, pues es difícil reintegrarse a una sociedad que cambia constantemente.

Quienes padecen esta enfermedad (refiriendo al hikikomori) mayoritariamente son varones adolescentes o jóvenes, se aíslan de la sociedad que les rodea para vivir como modernos ermitaños que no salen de su habitación (se considera hikikomori a la persona que se mantiene encerrada un periodo mínimo de seis meses hasta siete años), habitualmente pegados a una pantalla, ya sea del ordenador, la videoconsola, la

¹⁶¹ Menkes, Dominic, “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad” en *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* [en línea], 2012, pp. 58 [consulta: 10 diciembre 2012] <<http://revistaumanizales.cinde.org.co/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/580/313>>

¹⁶² Dubet, François, “De la sociología de la identidad a la sociología del sujeto” en *Estudios Sociológicos*, vol. VII, núm. 21, septiembre-diciembre, 1989, pp. 519-543.

televisión, o un gadget que les ofrece acceso a internet, negándose a ir a la escuela o al trabajo durante meses o incluso años. Apenas se relacionan excepto con otros hikikomori, y normalmente de manera virtual... Se calcula que en el país nipón este problema podría afectar a un millón de personas, lo que ha llevado al Ministerio de Salud japonés a abrir un centro de rehabilitación especializado en tratar la enfermedad (Sanz, 2011)

El tema de los hikikomori también ha sido abarcado por el anime, así como el otaku mismo, desde una crítica al otaku obsesivo hasta una visión sociable del mismo. En el caso del hikikomori, el anime *Bienvenido a la N.H.K*¹⁶³ (Nipon Hikikomori Kyokai), es decir, *Bienvenido a la Asociación de Hikikomoris Japonesa*. No se confunda con la NHK en el Japón real donde NHK son las siglas de una radiodifusora.

El anime narra la vida de Satou Tatsuhiro, un estudiante ex-universitario que, sin encontrar trabajo, se empieza a confinar de la sociedad dentro de su departamento, saliendo esporádicamente para adquirir productos de consumo básico. El personaje sí bien, es dramatizado, refleja la crisis por la que el sujeto pasa, a tal grado que empieza a cuestionar no sólo su identidad sino que probablemente la situación en la que se encuentra es producto de un complot social que hace que los individuos se retraigan. El tema central del anime, es el hikikomori y su reclusión, sin embargo también se observa los post-traumas de haber sufrido maltrato físico, así como la subcultura otaku, o el suicidio por internet, el consumo de drogas debido a la presión social, e incluso las estafas piramidales.

El hikikomori tiene una relación al anime, y al otaku en cuanto, al momento que decide confinarse, se refugia en videojuegos, animes, mangas, etc, mientras que el otaku es un ser social que cumple con sus roles al tiempo que consume anime y manga. El anime tiene la ambivalencia de los contenido; violencia—paz, antivalores—valores en sus diversas temáticas, géneros y situaciones espacio-temporales, así que, puede ser usado como un medio de crítica o reflexión en algunos casos, como lo es *Bienvenido a la N.H.K*.

¹⁶³ Publicado por la Shonen Ace en el 2002, y animada por el Estudio Gonzo en el 2006.

Aunque la Administración se ha puesto como prioridad alejar el ijime, causante de la mayoría de los suicidios de adolescentes en Japón, el curso pasado (2010) se registraron en los colegios nipones más de 72.000 casos (Sánchez, 2011)

El proceso de rehabilitación es lento, sin embargo ha habido mejoras paulatinas en la reincorporación de los sujetos a la sociedad, no con el mismo empleo que tenían, o con los mismo compañeros de escuela que conocían, tampoco el mismo temario escolar, sin embargo, ante la sociedad posmoderna y cambiante, el Ministerio de Salud Japonés ha realizado una notable labor al reincorporar a los hikikomoris a la sociedad después de tan largo período de aislamiento.

2.5 COSPLAYER

En la modernidad y/o posmodernidad, el joven busca una reafirmación de quién es¹⁶⁴, en una sociedad cambiante y globalizada; los sujetos buscan resistirse ante la desintegración de la sociedad civil¹⁶⁵. El joven mexicano que retoma la subcultura del anime y el manga en un intento de re-valorización, pasa a ser otaku, expresándose ante la sociedad como un cosplayer.

Las motivaciones o factores específicos del interés por la moda y los cambios de la moda, además de las razones físicas del cambio que al final de cada estación, son el aburrimiento y la fatiga de la moda actual, la curiosidad, el deseo de ser diferente, o la autoafirmación, la rebelión contra la convención, la compañía, y la imitación. (Smelser, 1989:19)

¹⁶⁴ “Giddens describe la inseguridad existencial en la que viven los hombres modernos y, como repite la sociología contemporánea, afirma que tal inseguridad se palia con las rutinas menores de la vida diaria. Bauman cree que dicha rutina impide pensar en las <<causas y propósitos del universo>>” (Béjar, 2007: 152)

¹⁶⁵ Giddens explica que; “uno de los rasgos distintivos de la modernidad es la interconexión creciente entre dos extremos de la extensionalidad y la intencionalidad: las influencias globalizadoras, por una parte, y las disposiciones personales, por la otra [...] Cuanto más pierden su dominio las tradicionales y la vida diaria se reconstituye en virtud de la interacción dialéctica de lo local y lo global, más se ven forzados los individuos a negociar su elección de tipo de vida entre una diversidad de opciones [...] La planificación de la vida de forma reflexiva [...] se convierte en el rasgo central de la identidad propia”. (Castells, 1999:33)

Cosplayer, proviene de Cosplay que es la abreviación de ‘Costume Play’, es decir la representación de un personaje; un juego de rol imaginario. Sí bien no todos los otakus son cosplayers, así como no todos los cosplayers son otakus, pues el cosplayer personifica las actitudes, gestos, etc., de cierto personaje, es decir, lo actúa, pues no es sólo disfrazarse, sino ser el personaje mientras se tiene el disfraz, una sub-categoría es el ‘crossplay’, es decir que una mujer se personifica el rol de un hombre, y viceversa. En la personificación de ciertos personajes de anime, y por sentido estético, existe en México un gran número de otakus —en especial femeninos— que realizan crossplay.

En la investigación de campo, se observó que en su mayoría, las personas que escuchan o piensan en el vocablo ‘cosplay’ lo relacionan con el otaku y el anime, siendo que, existen cosplayers que no son otakus, sino fanáticos de otra subcultura como lo es la del comic norteamericano, o de fandoms (reinos de los fans) como Harry Potter, Star Wars, etc, de ahí que sí bien en su mayoría, es una expresión del otaku ante la sociedad, no necesariamente ser otaku lo convierte en cosplayer ni viceversa, sin embargo el cosplay es a su vez una característica del otaku como forma de expresión, no como multitud actuante sino como movimiento expresivo.

La multitud expresiva... desahoga sus impulsos y sentimientos en las “acciones meramente expresivas” [...] El movimiento expresivo... “no trata de cambiar las instituciones del orden social ni su carácter objetivo” —sin embargo Blumer agrega a la definición que —el esfuerzo colectivo...establece un nuevo orden de vida *social*. (Smelser, 1989: 19-20)

Los cosplayers expresan la crisis social¹⁶⁶ en la que se encuentran, así como su identidad social, mostrando los “aspectos íntimos de la vida personal —que— están directamente ligados al establecimiento de vínculos sociales” (Giddens, 1994:48) en cuanto a su relación del ‘yo’ y la ‘sociedad’.

¹⁶⁶ “La subcultura de los jóvenes, de las bandas y de la delincuencia juvenil, podrán entonces interpretarse como expresiones de esa crisis”. (Dubet, 1989: 523)

Enunciando en sus disfraces y personajes la representación de las inseguridades generadas por la sociedad posmoderna¹⁶⁷, así como también expresan la subcultura a la que pertenecen. Observados por la sociedad como actores externos a ella, siendo que el decaimiento de valores y la búsqueda de nuevos es la que origina al otaku, y al cosplayer. El cosplay es un medio de expresión no sólo cultural sino de la crisis posmoderna, en la reconstrucción de la identidad social dentro de la sociedad, a veces basado en imaginarios.

No (se ha disfrazado), pero más que nada porque soy mala haciendo trajes y no hay nadie que los haga, aunque me gustaría hacerlo. (Le gustaría disfrazarse de) Haru Miura. Porque adoro su personaje, a ella le gusta hacer cosplay, me encanta su forma de ser tan alegre, dulce, buena con los niños y admiro su determinación e inteligencia. (Vicky, entrevista 2)

En las entrevistas, se percibe que sí bien el cosplay es una expresión cultural que marca la pertenencia a un grupo y facilita la socialización entre los pertenecientes a ese grupo, además de ser una inversión de tiempo y dinero, lo cual lleva a la deducción de que el cosplay es un recurso entre los otakus como capital social.

Sí, hay mucha gente que le pone mucho empeño para que su traje quede bien y al final lo logran, con cada detalle que alguien pone después de su esfuerzo (Mere Mitsuky, entrevista 3)

Pues la verdad la gente que hace cosplay tiene su merito porque se curra la vestimenta y el maquillaje y pierde la vergüenza y se lanza a pasar un buen rato... Pues sí, la verdad alguna que otra vez pensé en hacer cosplay, pero soy demasiado vaga como para ponerme semanas antes o meses a hacer la vestimenta y todo el resto. (Valeria, entrevista 4)

¹⁶⁷ <<El actor corre el riesgo de no saber “quién es” y frecuentemente la marginalización, la desviación, y ciertos problemas psíquicos pueden surgir de esa crisis. [...] hay relaciones de destrucción de la identidad como las hay de la constitución de ella; existen ritos de degradación y ceremonias de integración y de valorización>> (Dubet, 1989: 523)

El cosplayer necesita invertir tiempo en el aprendizaje de un anime, manga, video juego, película, etc., de cierto personaje, así como de las técnicas de costura e innovación que conlleva al plasmar el 'imaginario' del personaje en algo palpable; es decir, el cosplayer para poder crear un disfraz necesita adquirir un conocimiento específico, aplicándose el concepto de capital cultural de Bourdieu en cuanto a la inversión educativa, un ejemplo de ello es la cosplayer B-Shira¹⁶⁸. Es una cosplayer reconocida a nivel mundial que empezó desde el 2007, aplicando los conocimientos adquiridos en su carrera de Artes Visuales en la ENAP, utilizando diversos materiales para la confección de un cosplay o crossplay, transformando así el capital cultural en económico en cuanto es convertible en dinero, B-Shira ahora no sólo es reconocida en toda la comunidad otaku, sino que colabora con la Asociación México-Japonesa en la revista *Doon!!*, como una cosplayer profesional. El cosplay además sirve como recurso de sociabilidad dentro del grupo, transformándose así en capital social.

El capital social está consumido por la totalidad de los recursos potenciales o actuales asociados a la posesión de una red duradera de *relaciones* más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuos..., se trata aquí de la totalidad de recursos basados en la *pertenencia a un grupo* [...] En la práctica, las relaciones de capital social sólo pueden existir sobre la base de relaciones de intercambio materiales y/o simbólicas [...] En estas relaciones de intercambio, en las que se basa el capital social, los aspectos materiales y simbólicos están inseparablemente unidos, hasta el punto de que aquellas sólo pueden funcionar y mantenerse mientras esta unión sea reconocible. (Bourdieu, 2001:148-149)

El cosplay es entonces, la forma de expresión del otaku en la que, el disfraz sirve como medio de sociabilidad dentro de esta subcultura. El reconocimiento del 'yo'¹⁶⁹ entre otros

¹⁶⁸ <http://b-shira.deviantart.com/>

¹⁶⁹ "Desde Kant el yo ocupa simultáneamente el puesto de un sujeto empírico en el mundo, en que se encuentra como un objeto entre otros objetos, y el puesto de un sujeto trascendental frente al mundo en su conjunto al que él mismo constituye como totalidad de los objetos la experiencia posible. [...] Foucault descubre la misma dialéctica en la segunda dimensión, la del ponerse-a-sí-mismo. Desde Fichte el yo hace, como sujeto capaz de reflexión, la doble experiencia de que, por un lado, se topa siempre ya consigo en el mundo como con algo contingentemente devenido, opaco; pero de que, por otro lado, justo mediante esa reflexión, se apresta también a hacer transparente ese en-sí y a elevarlo para-sí a la conciencia [...], este

actores sociales que tienen una ideología común, pertenecientes a la subcultura del otaku, alejándose de la 'realidad', es decir, alienándose de su sí mismos y su sociedad en tanto socializan contradictoriamente con aquellos que comparten su afición, destruyendo y construyendo su 'yo'.



Personaje: Mutsuki Kurama
Series: Barajou no Kiss (Manga)
Cosplayer: B-Shira
Photo por: HaruhiK

proceso de cobrar conciencia de sí mismo a partir del modo de lo ya dado con que el sujeto se topa consigo en el mundo. [...] Freud plantea el imperativo de que el <<ello>> devenga el yo, Husserl asigna [...] el fundamento no pensado y oculto de la subjetividad en sus operaciones. [...] En la misma dialéctica viene a dar, en fin, el afán de escapar al tercer redoblamiento del sujeto como autor originariamente creador y a la vez alienado de ese origen” (Habermas, 1989: 314-315)

2.6 VISUAL KEI, OSHARE KEI Y GOTH-LOLI

El Visual Kei proviene del Rock Japonés (J-Rock) y el Heavy Metal Europeo, como el nombre lo dice, las bandas de 'visual kei' se enfocan en el 'estilo visual' y la música simultáneamente. Los integrantes de grupos como *Versailles*, *Alice Nine*, etc., se encauzan en una apariencia andrógina, incorporando a su propia tradición japonesa en cuanto al maquillaje del *kabuki*¹⁷⁰, el estilo barroco europeo.

Por lo menos uno de ellos se viste como mujer, la primera vez que lo vi pensé ¿de verdad es hombre?, pero sí... en realidad es era muy guapo (opinión de una otaku comentando sobre el arreglo del visual kei)

En México, sí bien existen otakus, y cosplayers, también hay visual-kei, sin embargo no se consideran otakus, sino visuals, en ocasiones; ambos. Arreglando su ropa con tonalidades oscuras, no imitando el maquillaje, pero sí intentando mantener su perfil otaku-visual. Algunas subdivisiones del Visual Kei son; el Oshare-Kei, y la Lolita Gótica (Goth Loli). Sí bien son expresiones culturales de la subcultura otaku, así como pueden ser consideradas tribus urbanas en cuanto profesan las siguientes características:

- *Ideología* – Se edifica una estética, es decir, un tipo de vestimenta, un estilo de maquillaje, etc.
- *Lenguaje* – Códigos simbólicos del habla.
- *Territorio* – Lugar de encuentro, en el caso de el otaku, el visual, oshare, lolita, etc; su lugar de encuentro se da en convenciones como la TNT en Tlatelolco, o el Bazar de la Computación y la Tecnología, conocido por el otaku como 'La Friki Plaza'.

¹⁷⁰ Teatro tradicional japonés, en el que el hombre interpreta los roles femeninos, el kabuki es un arte cultural en elementos de baile y canto.

- *Música* – En el Otaku, está el J-Pop, J-Rock, el Visual Kei, el Oshare Kei, y otras categorías musicales, así como los soundtracks de anime.

El Oshare-kei, es —a diferencia del visual que tiene una temática oscura— un estilo enfocado más en la moda, así como temáticas sobre la amistad, el amor, etc; una banda exponente de Oshare-kei es; *An-Cafe* contrastando los colores brillantes con algunos oscuros, adhiriendo el uso del delineador, como otros grupos, no sólo del visual sino de la cultura coreana, así como lentes de contacto de diversos colores de fantasía.

Hay una armonía temática que ofrece los contenidos comunes (y deseados) pero también una identidad, y los símbolos permanecen circulantes en una constelación (por ejemplo, el imaginario J-Pop, que no sólo obedece, dicho sea para unificar términos, al mundo de la música) “porque son desarrollos de un mismo tema arquetípico, porque son desarrollos de un arquetipo (Duran, 2004: 46)

Una de las exponentes reconocidas en México del Visual-Kei, dentro de la sub-categoría de la Lolita Gótica¹⁷¹, es Maryan MG. Es una cantautora *que tiene su proyecto cocido como “Loli-Rock”, y en el cual refleja sus inquietudes y pasiones dentro de la cultura popular japonesa, sonidos electrónicos y temas fuertes como el amor, la pasión y la locura* (Nava, 2012: 121) Maryan fue nombrada la principal exponente, así como la primera Lolita Gótica mexicana (2009) en la revista *Gótica*. Bogarín cita en cuanto a la reflexión estética de estos movimientos culturales que;

...una colección de visiones que facultan al usuario para apropiarse de un producto determinado como vehículo para decodificar a la cultura (esto es, a la realidad) y lograr un control más constante sobre su identidad, y, a partir de ello, de los beneficios de su intervención sobre el mundo y sus múltiples objetividades (Baudrillard, 1999: 99)

¹⁷¹ Una representación de la Lolita Gótica (Goth-Loli) se puede apreciar en la serie *Yamato Nadeshiko Shichi Henge*, sí bien la serie no se enfoca en las lolitas, muestra la creciente popularidad de la Lolita-Gótica dentro de la sociedad japonesa. En otro anime como *Sket Dance* se muestra desde los *visual* como Dante, hasta los otakus, mangakas, seiyuus, etc, es decir, el anime, de una forma expresa en sus tramas parte de la sociedad japonesa.

Es un idealismo subjetivo que sin embargo encuentra su expresión concreta en la sencilla reflexión de la construcción de los valores del objeto con base aparente en sus propios valores, pero basado en realidad en las “imagerías” sensorialmente estimuladas del receptor, en cuyo nombre se establecen los procesos que fundamentan la selección de un objeto sobre otro. El imaginario, aunque expresado lingüísticamente para su planteamiento global, queda estructurado por las imágenes (Duran, 2004: 25)

La transculturación causada por la globalización, en cuanto a la crisis identitaria de los jóvenes por la pérdida de valores, y el desencanto de la sociedad civil en la que viven, causa una destrucción-reconstrucción¹⁷² en su identidad en cuanto a la cultura, y lenguaje¹⁷³, así como sus juicios de valoración; pues como se mencionó anteriormente, la cultura japonesa y la cultura mexicana difieren desde la cuestión religiosa, tradicional, geográfica, histórica, etc., sin embargo, es esa misma cultura opuesta a la mexicana en la que los jóvenes encuentran nuevos valores sociales, así como un medio de expresión cultural en que comunican a la sociedad su propia crisis cultural.

¹⁷² “Los procesos de modernización pueden ser presentados desde la perspectiva de mundos de la vida específicos de las distintas capas y grupos sociales: la cotidianidad de las subculturas arrastradas por los procesos de modernización. [...] Los procesos de modernización aparecen entonces como la historia de los padecimientos de aquellos que hubieron de cargar con los costes de la implantación de la nueva forma de producción y del sistema de los Estados modernos, implantación pagada al precio del hundimiento de tradiciones y de formas de vida”(Habermas, 1988. 532)

¹⁷³ Los medios [...] transmutan, por un lado, los contenidos auténticos de la cultura moderna en estereotipos neutralizados y aseptizados, e ideológicamente eficaces, de una cultura de masas que se limita a reduplicar lo existente. [...] Por un lado, los *medios de control sistémico*, a través de los cuales los subsistemas se diferencian del mundo de la vida, y, por otro lado, las *formas generalizadas de comunicación*, que no sustituyen el entendimiento lingüístico, sino que simplemente lo condensan y que, por lo mismo, permanecen ligadas a los contextos del mundo de la vida (*Ibíd.*, 521-522)

2.7 NUEVA SUBCULTURA EN MÉXICO; HALLYU

El *hallyu* conocido como ‘onda coreana’, y usado en Corea para referir a los cantantes, modelos, actores, no es parte del tema en cuestión, pues el enfoque de este estudio es la subcultura otaku como expresión de la cultura popular japonesa en México, y sin embargo merece mención, pues como se mencionó anteriormente; el *hallyu* se da a conocer en México por medio de los dramas transmitidos por medio de la televisión, y el otaku tiene un acercamiento no sólo a la cultura popular japonesa sino a la coreana, en el sentido de que ambas son culturas de consumo que llegan a México a través de los medios, ya sea internet, radio, televisión, o revistas.

La cultura del análisis social. Como tal, se refiere a las propiedades específicas del sistema de repertorios significativamente organizados de la acción social de otra sociedad. Lo cual puede incluir desde el dialecto, los gestos, y los estilos de producción y de consumo hasta la conducta religiosa, los símbolos de identidad y valores sociales. [...] En periodos de contracción, la identidad étnica o de minoría es algo a lo que se puede apelar, una vez más, tanto en la búsqueda de protección y ventajas económicas como de seguridad cultural y psicológica. (Friedman, 1994: 142-143).

El otaku sabe de K-pop, así como los fanáticos del K-pop saben de anime, en ocasiones pueden ser ambos en cuanto a la pertenencia fragmentada del otaku mexicano dentro de ambas subculturas, y en ocasiones se dedican especialmente a una subcultura, cabe mencionar que en la observación de campo, se suele ser ambas, en este caso no se puede determinar si el otaku se convierte en fanático del K-pop, o si aquel que se llama así parte de la ‘onda coreana’ llega a convertirse en otaku, lo que se puede afirmar es que ambos socializan con un ambiente de respeto entre las preferencias personales, y sin embargo cada subcultura tiene sus discrepancias internas.

En el caso de la subcultura japonesa, difiere en cuanto a los géneros, y diversas categorías como la del visual-kei, oshare, cosplayer, mientras que el *hallyu* el conflicto se genera en las fans en cuanto a idealizan a un grupo, atacando a otro, autollamadas anti-fans (usualmente el mayor grado de anti-fans se encuentra en Corea mismo y otros países de

Asia). En el caso de México, al ser una cultura diferente, sí bien se adoptan características de la cultura popular coreana, también se percibe de una forma diferente el agrado o desagrado a cierto grupo; aunque al igual que en Corea, sí los seguidores del K-pop en México gustan de un grupo, marcan su sentido de pertenencia nombrándose no solamente fans del K-pop, sino específicamente de uno o varios bandas. Una lista de las diversas categorías de fans dentro de los grupos coreanos más populares tanto en Corea como en México son los siguientes:

Nombre del Fandom	Grupo al que pertenecen
ELF	SUJU – SUPER JUNIOR
SHAWOLS	SHINEE
INSPIRITS	INFINITE
EXOTICS	EXO M & EXO K (EXO)
VIPs	BIG BANG
DAISIES	GIRLS DAY
BLACKJACKS	2NE1
SONEs	GIRLS GENERATION
JUMPING BoAs	BoA
BEST FRIENDS	BOYFRIEND
KISS MES	U-KISS
ANDROMEDAS/ANGELS	TEEN TOP
LOVE	UN'EST
WONDERFULS	WONDER GIRLS
CASSIE	TVXQ

En un análisis que Béjar realiza sobre Bauman¹⁷⁴, define lo anterior en relación a la modernidad líquida, y la personalidad contemporánea, definiendo la personalidad como consecuencia de la desdramatización de la vida social, causando la desdramatización del sujeto dentro de la colectividad.

La modernidad líquida es entonces el contexto donde “se pasa a la era del enfrentamiento a la era de la evitación¹⁷⁵” provocando un quiebre en la tradición e institución, emergiendo una re-construcción de las normas y tradiciones culturales, por ejemplo; en referencia a los diversos grupos de pertenencia, hay incluso algunos k-poperos que se auto-denominan “EXOTIC SONELF & INSPIRIT” es decir, al tiempo que muestran la diversidad que escogen en relación a la crisis que provoca una modernidad líquida en sus personalidades, forman un sentido de pertenencia en donde incluso juegan con las palabras, traduciendo lo anterior como; “soy un exótico, producto del consumo de artistas como Girls Generation y Super Junior con un espíritu latente”.

Dentro del J-pop, como del K-pop, si bien hay un proceso de socialización entre los individuos de forma personalizada, entendiéndose, como el mutuo reconocimiento en donde ambos hablan estando presentes en un determinado espacio-tiempo, o un lugar de encuentro, también hay relaciones superficiales, es decir, las existentes dentro de la red, Béjar lo describe de la forma siguiente; “Internet y el teléfono móvil proveen una comunicación rápida y ubicua pero superficial por la cual nos creemos relacionados, menos solos¹⁷⁶” lo cual describe como un engaño entre la conexión y la interacción en la red, en la cual no se conoce al sujeto de forma personalizada.

El otaku y el K-popero entonces comparten el mismo engaño que las redes sociales, y el internet promueven por medio de una ‘ilusoria’ socialización, conectándose al mundo de la red en un aproximado de 6 a 8 horas diarias —según las entrevistadas respondieron—,

¹⁷⁴ Béjar, Helena, *Identidades pensantes: Zygmunt Bauman*, Editorial Herder, Barcelona, 2007, Cap.V, p. 123-159.

¹⁷⁵ *Ibíd.*, 124

¹⁷⁶ *Ibíd.*, 158

usando ese tiempo, ya sea en busca de música, videos, shows de variedad (por parte del k-popero) o de fanfictions¹⁷⁷, mangas, animes, amv¹⁷⁸, doujinshis, etc., (en el caso del otaku).

Esta socialización ilusoria dentro de la posmodernidad en donde se crea una inseguridad social, les sirve —en cierto sentido— como una forma de reafirmarse dentro de un grupo, y encontrar seguridad en la sociedad de riesgo como la denomina Beck¹⁷⁹, donde el mercado aprovecha para la venta de sus productos, regresando entonces al concepto de consumo tanto económico como cultural, llevando al otaku y al k-popero mexicano a un lugar de encuentro común; *la friki plaza*.

El K-pop en ese sentido, y de acuerdo a la seguridad y el orgullo que Corea siente por sus propios productos así como cultura¹⁸⁰ han hecho que ellos mismos reflejen el problema de la impersonal interacción entre sujetos sociales a causa del internet; anteriormente descrito en una composición musical del grupo EXO, titulada MAMA¹⁸¹.

¹⁷⁷ Historias alternas a la trama original narradas por el fan, ya sea en primera o tercera persona, con el fin de satisfacer sus fantasías románticas entre personajes ya sean relaciones heterosexuales o del yaoi.

¹⁷⁸ Anime Music Video; son videos dedicados a un personaje, pareja o anime específico como 'tributo' al mismo. El otaku —en este caso— reúne varios clips o secuencias de anime, editándolas, agregando efectos, etc., en orden de crear un video que exprese lo que ellos sienten al ver el anime o cierto personaje. Para eso, invierten horas en las búsquedas de software especializado, buscan tutoriales, y aprehender a manejar diversos programas, desde el básico *Movie Maker* de Windows, hasta programas como *Sony Vegas*, y Photoshop.

¹⁷⁹ Véase; Beck, Ulrich, "La lógica del reparto de la riqueza y del reparto de los riesgos" en *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Paidós, México, 1998, pp 25-56

¹⁸⁰ Lo que les ha llevado a seguir el ejemplo japonés sobre utilizar la subcultura como una vía de promover la cultura popular de su país a otros países, en el caso de Corea, la música es el medio de entrelace entre su cultura y la ajena. En países como Francia, el impacto del boom del K-pop ha generado que algunas instituciones académicas decidan impartir el idioma coreano como obligatorio, y así como el otaku se interesa por Japón y su cultura e idioma, el k-popero se interesa en Corea, su lengua e historia.

¹⁸¹ Su traducción es algo controversial, sin embargo, 'MAMA' puede ser traducida como 'su alteza', pues se les llamaba MAMA a los emperadores, es decir, el uso de la palabra es aplicado a la persona que rige un lugar, en este caso, se podría hablar tanto del gobierno, como de una alegoría a lo que rige la vida de la juventud; el internet y las redes sociales. La letra de canción fue escrita por el compositor Yoo Young Jin, creador de otra canción llamada 'odiamos todo tipo de violencia'. La traducción al inglés es de *pop!gasa* (<http://www.kpoplyrics.net/exo-k-mama-lyrics-english-romanized.html>).

Descuidado, negligente. Dispara anónimo, anónimo.

Insensible, inconsciente. ¿No hay nadie que se preocupe por mí?

Supongo que no tengo más alternativa que tolerar a quién se ha perdido exteriormente.

Aunque cierro mis ojos.

MAMA! Respóndeme, ¿Por qué la gente cambia?

¿Alguna vez ha existido una hermosa época?

Han olvidado cómo escuchar, amar, preocuparse por alguien más, estamos perdidos.

Negándose a ayudar a otros mientras trabajan, mientras viven.

Llenos de envidia detrás de una máscara anónima.

Incluso después de lograr sus metas, aún están llenos de hambre.

¿Están satisfechos ahora?

¿No podremos vernos a los ojos nunca más?

¿No podremos comunicarnos? ¿No podremos amar?

Llorando ante la dolorosa realidad.

Dime MAMA si se puede cambiar esto, respóndeme MAMA.

En algún momento, nos hemos atrapado voluntariamente detrás de las rejas de una prisión inteligente.

0 & 1 son usados digitalmente para crear nuestra personalidad.

Es un lugar sin vida, sin sentimientos ni calor, es sólo un lenguaje inservible.

Es un desperdicio el estar auto-recluido.

La soledad incrementa con el pasar de los días.

Al ser humanos podemos ser heridos, sí.

Podemos reír, y llorar juntos, tomarnos de la mano, conociendo ese sentimiento que nos conecta los unos a otros, sí alguna vez quisiéramos recuperarnos

.

¿No podríamos entonces mirarnos a los ojos?

¿No podríamos comunicarnos? ¿No podríamos amar?

Llorando ante la dolorosa realidad.

Dime MAMA si se puede cambiar esto, respóndeme MAMA.

¡Retrocede!

Morir, matar, gritar ante las peleas. Esto no es una guerra.

MAMA MAMA MAMA MAMA Ayúdame a regresar.

MAMA MAMA MAMA MAMA A ser conscientes de regresar.

Golpear, ser golpeados, escoger un lado, esto no es un juego.

MAMA MAMA MAMA MAMA Ayúdame a regresar.

Si~

Descuidado, negligente. (MAMA) Dispara anónimo, anónimo. (MAMA)

Insensible, inconsciente. (MAMA) ¿No hay nadie que se preocupe por mí? (MAMA)

Estoy agradecido por la bendición de vivir cada día, creando nuevos lazos.

Compartiendo amor con todas las personas en vez de corazones devastados.

Sí aún podemos reír.

¿No podríamos entonces mirarnos a los ojos?

¿No podríamos comunicarnos? ¿No podríamos amar?

Llorando ante la dolorosa realidad.

Dime MAMA si se puede cambiar esto.

Descuidado, negligente. Dispara al anónimo, anónimo.

Insensible, insensato. ¿No hay nadie que se preocupe por mí?

La letra de la canción, sí se analiza detalladamente, en el primer párrafo, habla sobre la pérdida de valores, y el enajenamiento que se genera en el sujeto ante la expansión del internet, y las redes sociales, en donde los sujetos se olvidan de sí en cuanto a su relación con la sociedad.

En el segundo párrafo, se pregunta el *¿por qué la gente cambia?* , y si *¿alguna vez existió una hermosa época?*. Si se aplica el contexto social actual, que es el posmoderno o modernidad líquida como lo explica Bejar al citar a Bauman, da cuenta que, la crisis de valores, y tradiciones aunado a que <<la única posibilidad de resistir a su avanzar irrefrenable –de la posmodernidad– es erigir un baluarte interior [...] acorazándose contra todo ataque dirigido a su inviolabilidad>> (Volpi, 2005:110) es entonces en referencia a la modernidad líquida que las personas cambian, pues la crisis social les afecta individualmente.

Mientras en el mismo párrafo se pregunta *¿existió una hermosa etapa?* La pregunta es entonces en relación a la modernidad sólida donde como señala Bauman <<La modernidad sólida, la individualidad era adscriptiva, inseparable de un marco social [...] La esperanza de vida correspondía, aproximadamente, con el desarrollo de proyecto de vida, de una identidad centrada en la carrera ocupacional. El mundo social y sus instituciones ofrecían protección contra el infortunio, dentro de un orden institucional longevo y seguro¹⁸²>>, es decir que en la modernidad líquida las personas se acorazan fuera de las relaciones sociales por el riesgo que presenta la sociedad ante la posmodernidad, mientras que en la modernidad sólida, donde había una estrecha relación entre el 'yo' y la 'sociedad', los sujetos no tenían esa inseguridad arraigada, por lo tanto el proceso de socialización era personalizado.

Actualmente ante el avance de la ciencia, y tecnología, que no sólo afecta al sujeto social en cuanto a su sociabilidad e interacción con el otro, sino al medio ambiente, hay una parte en la letra que refiere a la tecnología, y el engaño de una sociabilidad en la red:

❖ *En algún momento, nos hemos atrapado voluntariamente detrás de las rejas de una prisión inteligente.*

La frase remite a los sujetos que se protegen detrás de una computadora antes de sociabilizar frente a frente.

¹⁸² Béjar, Helena, *Identidades pensantes: Zygmunt Bauman*, Editorial Herder, Barcelona, 2007, Cap.V, p. 124.

- ❖ *0 & 1 son usados digitalmente para crear nuestra personalidad.*

En relación a las redes sociales, el lenguaje de la computadora es, el código binario, no sólo utilizado en la informática, creación de software y comandos de la computadora sino en las telecomunicaciones, es decir, que la identidad del sujeto no es creada por el mismo, sino el avance de la tecnología crea la identidad en sistema binario de acuerdo a comandos.

- ❖ *Es un lugar sin vida, sin sentimientos ni calor, es sólo un lenguaje inservible.*

Al ser un mundo impersonalizado, fuera de una sociedad real, alejado de un proceso de sociabilidad, es entonces, que el lenguaje de computadora se vuelve inservible, pues si bien es la máxima en cuanto a las múltiples funciones que puede realizar dentro de la informática, es cierto también, que en las relaciones sociales, es un lenguaje impersonal que no promueve la sociabilidad e interacción.

- ❖ *Es un desperdicio el estar auto-recluido. La soledad incrementa con el pasar de los días.*

Las últimas dos frases aluden a la insociabilidad del sujeto, que prefiere comunicarse vía red, incluso sí la persona está no lejos de su alcance, por ejemplo; a una cuadra o unos metros, en ese caso en vez de caminar, envía un mensaje, sin embargo la interacción social es lo que hace al sujeto parte de la sociedad, y el proceso de sociabilidad le otorga la posibilidad de crear relaciones personales.

La compañía productora, SM-Entertainment, declaró antes del lanzamiento de la canción que, <<la letra habla acerca de los conflictos, y la falta de comunicación que la gente moderna tiene tanto en el mundo real como en el virtual, con la esperanza de que el amor

puro —en cuanto a los diversos valores, como la amistad, el apoyo mutuo, etc.— sea recuperado>> en la sociedad actual¹⁸³.

No obstante, SM-E no es la única compañía que promueve mensaje en cuanto a la sociedad actual, sino que otras compañías como Pledis, con el grupo Nu'Est, abarca el tema de la violencia social en los jóvenes, en relación al acoso, etiquetado como bullying. La letra de la canción <<otorga voz a los jóvenes, hablando sobre lo que acontece en la sociedad desde la perspectiva de los adolescentes. Es una canción de honestidad, y franqueza que refleja los sentimientos de los jóvenes de hoy en día. 'FACE'¹⁸⁴ transmite un fuerte mensaje que no sólo alcanzará a los jóvenes sino a las personas de todas las edades, y dará a la sociedad un tema para reflexionar profundamente¹⁸⁵>>.

Es decir que, así como el otaku, y la subcultura del anime y el manga reflejan parte de la sociedad japonesa, la subcultura del hallyu transmite los problemas de la sociedad actual en pro de una reflexión, pues sí sé es parte del problema al ser de las naciones con tecnología de punta, y medios económicos sustentables, que venden los electrónicos originando la despersonalización en las relaciones sociales, con la ventas y creaciones de lap-tops, netbooks, I-phones, I-pads, celulares, etc., también buscan contradictoriamente una solución, reflejando parte de la sociedad coreana.

¹⁸³<http://www.facebook.com/notes/smtown/the-first-mini-album-title-song-MAMA-of-exo-k-and-exo-m-will-be-released-worldwi/364494690260038>

¹⁸⁴ Letra, y arreglo musical compuesta por Daniel Barkman.

¹⁸⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=kRgy51mqNz4>

CONCLUSIONES.

La animación es el la construcción del mundo desde la perspectiva del sujeto, que a su vez, se convierte en una expresión de la subcultura otaku. El otaku es entonces, una expresión de la crisis que viven los jóvenes en la actual sociedad posmoderna, en donde los valores entran en crisis, balanceándose entre la estabilidad del sujeto, que a su vez, afecta al sujeto en sí. Los jóvenes, por tanto, buscan la seguridad que han perdido, así como un lugar de pertenencia, es entonces que, cuando la subcultura otaku, —de anime, manga, cosplay, visual-kei, etcétera—, se convierte a través del anime, así como la oferta de el mismo, en una forma de expresión y transvaloración en el joven, y su construcción del ‘yo’ de forma contradictoria, pues se destruye-construye. El fin y desintegración de su ‘yo’ es lo que lo reafirma en la reconstrucción de sí mismo.

La identidad es tanto más fuerte cuanto más reasegurada por la distancia social y es cuando se reduce esta distancia que las identidades pueden defenderse hipertrofiando las diferencias [...] asociada frecuentemente al cambios social y de la crisis. Los problemas sociales, la desviación, la marginalidad, y a veces las movilizaciones colectivas se interpretan como síntomas de destrucción de las fuerzas de la integración y, al nivel del actor, como crisis de identidad (Dubet; 1989: 522)

Weber hace referencia a la declinación en la creencia personal, y explica la secularización, utilizando el término desencanto¹⁸⁶. Volpi retoma el concepto de Nietzsche ‘nihilismo’¹⁸⁷, donde el malestar cultural, la carencia de valores, la pérdida de identidad ante la sociedad que sufre una desfragmentación de sus tradiciones debido a la globalización, y transculturación es, lo que obliga al joven mexicano a emprender una búsqueda de nuevos valores en pro de reconstruir su identidad social, y reafirmar su existencia ante la sociedad

¹⁸⁶ Ramos Lara, Eleazar, Racionalidad y desencantamiento del mundo en Max Weber, México, McGrawHill, 2000.

¹⁸⁷ Volpi, Franco, El Nihilismo, Editorial Biblos, Buenos Aires, 2005

al comparar su 'yo' con el reflejo que produce su entidad dentro del sistema social y cultural al que pertenece.

La inserción a la subcultura otaku por parte del joven mexicano es, el anime. El otaku a su vez se transforma de acuerdo al proceso y periodo que haya estado inmerso en esta subcultura en cosplayer, expresándose así no de forma individualizada sino ante la sociedad dentro de una multitud expresiva por medio de disfraces, poses, reafirmando su identidad como parte de un grupo de acuerdo al atributo cultural que exterioriza, y al mismo tiempo enajenándolo de su 'yo' en cuanto la sociedad capitalista lo consume para que el sujeto se pierda en las necesidades de consumo, alienándose de su realidad.

El cosplayer, como se mencionó, es aquel que adopta los 'roles' imaginarios de los personajes que representan, adoptando así los símbolos de acción de los mismos, enajenándose en relación al consumo del anime, manga, o figuras de colección, a la oferta del mercado, invirtiendo así dinero, tiempo y esfuerzo, reiterando su alienación al comprar objetos simbólicos o consumirlos.

Lo mismo sucede con el otaku que se adentra a otro segmento de esta subcultura, siendo una de sus divisiones ya no el ser cosplayer sino ser visual-kei, o lolita gótica, donde por medio de la crítica a la existencia en las letras de las canciones, se muestra la crisis de identidad que sufren al sentirse en ocasiones proyectados en esas letras que hablan sobre desamor, dolor, así como el reflejo de vacío interno que siente ante la sociedad, y las normas que les rodean.

La contraparte del visual-kei es, el oshare-kei. Los temas de sus canciones refieren tópicos como la amistad, el amor, es decir, es la contraparte al visual-kei en el sentido que mientras uno expresa el vaciamiento de valores, así como la preocupación que se siente estar en un mundo impersonalizado, el oshare refleja el imaginario de los valores aplicados, hablando no del dolor sino del amor, la amistad, etc., promoviendo así la revaloración de los mismos.

Siendo entonces, el visual-kei, los cosplayers, la lolita gótica, y el oshare, expresiones de la subcultura japonesa que llegan a México por medio del anime, que a su vez que reconstruye la identidad social del joven mexicano en un proceso de transvaloración ante la cultura y moral japonesa, interiorizando la cultura de Japón a través del imaginario proyectado en los animes, así como las tradiciones que reflejan, ya sea en series shoujo, u shonen, por ejemplo; los *matsuri* (festivales), ya sea en series como Natsume Yuujinchou, en donde se alude a festivales, así como a la percepción de cómo se ve en Japón a los *yokai* (apariciones) *seirei* (espíritus) *akuma* (demonios), *ayakashi* (seres imaginarios del folclor japonés, semejante a los fantasmas), etc., generando a su una percepción diferente de la realidad a la que se usa en occidente, tanto valorativa moral como cultural, destruye al mismo tiempo el ‘yo’ del joven mexicano, y su ‘imaginaria’ estabilidad dentro del sistema, ya sea de forma positiva o negativa, pues el anime contiene, como se vio, violencia—anti-violencia, antivalores—valores, temáticas que pueden ser posibles, pero, mostrando crueldad, o reflexiones sobre la humanidad en sí, provocando una pérdida del ‘yo’, al caer en la imitación, o simulación¹⁸⁸, a menos que, como se dijo, se destruya el ‘yo’ previo, para así, reconstruir su identidad social, así como cultural por medio de los simbolismos, lenguaje, y cultura reflejada en los animes. Corroborando su rol ante la sociedad ante la reafirmación del ‘yo’, con la contradicción de que mientras se enfocan en su objeto de deseo (el anime, manga, o aficiones de consumo) de forma individualizada consideran al mismo tiempo la oposición a lo individual, dirigiéndose a lo público; definiendo lo público como “un grupo dentro de la sociedad, que se siente parte del todo”¹⁸⁹.

Es decir que el otaku mientras destruye los viejos valores, y reconstruye su identidad ante la sociedad con la apropiación de nuevos valores, considerándose parte de un grupo específico, también se considera un ente social que forma parte del contexto sociocultural en el que vive, interconectando ambas culturas dentro de sí de forma que sí bien se especializa en información de la subcultura asiática, así como conocimientos en informática, en el manejo de redes sociales en donde socializa imaginariamente, también socializa dentro del mundo de la vida que le corresponde.

¹⁸⁸ Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, 1978.

¹⁸⁹ Lothar, Knauth, *La modernidad del Japón*, México, UNAM, 1980, pp. 57-79.

El otaku es un sujeto social que forma parte de un grupo, que sí bien, se recluye del resto de la sociedad de forma individualizada, es porque, ese comportamiento es el resultado de la división entre su 'yo' otaku, y su 'yo' social que se relaciona con compañeros de clase, maestros, amigos, no sólo dentro de su círculo entre otakus, sino dentro de la sociedad misma, consiguiendo así una seguridad de algo estable, y fijo en su vida que es igual o más cambiante que la sociedad misma, en donde se siente seguro del exterior en el refugio de su afición paralelamente a su sociabilización dentro de la sociedad y el cumplimiento de sus roles.

Lo que lleva entonces a los lugares de encuentro o territorio del otaku que es, como se mencionó anteriormente; *La friki plaza*, o las convenciones como la TNT, y la Mole. Lugares de encuentro que, sirven de sociabilización al generar un interacción en donde se reconocen mutuamente como parte del mismo grupo, expresando su afición, y mostrando a su vez, el elitismo dentro de los otakus, pues si bien es un grupo abierto en el sentido que integra a todo aquel que quiere ser parte, siempre y cuando tenga conocimientos previos de anime, y algunos conceptos básicos como qué es manga, shonen, etc., es un grupo cerrado en cuanto excluye a un sujeto que quiere saber de la subcultura otaku, pero no tiene conceptos previos.

A diferencia de los que consideran que la información debe estar compartida por todos, el otaku se especializa en la información que no le interesa a nadie –fuera del grupo al que pertenece –con el fin de poder presumir ser el mejor especialista del mundo que acaba de aparecer. Ser reconocido como tal por sus pares, le otorga prestigio al interior de la comunidad otaku (Menkes, 2012: 59)

El efecto de lo anterior, causa dos reacciones; el desinterés ante el rechazo, o que el sujeto se integre a la subcultura otaku como la mayoría en sus inicios, al observar el anime, el lenguaje que maneja dando cuenta de la cultura, así como relacionando las historias y problemáticas planteadas entre la ficción plasmada en la pantalla, y la realidad de la cotidianidad. Reconstruyendo su identidad cuando asimila no sólo el idioma, sino la cultura, tradiciones y conceptos que transmiten los animes y mangas, lo que lo lleva a integrarse a la subcultura otaku.

El otaku se define entonces, por adquirir un conocimiento especializado en áreas del conocimiento que a otros no interesan, o que no se manejan en la cotidianidad, por ejemplo; a un joven que no es otaku puede gustarle ir a una disco, y salir a pasar un fin de semana con sus amistades, mientras el otaku se queda en su hogar buscando software en edición de video, música, así como intentando –fútilmente en ocasiones –aprehender japonés en línea, sin embargo con el interés de la Embajada Japonesa en fomentar la cultura de Japón en la juventud mexicana, actualmente se imparten cursos de japonés en *El Bazar de la Computación y el Videojuego*, en los que cabe mencionar, el otaku muestra un creciente interés no sólo por el anime, sino por aprehender el idioma, y cultura japonesa con el fin de interiorizarla.

Es entonces que, en relación al joven mexicano, la formación del otaku se genera en el anime principalmente, siendo a su vez una expresión cultural, así como un reflejo de la posmodernidad que causa la globalización con los medios electrónicos siendo su efecto la transculturación; racionalización de los valores, perdiéndolos en cuanto no le son útiles al joven en sus relaciones sociales, buscando así un nuevo concepto cultural, y valorativo que permite al joven un imaginario de superar la crisis social que se refleja en su individualidad, manifestándose su solución en la subcultura otaku.

APÉNDICE A: GLOSARIO

CONCEPTO/GÉNERO	DEFINICIÓN	GÉNERO y/o SUBGÉNERO	DESCRIPCIÓN
Anime	Se le llama así a la animación japonesa, es decir, a los dibujos animados, la palabra anime se deriva de la lengua francesa, de la palabra “anaim”, aunque algunos fans aseguran que proviene de la lengua inglesa “animated”.	<ul style="list-style-type: none"> Ⓢ OVA Ⓢ Serie Ⓢ Película 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Only Video Available (Disponible Sólo en Video) o Original Video Animated, es un episodio de 20 a 40 minutos, en algunas ocasiones es un complemento de la serie, en otras se usa como capítulos piloto y a veces es un episodio único. ❖ Se cuenta como serie a partir de que la animación tenga 13 episodios en adelante. ❖ En algunas ocasiones es una proyección que dura más de 1 hora, pero no entra en los primeros dos subgéneros. En otras ocasiones las películas se ubican en universos alternos de la serie, o pueden ser un complemento de la misma.
Animanga	Se le llama así a la mezcla de anime y manga.	Manganime	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Es lo mismo que <i>animanga</i>, una de los ejemplos que ambos géneros están entrelazados es que en la mayoría de los casos el anime es sacado de publicaciones de manga, es decir, primero se publicaba un manga y si este tenía gran éxito entonces se creaba el anime, aunque los animes también son sacados de <i>Light Novels</i>.
Amecomi	<i>American Comic</i> , Ese es el nombre que se le da al comic americano.	-	-
AMV	<i>Anime Music Video</i> , son videos que realizan los fans, se editan varios capítulos de una o varias series para realizar un video y le colocan una canción, la que le guste al fan y este le coloca las imágenes.	Los AMV's no tienen un subgénero en sí, sin embargo, pueden encontrarse de romance,	-

		acción, etc.	
Bishoujo	Significa mujer hermosa, bishoujo no es un género, sin embargo los otakus hacen referencia a un anime o manga diciendo si tiene varias bishoujo o no.	-	-
Bishonen	Es hombre hermoso, al igual que el bishoujo, el bishonen sirve para identificar si en un anime o manga salen hombres hermosos, casi andróginos, usualmente se ven en los géneros yaoi y shoujo.	-	-
Costplay (Costume Play)	Es cuando los fans de cierta serie se disfrazan de su personaje favorito. Los fans se disfrazan en las convenciones, incluso hay un concurso de costplay para decidir cuál es el mejor de todos. Cabe aclarar que no todos los otakus se disfrazan. Otro punto a aclarar es que los costplayers no sólo se disfrazan sino que se sienten el personaje, es decir, lo interpretan, lo que en actuación se llamaría "performance"; algunos de los costplayers diseñan sus disfraces, pero otros los compran.	© Crossplay	❖ Es un derivado del Costplay, pues también consiste en que el fan se disfrace de su personaje favorito, sin embargo, su característica consiste en que, a diferencia del costplay, la mujer se disfraza de un personaje masculino y viceversa.
Doujinshi		©	❖ Usualmente yaoi, o hentai.
Eye Flash	Se le llama así, porque únicamente dura unos segundos (3-5 seg.). El <<eye flash>> es la imagen que se muestra en los animes al intermedio de cada capítulo.		
Fanfiction	Significa "ficción de fans", no se sabe desde cuando comenzó, pero antes de 1965 era un término que usaban los fans de la ciencia ficción para sus escritos (fanzine). Después de los años 70, el término se utilizó para referirse a los escritos que realizan los fans, se retoman a los personajes de obras literarias, películas, animes, mangas, etc., sin embargo la trama de ese escrito es inventada por el fan que crea la historia; con el avance de la tecnología y la implementación del internet en la actualidad, los fanfics o fics pueden ser publicados en páginas de internet. Esas publicaciones son realizadas	© Songfic	❖ El songfic, es una historia escrita a partir de alguna canción, en la mayoría de los casos son párrafos de la historia creada por el fan e intercalados con los párrafos de la canción, de esa forma se crea el <i>songfic</i> .

	<p>sin fines de lucro, con el único de fin de compartir una idea del fan realizando una historia alterna o para mejorar su redacción. Algunas compañías o escritores famosos tienden a demandar a los que escriben fanfics, para evitar eso, se coloca un “disclaimer” (descargo de responsabilidad) o aclaración en donde el fan indica que los personajes no son suyos, sólo la invención de la historia. A otras compañías les parece bien la creación de fics para promover sus publicaciones o películas.</p>		
Hentai	<p>Son animaciones de contenido sexual explícito, la palabra <i>Hentai</i> significa “perversión o pervertido”. En Occidente, las personas que no conocen del tema, ven a este género como algo morboso y lo juzgan con varios prejuicios, mientras que la mayoría de los fans del anime, lo ven como cualquier otro género, no obstante, debido a su contenido sexual es catalogado en México como “pornográfico”, sin embargo no es así, además el acceso a este género es muy fácil, se puede descargar tanto de internet, como conseguirlo en los tianguis, a diferencia del <i>japorn</i>, para poder acceder a el, en los tianguis es fácil, pero no por medio del internet, pues el acceso a las páginas es costoso.</p>	H Games Hardcore	
Japorn	<p>El <i>Japorn</i>, a diferencia del <i>Hentai</i>, es el género pornográfico en Japón, no entra dentro de ningún género o subgénero del anime, sin embargo se coloca en esta tabla para aclarar que el término “pornográfico” y “hentai” son diferentes. El <i>japorn</i> es una película pornográfica que a su vez, está dividida en capítulos.</p> <p>A diferencia de la pornografía Europea o Estadounidense, en Japón se trata de hacerla más interesante poniéndole algo de trama a la película, es decir, no simplemente buscan mostrar</p>		

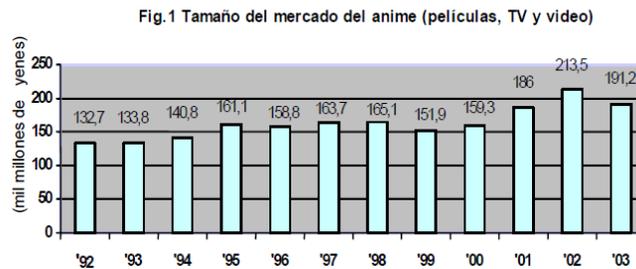
	escenas de sexo, sino también relatar una historia para justificar esas escenas.		
Manga	Historieta, o comic.	One shot	
MMV	Manga Music video.		Es un slide-show, o reproducción de imágenes con fondo musical de algún manga en particular, creado por fans como tributo a su manga favorito.
Mecha	Género de anime con la temática central en robots, y alta tecnología.		Mobile Suit.- Mazinger.- baron Rojo, etc.
Omake	Es el extra que viene en los DVD's o puede ser el extra de los mangas, estos son historias muy cortas de unas 3 a 5 páginas, y en los DVD's son de 2 a 3 minutos aproximadamente.		
Opening & Ending	Es el tema de entrada y salida en los animes.		Algunos endings, y opening ayudan a la popularización de bandas, como es el caso de UverWorld, que paso directamente a la fama al ser puesto en varios temas de entrada. Uno de ellos fue en la serie de Bleach.
OST	Original Soundtrack		Es la música de ambientación ya sea en una serie de anime, OVA, Película, incluye desde el opening, ending, piezas instrumentales hasta otras canciones que aparecen a lo largo de la trama.
Seiyuu	Actor/a de voz, también idols en Japón, cuya labor es la de dar vida y personalidad vocal a los personajes. También actúan en CD-Dramas, que son radionovelas.		En el anime Sket-Dance, dan a conocer el concepto de Seiyuu como idol, y la carrera que representa.
Tankoubon	Compilación de varios tomos de manga en uno sólo de aproximadamente 200 páginas.		Existen tankoubon de Captain Tsubasa, Saint Seiya, etc.

APÉNDICE B: ANEXOS

ANEXO I – TENDENCIAS DE LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN EN JAPÓN¹⁹⁰

Ambiente del mercado.

La animación japonesa (“anime”) ha sido mundialmente aclamada por su original contenido basado en la cultura japonesa, siendo definida en inglés como “Japanimation”. En el 2004, “Innocence”, película animada del director Mamoru Oshii, estuvo nominada a un premio en el 57º Festival de Cannes. ‘Innocence’ es la secuela de ‘Ghost in the Shell’ (1995), la que alcanzó el primer lugar en la lista Billboard de videos en los Estados Unidos. Por su parte, la película ‘Spirited Away’ de Miyazaki ganó el Oscar como mejor film animado en la 75ª edición de los Premios de la Academia en el 2003, lo que se suma a la obtención del Oso de Oro en el Festival de Berlín 2002, probando nuevamente que Japón produce animación de primer nivel.



Fuente: Dentsu Communication Institute Inc.(mil millones de yenes)

Muchos animadores estadounidenses y asiáticos han expresado su deseo de trabajar en producciones de animación japonesa, señalando que ésta última es vista por los profesionales como líder en su área. Asimismo, el éxito comercial de ‘Spirited Away’ también demostró los méritos y la competitividad internacional de la animación japonesa como producto a escala mundial. Claramente, el mundo ha visto el potencial de la animación japonesa como un gran negocio. Aunque, aún no ha adoptado una postura destinada a responder a las demandas en el exterior, en el futuro, la industria del anime japonés no sólo deberá expandirse al extranjero, sino que también deberá desarrollar los sistemas de producción/distribución y el personal necesarios para aprovechar de mejor manera las oportunidades de negocios para el anime y otros contenidos. De hecho, aunque los sistemas de producción ya han sido establecidos, la industria aún presenta muchas falencias en la distribución y derechos a escala nacional e internacional, tales como las licencias y experiencia en negocios internacionales, en general.

En el campo del desarrollo de personal, la profesión de los animadores no posee un prestigio social alto, por lo que el éxodo de personal a otras industrias y países se ha convertido en un gran problema.

¹⁹⁰ Texto sacado de la Revista Jetro Núm. 46.

Cambiando el tamaño del mercado.

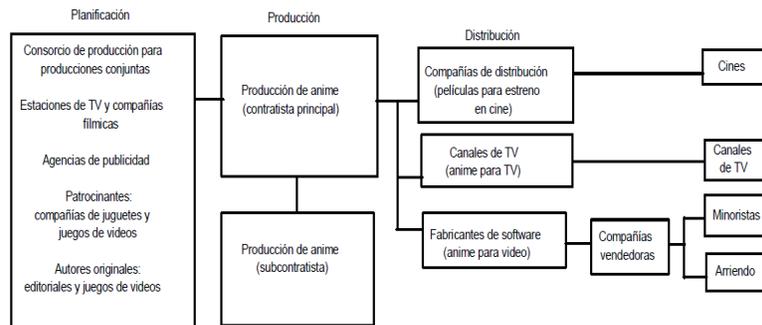
El mercado doméstico de anime en Japón puede ser dividido en tres grandes categorías:

- 1) Largometrajes
- 2) Programas de televisión
- 3) Versiones para video y DVD de las otras dos, y producciones originales

De acuerdo al Media Development Research Institute, en el 2003, las ventas del mercado de anime de Japón sufrieron una baja del 10,4%, alcanzando 191,2 mil millones de yenes, incluidos la recaudación en cines por películas animadas, ingresos por animaciones y producciones animadas en televisión y las ganancias por concepto de ventas y arriendos de videos y DVD. Esta fue la primera baja en dos años. Los significativos dividendos obtenidos en el 2001 y el 2002 se debieron, en gran parte, al éxito en cines de 'Spirited Away' (30,4 mil millones de yenes) en el 2001, y a su venta en DVD, en el 2002. La falta de un éxito similar llevó a una contracción del mercado en el 2003; pero se estima que para el 2004, las ventas habrían experimentado un nuevo crecimiento debido al éxito 'Howl's Moving Castle'.

Se estima que el valor del mercado del anime, incluidas la venta de merchandising, de derechos para usar las imágenes de personajes en otros productos y la comercialización de juguetes, alcanza aproximadamente los dos billones de yenes.

Fig. 2 Estructura de la Industria del Anime



Estructura de la industria.

La siguiente figura muestra una descripción simple de la estructura de la industria del anime. El siguiente diagrama es un ejemplo real de la animación para televisión. Ciertamente, las circunstancias pueden variar, dependiendo de cada programa de TV o película, especialmente en la etapa de planificación.

La planificación del mercado es realizada en conjunto por canales de televisión, agencias de publicidad, compañías de juguetes y casas de producción de animes. En esta etapa, se unen las compañías de juguetes, debido a que son indispensables para el uso secundario de los personajes en el caso del anime transmitido por televisión. La producción es llevada a cabo por un proveedor de servicios del más alto nivel, respaldado por una gran cantidad de subcontratistas en cada fase de la producción.

No existe mucha claridad sobre las estadísticas en relación con especialistas en anime, así como de los empresarios y empleados relacionados con este mercado; sin embargo, se calcula que existen cerca de

430 casas de producción de anime en Japón. De éstas, 264 (un 61,4%) se encuentran concentradas en los principales distritos de Tokyo, dentro de los cuales Nerima y Suginami poseen el mayor número. Las empresas dedicadas a la producción de filmes animados para cine son muy pocas en comparación con las que desarrollan anime para la televisión.

Asimismo, el financiamiento para la industria del anime se ha ido diversificando. Anteriormente, era muy difícil conseguir un respaldo financiero, debido a que se consideraba que contenidos como el anime no ofrecían ningún tipo de garantías. No obstante, en el 2004, Gonzo, Japan Digital Contents, Rakuten Securities, y JET Securities crearon el primer fondo para el anime. Por otra parte, en el 2005, Japan Digital Contents y la Organización para la Pequeña y Mediana Empresa y la Innovación Regional, una agencia gubernamental independiente, dieron 500 millones de yenes cada uno para financiar un fondo destinado a la producción de contenidos. Por otra parte, los bancos han comenzado a cambiar su actitud conservadora y el Mizuho Bank se encuentra financiando a un gran número de creadores de contenidos. Adicionalmente, el sistema de producción por consorcio para la obtención de fondos también ha resultado favorecido. Todo esto funciona, debido a que los principales participantes cooperan económicamente para repartir los riesgos. Esto ya ha dado buenos resultados en casos como “Spirited Away” e “Innocence”. La diversificación en la obtención de capitales juega un rol fundamental en el éxito del crecimiento del anime.

Limitaciones de recursos humanos y dependencia en el outsourcing.

Mientras el anime japonés ha comenzado a adquirir popularidad en el extranjero, la industria lucha para superar los problemas asociados a recortes en los costos de producción, falta de animadores y dependencia en el outsourcing de producciones.

a. Recortes en los costos de producción

Aunque, generalmente, una producción animada de 30 minutos tiene un costo de, aproximadamente, 10 millones de yenes, hay casos en que las compañías de producción han recibido sólo cerca de cinco millones. La mayoría de las animaciones para TV implica una pérdida, que las productoras planean contrarrestarla por medio de los usos secundarios del anime, tales como venta de videos, DVD y productos basados en los personajes.

Asimismo, los bajos sueldos han originado una permanente emigración de profesionales a la industria de videojuegos y otras. En muchas compañías pequeñas, los empleados no reciben sueldos mensuales o no cuentan con un ingreso estable. Especialmente, en el caso de compañías de producción que subcontratan trabajadores de canales de televisión, la inestabilidad del trabajo y financiamiento han llevado a una baja en la calidad de las producciones y una pérdida de personal calificado.

b. Preferencia por el outsourcing de producciones y personal capacitado

Durante los últimos años, el outsourcing de producciones ha aumentado. Esto incluye el envío de impresiones originales y otra información de tipo digital hacia compañías en China, Corea del Sur y otros lugares, los que devuelven los contenidos avanzados hasta la etapa de coloración. Toei Animation cuenta con, aproximadamente, 130 personas en su estudio de Filipinas. Ghibli subcontrató a empresas surcoreanas para parte del trabajo de “Spirited Away”, demostrando que lo inusual es ver títulos producidos exclusivamente en Japón.

Mientras los procesos que requieren de experiencia más avanzada, como la planificación y dirección, se han seguido realizando en Japón, las operaciones más simples, como animación o colorido, han sido encargadas a otros países. Los procesos que permiten al personal más joven adquirir habilidades básicas en animación, han experimentado una baja en Japón, lo que ha sido un llamado de atención en relación con las propias capacidades de producción de la industria doméstica.

Además, Corea del Sur, que previamente era subcontratista de Japón, ha comenzado a desarrollar planes para una política destinada a promover su industria de anime nacional como resultado de la experiencia acumulada en los últimos años. A pesar de que, hace un tiempo, toda la animación transmitida por la televisión surcoreana venía de Japón, actualmente, la animación entre un 30% y un 40% es producida localmente. Se teme que la disminución de las productoras japonesas y el substancial aumento en la competitividad con otros países y regiones estén socavando la base de la industria del anime japonés.

Por esta razón, se están realizando cambios dirigidos a establecer foros para los animadores con altos niveles de experiencia y capacitar a quienes necesiten desarrollar sus habilidades. En Production IG, que trabajó en "Innocence", la competitividad se mantiene por medio de la supervisión de todo el proceso de producción en el lugar mismo donde éste es llevado a cabo, así se puede asegurar que el resultado sea película de alta calidad. Bajo este sistema, se estima que muchos animadores podrían comenzar a recibir ingresos anuales de 10 millones de yenes. En abril del 2006, se inaugurará la primera escuela vocacional de anime en Japón, la que servirá como instalación para el entrenamiento de personal en las avanzadas habilidades que se requieren en la industria del anime actual. Esta iniciativa es dirigida por la Corporación Wao, compañía que estableció la primera escuela vocacional para capacitar animadores en 1997.

El ESTUDIO GHIBLI: Modelo de éxito para los filmes animados.

Los títulos del Estudio Ghibli han servido como modelos para la producción de películas de anime. El estudio tiene un programa establecido para la creación de películas con el apoyo de canales de televisión, editoriales, agencias de publicidad y otros, los que se unen bajo la fórmula de un consorcio de producción, gracias a lo cual se ha obtenido una estabilización en la obtención de capitales, mientras se generan trabajos de alta calidad.

Para el trabajo más representativo del Estudio Ghibli, "Spirited Away", el consorcio de productor, formado por Tokuma Shoten Publishing, Nippon Television Network, Dentsu (la mayor agencia de publicidad en Japón), Tohokushinsha Film y otros invirtieron aproximadamente 2,5 mil millones de yenes para gastos de producción. Las compañías participantes del consorcio se dividieron los costos y las ganancias en proporción a sus respectivas inversiones. Dada la posibilidad de obtener ganancias en tres áreas, anticipando el paso de la película a video, DVD y televisión, no fue una sorpresa que empresas de este tipo decidieran participar en este consorcio, lo que sirvió para reforzar el marketing de la película. El costo de la producción de "Spirited Away" alcanzó un monto insólito, debido a que un film japonés que logra mil millones de yenes en taquilla, es considerado como un éxito mayor.

El éxito de Ghibli ha llevado a compañías como Toei Animation a renovar su interés en los largometrajes de anime. De igual manera, otras corporaciones están considerando producir filmes de alta calidad para el cine, aún sí los costos son mayores, con el fin de distribuir posteriormente éstos y otros animes en el extranjero.

Traducción del inglés de "Japanese Animation Industry Trend" de Trend and Topics de la página web de Jetro, realizada por Daniela Gaete Olea.

ANEXO II – LISTADO DE OBRAS ANIME/MANGA POR AÑO.

Título (romanización)	Título en español	Tipo	Fecha
Ribon no kishi	La princesa caballero	Manga	01/1953-01/1956
Futago no kishi		Manga	01/1958
	Elegía Roja	Manga	1967
Robin no Kishi	Chopy y la Princesa	Anime	2/04/1967-7/04/1968
	Chopy y la princesa	Soundtrack	?
Ashita no Joe		Manga	1/01/1968-13/05/1973
Doraemon	Doraemon	Manga	12/1969-1996
Dokonjo Gaeru		Manga	14/06/1976
Ashita no joe	La vida de Rokky Joe	Anime	1/04/1970-29/09/1971
Ace o Nerae		Manga	1972-1980
Kagaku Ninjatai Gatchaman		Anime	1/10/1972-29/09/1974
Shura Yukihime	Lady Snowblood	Manga	1972-1973
Dokonjo Gaeru	La Rana Valiente Hiroshi y Raponchi	Anime	7/10/1972-28/09/1974
Panda Kopanda	Las aventuras de Panda y sus amigos	Película	17/12/1972
Black Jack	Black Jack	Manga	19/11/1973-14/10/1983
Doraemon	Doraemon,el Cat Cosmic	Anime	1973-1973
Battle of Planets	La batalla de los planetas	Anime	1/09/1973-1/08/1975
Shura Yukihime Fukkasu no Shou	Lady Snowblood regresa	Manga	1973
Ace o Narae!	Raqueta de Oro	Anime	5/10/1973-29/03/1974
Shinzo Ningen Casshan		Anime	2/10/1973-25/06/1974
Otokoraku		Manga	1974-1974
Sukeban Arashi		Manga	1974-1975
Chiisawa Viking Vicke	Vickie,el Vikingo	Anime	3/04/1974-24/09/1975
Candy Candy	Candy	Manga	09/1975-03/1979
Orpheus no Mado	La Ventana de Orfeo	Manga	01/1975-08/1981
Fujiko F. Fujio Ishoku Tanpen-Shuu Airaguma Rascal	Rascal el Mapache	Anime	2/01/1977-25/12/1977
Ring ni Kakero		Manga	1977-1981
Seton Doubutsuki Kuma no ko Jakie	El Bosque de Tallac	Anime	7/06/1977-6/12/1977
Mirai Shonen Conan	Conan el niño del Futuro	Anime	4/04/1978-31/10/1978
Urusei Yatsura	Lamu/Urusei Yatsura	Manga	1978-1987
Sin Ace wo Nerae!	Raqueta de Oro	Anime	14/10/1978-31/03/1979
Doraemon	Doraemon el Gat Cosmic	Anime	2/04/1979-vigente
Kido Senchi Gundan		Anime	7/04/1979-26/01/1980
Doraemon-Nobita no Kiouryu		Película	15/03/1980
Mayme Angel	Mayme Angel	Manga	1979/1980
Kunnikuman	Musculman	Manga	1979-1987
Doraemon-Nobita no Kiouryu		Película	15/03/1980
Dr. Slump	Dr. Slump	Manga	1980-1984
Ashita no Joe2	El campeón	Anime	13/10/1980-31/08/1981
Hi Atari Ryoko		Manga	1980-1980
Maison Ikkoku	Maison Ikkoku	Manga	14/10/1980-6/04/1987
Touch	Bateadores	Manga	1981-1986

Captain Tsubasa	Capiyan Tsubasa	Manga	1981-1988
Doraemon-Boku Momotaro no nana no sa		Película	1/08/1981
Doraemon-Nobita no Uchu Kaitakushi		Película	14/03/1981
Dr. Slump to Aralechan	El Dr. Slump	Anime	8/04/1981-19/02/1986
Shin Taketori Monogatari Sennen Joo	Exploradores del espacio	Anime	16/04/1981-25/03/1982
Shin Dokonjo Gaeru		Anime	7/09/1981-22/03/1982
Uchuu Densetsu Ulyses 31	Ulises 31	Anime	1981-1981
Ai Shite Knight		Manga	1982-1984
Cho Jiku Yosai Macross		Anime	3/10/1982-26/06/1983
Doraemon-Nobita no Katei Kiganjou		Película	12/03/1982
Fuma no Kijiro		Manga	1982-1983
Jigoku Hen	Panorama Infernal	Manga	1982
Shin Dokonjo Gaeru:Dokonjo Yumemakura		Película	20/03/1982
Ai Shite Knight	Bésame Licia	Anime	1/03/1983-24/01/1984
Captain Tsubasa	Campeones	Anime	10/10/1983-27/03/1986
Doraemon-Nobita no Daimakyou		Película	13/03/1983
Maho no Tenshi Cream y Mamy	El broche encantado	Anime	1/07/1983-29/06/1984
Alps Monogatari Watashi no Annete	Las montañas de Ana	Anime	9/01/1983-25/12/1983
Seisenshi Dumbine		Anime	5/02/1983-21/01/1984
Attacker You!		Manga	1984-1985
Blanca		Manga	12/1984-1986
Dragon Ball	Bola de Dragón	Manga	1984-1995
Doraemon-Nobita no Makai Daibouken		Película	17/03/1984
Attacker You!	Dos fuera de serie	Anime	13/04/1984-21/06/1985
Kimagure Orange Road	Kimagure Orange Road	Manga	1984-1987
Video Senshi Lezarion	laserión	Anime	4/03/1984-3/02/1985
Galactic Patrol Lensman	Lensman	Anime	6/10/1984-8/08/1985
Masquerouge	Masquerouge	Manga	1984-2004
Otokuzaka		Manga	1984-1985
Little, el Cid no Boken	Ruy, el Pequeño Cid	Anime	6/06/1984-12/03/1984
Ganbare Kikers	Super-gol	Manga	1984-1989
Le 110 Pillole	110 Pildoras	Manga	1985
Applesed	Applesed	Manga	15/02/1985-15/04/1989
Touch	Bateadores	Anime	24/03/1985-22/03/1987
Choujuu Kishin Dancougar		Anime	5/04/1985-27/12/1985
City Hunter		Manga	1985-1991
Dirty Pair		Anime	15/07/1985 26/12/1985
Dominion	Dominion	Manga	1985-1985
Doraemon-Nobita no Little Star Wars		Película	16/03/1985
Saint Seiya	Los Caballeros del Zodíaco	Manga	12/1985-12/1991
F		Manga	15/07/1985-1992

Kido Senshi Zeta Gundan		Anime	2/03/1985-22/02/1986
Maho no Star Magical Emi	La magia de Emi	Anime	7/06/1985-28/02/1986
Maho no Star Magical Emi		Manga	1985-1986
Ai no Sabi		Tankobon	12/1986
Dragon Ball	Bola de dragón	Anime	26/02/1986-12/04/1989
Yawara!	Cinturó Negre	Manga	8/09/1986-23/08/1993
Doraemon-Nobita to tetsujin Heidan		Película	15/03/1986
Eien Blue-Blue Forever-		Soundtrack	1986
Maison Ikkoku	Juliette, Je T'aime	Anime	26/03/1986-2/03/1988
Kido Senshi Gundam 22		Anime	1/03/1986-31/03/1987
Sain Seiya	Los caballeros del Zodíaco	Anime	11/10/1986-1/04/1989
Nebula Chain, Kiodai no Kizuna		Soundtrack	1986
Pegasus Fantasy		Soundtrack	1992
Ganbare! Kiker	Supergol	Anime	15/10/1986-25/03/1987
Vanpaia Banpaia (Lisaka Yukako Ketsusaku #4)		Manga	1986
Hi Atari Ryuko	Alegre Juventud	Anime	29/03/1987-20/03/1988
Bubblegum Crisis	Bubblegum Crisis	OVA	25/02/1987-30/11/1991
City Hunter	Cazador, City Hunter	Anime	1987-1984
Doraemon-Nobita to Ryo no Kishi		Película	03/1987
Kimagure Orange Road	Johny y sus Amigos	Anime	04-1987-03/1988
Ranma ½	Ranma	Manga	1987-1996
Grimm Meisaku Gekijou	Sofñar con los ojos abiertos	Anime	21/10/1987-30/03/1988
Tasukete Vampire (Lisaka Yukako Ketsusako Shu #6)		Manga	02/1987
Akai Kodan Zillion	Zillión, el Caballero Blanco	Anime	12/04/1987-13/12/1987
Hiatari Ryoko! Ka-su-mi Yume no Naka ni Kimi Ga Ita	Alegre Juventud :el Sueño	Película	1/10/1988
Bastard	Bastard	Manga	1988-vigente
Yoyoiden Samurai Troopers	Cinco Samuráis	Anime	30/04/1988-4/03/1989
Doraemon-Nobita no Parallei Saiyuki		Película	12/03/1988
Kiteretsu Daihyakka		Anime	1988-1996
F	F a todo gas	Anime	9/03/1988-23/12/1988
Hamaru Company		Manga	1988
Magic Kaito	Magic Kaito	Manga	1988-2007
Mikan Enikki		Manga	1988-1995
Raimei no Zaji		Manga	1988
Ace o Narae! 2	Raqueta de Oro	OVA	25/07/1988-25/10/1988
Soldier Dream		Soundtrack	1988
Yaiba	Yaiba	Manga	1988-1993
Dragon Ball Z	Bola de Dragón Z	Anime	26/04/1989
Yawara!	Cinturón Negro	Anime	16/10/1989-21/09/1992
Doraemon-Nobita no Nippon Tanjou		Película	11/03/1989
Dorami-Chan: Mini Dora S.O.S.	¡Dorami S.O.S.	Película	1989
Fushugi no umi no Nadia	El misterio de la piedra azul	Anime	15/04/1989-16/03/1990
Idol Densetsu Erico	Erico	Anime	3/03/1989-26/03/1990

Dragon Half	Dragon Half	Manga	1989-1995
Dragon Quest:Dai no Daibouken	Dragon Quest: Las aventuras de Fly	Manga	1989-1996
Fuma no Kojiro		OVA	1989-1989
Ichi Pound no Fukuin-the One Pound Gospel	The One Pound Gospel	Manga	1989-2007
Wedding Cake wo Buchikowase(Lisaka Yukako Ketsusaku Shu #1		Manga	1989
Gomen Asobase!(WataseYuu Kessaku Shu #1)		Manga	1989
Hajime no Hippo		Manga	1989-vigente
Idol densetsu Erico		Manga	7/08/1989-17/08/1990
Ranma ½	Ranma	Anime	1989-1992
Nemurenai !Midnight (Lisaka Yukako Ketsusaku Shu #2		Manga	1989
Ace wo Nerae! Final Stage	Raqueta de Oro	OVA	25/10/1989-25/04/1994
Rg Veda	Rg Veda	Manga	1989-1996
Rikyu	Rikyu	Película	1989
Tenkuu Senki Shurato	Shurato	Anime	6/04/1989-18/01/1990
Video Girl Ai	Video Girl Ai	Manga	1989-1992
Zetsuai 1989	Zetsuai 1989	Manga	08/1989-09/1990
Aitsuga Wizard(Lisaka Yukako Ketsusako Shu #3		Manga	1990
Les Mondes d'aldebaran	Aldebaran	Manga	01/1990-vigente
Bola de Drac	Bola de Drac	Soundtrack	1990
Crows		Manga	1990-1998
Doraemon-Nobita to Animal Planet	Doraemon Animal planet	Película	10/03/1990
Maho noAngel Sweet Mint	Dulce luna	Anime	2/05/1990-27/03/1991
Fuma no Kojiro Seiken Sensho hen		OVA	1990-1990
Kyatto Ninden Teyandee	Gatos Samurai	Anime	02/1990-12/02/1991
Himechan no Ribon		Manga	08/1990-01/1994
Crayon Shin Chan	Sin-Chan	Manga	1990-03/2010
Magical Nan(Watase Yuu Kessaku sho 2)		Manga	1990
Otenami Haiken !(Watase Yuu Kesaku Shú 3)		Manga	1990
Raqueta de oro	Raqueta de oro	Soundtrack	1990
Robin Hood no Daiboken	Robin Hood	Anime	29/07/1990 28/10/1990
Slar Dunk	Slam Dunk	Manga	1990-1996
Yu Yu Hakusho	Yu Yu itakusho	Manga	1990-1994
20 Menso ni Onegai	El ladrón de mil las caras	Manga	1990-1990
Akazukin Chachan		Manga	1991-2000
Bronze-Zetsuai Since 1989	Bronze-Zetsuai Since	Manga	1991-2006
Doraemon-Nobita no Darabian Night	Doraemon y las 1000 y un aventuras	Película	9/03/1991
Dorami-chan:Hello, Kyoryu	Dorami ¡hola Dinosaurio!	Película	6/03/1991

Kids!			
Dorami chan:Arara Shovnen Sanzoku dan		Película	9/03/1991
Futaba-Kun Change		Manga	1991-1997
Mirade girls	Gemelas maliciosas	Manga	1991-1994
Moero! Top Striker		Anime	10/10/1991 24/09/1992
Kido Senshi Gudam 0083:Stardust Memory		O.V.A	23/05/1991 24/09/1992
Shinshunki Miman Otowari Compiler	Compiler	Manga	1991-1993
Tokio Babylón	Tokio babylon	Manga	1991-1994
Reporter Blues	Toni,la reportera	Anime	1/06/1991 31/12/1991
Vampire ni Barabara(Lisaka Yukako Ketsusaku shú#7)		Manga	1991
Ai no Kusabi		O.V.A	08/1992-05/1994
Bad Blood		Manga	1992-1992
Bésame Licia	Bésame Licia	Soundtrack	1992
Shin Shunka-den	Chunyan, la nueva leyenda	Manga	1992
Clamp Gakuen Tanteidan	Clamp: club de detectives	Manga	01/1992 10/1993
Dekkai Campus		Soundtrack	16/10/1992
Doraemon-Nobita to Kumo no Oukoku	Doraemon y el misterio de las nubes	Película	7/03/1992
Hama no Mahotsukai Mary bell	El Hada de las flores	Anime	03/02/1992 18/01/1993
Fuma no kojiro kanketsuhen Fuma Hanranken		O.V.A	1992-1992
Fushigi Yugi	Fushigi yugi:Genbu el origen de la leyenda	Manga	05/1992 07/1997
Gakuen Kaito Triangle		Manga	1992-1992
Himechan no Ribon		Anime	2/10/1992 3/12/1993
Shiramesho	La dama de las nieves	Manga	1992
Marmalade Boy	La familia crese	Manga	05/1992 10/1995
Los Caballeros del Zodiaco	Los caballeros del zodiaco	Soundtrack	1992
Mikain Enikki	Mikan	Anime	16/10/1992 24/08/1993
Naisho! No Bairin Cat		Soundtrack	16/10/1992
Gakuen Tokkei Duklion	Patrulla Especial Duklion	Anime	1992-1993
Ojiisan he no Odegami		Soundtrack	16/10/1992
Bishojo Senshi Sailor	Sailor Moon	Anime	7/03/1992-27/02/1993
Bishojo Senshi Sailor Moon	Sailor Moon	Anime	02/1992-03/1997
Crayon Shin-chan	Shin-chan	Anime	13/04/1992-vigente
Ashita he Free Kick	Supercampeones	Anime	14/04/1992-29/09/1992
X	X-1999	Manga	24/05/1992(en pausa)
Yu-Yu Hakusho	Yu-Yu Hakusho	Anime	10/10/1992-7/01/1995

Zoku Shishunki mi man Okotowari		Manga	1992-1992
Anton	Anton	manga	1993-1995
Aoi no Tori Shingwa		Manga	1993
Battle Girl Ai		Manga	1993-1994
Casshan		OVA	21/08/1993-21/02/1994
Bakuretsu Hunter	Czadores Magos	Manga	1993-1995
Clamp Gakuen tanteidan	Clamp, Club de Detectives	Anime	3/05/1993-25/10/1997
D.N.A. 2	D.N.A. 2	Manga	1993-1994
Doraemon-Nobita to Blink no Meiko	Doraemon y el Secreto del Laberinto	Película	6/03/1993
Fake	Fake	Manga	1993-2000
Gon	Gon	Manga	1993-2002
Happy!		Manga	1993-1999
Akanbe Ikkyu	Ikkyu	Manga	1993-1996
Dragon Leage	La Liga del Dragón	Anime	7/05/1993-6/03/1994
Magic Knight Rayearth	Luchadores de Leyenda	Manga	11/1993-02/1995
Massugo ni Ikou		Manga	1993-2005
Fushigi no Kuni no Miyukichan	Miyukichan in the Wonderland	Manga	1993
Moldiver		OVA	1993-1993
Juvei Ninpucho	Ninja Scroll	Película	1993
Rex: Kyoryu Monogatari	Rex, el Pequeño Dinosaurio	Manga	1993
Bishojo Senshi Moon R	Sailormoon	Anime	6/03/1993-12/03/1994
Crayon Shin-Chan: Action Kamen vs Haigure Mao	Shin Chan, La Invación	Película	24/07/1993
Silent Knight Sho		Manga	1993-1993
Suna no Tiara (Watase Yuu Kessaru Shu 4)		Manga	1993
Yaiba	Yaiba	Anime	1993-1994
Ai to Yuki no Pig Girl Tonde Burin		Manga	10/1994-09/1995
Armitage the Third	Armitage III	OVA	1994-1994
B'tx	B'tx	Manga	1994-02/2000
Batmon		manga	1994-en pausa
Blue Seed		Manga	03/1994-12/1995
Mentantei Conan	Detective Conan	Manga	1994-vigente
Dirty Pair Flash		OVA	21/01/1994-1994
Doraemon-Nobita to Mugen San Kenshi		Película	12/03/1994
Dorami-Chan:Aoi Straw Hat		Película	12/03/1994
Kodomo no Omocha	El Jugete de los Niños	Manga	08/1994-11/1998
Epotoransu! Mai	La agenda Magica	Manga	15/06/1994-1995
Jewel Quest		Manga	1994-1995
Jigoro		Manga	1994
Aoyama Gosho Kessaku Tenpen-Shu	Historias cortas de Gosho Aoyama	Manga	1994-1994
Rurouni Kenshi	Kenshin, el Guerrero <u>Samurai</u>	Anime	2/09/1994-4/11/1999
Mugen no Junin	La Espada del Inmortal	Manga	1994-vigente

Ai to Youki no Pig Girl Tonde Buurin	La Supercerdita	Anime	9/09/1994-26/08/1995
Macross 7		Anime	16/10/1994-24/09/1995
Macross Plus	Macross Plus	OVA	25/08/1994-1994
Kono Te wo Hana Saina	Manos Entrelazadas	Manga	1994-1994
Mint the Kiss Me(Watase Yuu Kessaku Shu 5)		Manga	1994
Monster	Monster	Manga	12/1994-12/2001
Orontes Renka	Renka, el Camino del Samurai	Manga	1994-1994
Rurouni Kenshi	Rurouni Kenshi	Manga	2/09/1994-4/11/1999
Bishojo Senshi Sailormoon	Sailor-Moon	Anime	19/03/1994-25/02/1995
Yokohama Kaidashi Kikou		Manga	06/1994-02/2006
Akaneiro no kaze		Manga	1995
Azuki -Chan	Azuki	Anime	4/04/1995-17/03/1998
Bakuretsu Hunter		Anime	3/10/1995-26/03/1996
Crows Gaiden		Manga	1995-1998
Doraemon-Nobita no Zousei Nikki		Película	4/03/1995-
Watashi no Suki Na Hito	El chico que me gusta	Manga	1995
Doraemon-2112 Doraemon Tanjou	El Nacimiento de Doraemon	Película	4/03/1995
Fushigi Yugi	Fushigi Yugi:El Juego Misterioso	Anime	6/04/1995-28/03/1996
Here With You		Soundtrack	1995
I'll	I.O.N.	Manga	1995-2004
Kaito Saint Tail		Manga	1995-1997
Kaito Saint Tail		Anime	12/10/1995-12/09/1996
Kareshi Kanojo no Jijou	Karekano-Las cosas de él y de ella	Manga	12/1995-04/2005
Tobe! Isami	La Increible Brigada Shinsen	Anime	8/04/1995-30/03/1996
Magic Knight Rayearth	Luchadores de leyenda 2	Manga	1995-1996
Mikan (Ending en Catala)	Mikan (Ending en Catala)	Soundtrack	1995
Mikan (opening en Catala)	Mikan (Openig en Catala)	Soundtrack	1995
Ra-i		Manga	1995
Slayers	Reena y Gaudi	Anime	7/04/1995-29/09/1995
Bishojo Senshi Sailor Moon Super S	Sailormoon	Anime	4/03/1995-21/12/2000
Crayon Shin-Chan : Unkokusai no Yabu	Shin-Chan y la Ambición de Karakaka	Película	15/04/1995
Shin Kidou Senkin Gundan Wing		Anime	7/04/1995-29/03/1996
Tenshi ni Kiss		Manga	1995
Tetsuwan Birdy		Manga	07/1995
Tetsuwan Birdy		OVA	25/07/1995-25/02/1997
Wakaba Hanafubuki		Manga	1995-1996
Ayashi no Ceres	Ayashi no Ceres, La leyenda Celestial	Manga	05/1996-03/2000
B'tx		Anime	6/04/1996-21/09/1996
Buzzer Beater		Manga	05/1996-08/1998

Card Captor sakura	Card Captor Sakura	Manga	1996-2000
Meitantei Conan Tokubetsu-hen	Detective Conan Especial	Manga	1996-vigente
Meitantei Conan	Detective Conan	Anime	8/01/1996-vigente
Doraemon-Nobita to Ginga Choutokkyou	Doraemon y el tren del tiempo	Película	2/03/1996
Dorami & Doraemons: Robot Gakkou Fushigi	Dorami y los 7 Doraemones	Película	2/03/1996
Dragon Ball GT	Dragon Ball GT	Anime	7/02/1996-19/11/1997
Dream Walker Riona		Manga	1996-1997
Dr. Slump	El Dr. Slump	Anime	26/11/1996-22/09/1999
Haunted Junetion	Encrucijada Mágica	Manga	27/04/1996-27/08/2001
Evil Crusher Maya		Manga	1996
Farce! Akeshi Hasake Boukenki		Manga	1996-2000
Ganso Bakuretsu Hunters		OVA	12/12/1996-1997
Inu Yasha	Inu Yasha	Manga	13/11/1996-18/06/2008
Kido Senshi Gundam Dai 08MS Shotai		OVA	25/01/1996-25/07/1999
Kidou Shin Seiki Gundam x		Anime	5/04/1996-28/12/1996
Musubiya Nanako (Yuu Topia Collection 2)		Manga	1996
Oishii Study (Yuu Topia Colletion 1)		Manga	1996
Kanshankudama no yutsu	!Que difícil es ser una chica!	Manga	1996
Slayers Next	Reena y Gaudy	Anime	5/04/1996-27/09/1996
Bishojo Senshi Sailor Moon Sailor Star	Sailor Moon	Anime	9/03/1996-8/02/1997
Crayon Shin-Chan: Henderland no Daibouken	Shin-Chan: Aventuras en Henderland	Película	13/04/1996
U-wa-sa no Riski Boy (Yukako no Dream Theater)		Manga	1996
Shoujo Kakumei Utena	Utena, La Chica Revolucionaria	Manga	1996-1997
Wish	Wish	Manga	1/06/1997-1/08/1998
Aika		OVA	25/04/1997-25/04/1999
Clover	Clover	Manga	1997-en pausa
Cutey Honey Flash		Manga	03/1997-02/1998
Doraemon-Nobita no nejmaki city bouken ki	Doraemon y la fábrica de juguetes	Película	8/03/1997
Meitantei Conan: Tokei Jakake no Matenrou	El detective Conan: El gratacel explosivo	Película	19/04/1997
Le troisieme testament	El tercer testamento	Manga	25/06/1997
Full moon ni sasayaite		Manga	1997-1998
Haunted Juntion		Anime	2/04/1997-25/06/1997
I.O.N.	I.O.N.	Manga	1997
Toku he itai	Intermezzo	Manga	05/1997-vigente
MPD Psicho	MPD Psicho	Manga	1997-vigente
Peach Girl	Peach Girl	Manga	1997-2003
Pochet Monster	Pokemon	Anime	1/04/1997-14/11/2002

Crayon Shin-Chan AnkokuTamatama Daituseiki	Shin-Chan en busca de las bolas perdidas	película	19/04/1997
The Doraemons:Kaitou Dorapan Nazo no Chousenjou	The Doraemon un Reto Misterioso	Película	3/08/1997
Aa. Megani-Sama		Manga	09/1998-vigente
Ai Yori Aoshi	Azul	Manga	1998-2005
B'tx Neo		OVA	21/01/1998-1998
Brain Powerd	Brain Powerd	Manga	1998-1998
Tenjo Tenge	Del Cielo al Infierno	Manga	1998-vigente
Di Gi Charat		Manga	07/1998-vigente
Doraemon-Nobita no Nankai Daibounken		Película	3/03/1998
Eagle	Eagle	Manga	1998-2001
Doraemon Kaettekita Doraemon	El retorno de Doraemon	Película	1998
Space-Time Detective Genshi-Kun	Flint y los Viajeros del Tiempo	Anime	1/10/1998-24/06/1999
Gals!	Gals!	Manga	29/12/1998-2/04/2002
Getsukou no Diana		Manga	06/1998-03/1999
Hellsing	Hellsing	Manga	1998-30/08/2008
Hunter x Hunter		Manga	1998-vigente
Kamikaze Kaito Jeanne	Kamikaze Kaito Jeanne	Manga	02/1998-2000
Katteni Kaizo	Kateni Kaizo-Las Guarradas de Kaizo	manga	1998-vigente
Serial Experiments	Lain	Anime	6/07/199828/09/1998
Aa Megamisama:Chicchaitte Koto wa Benri da ne!	Las aventuras de las Mini-Diosas	Anime	6/04/1998-29/04/1999
Love! Love! Love!		Manga	03/1998-02/1999
Love Hina	Love Hina	Manga	21/10/1998
One Outs		Manga	1998-2006
Majutsushi Orphen	Orphen	Anime	3/10/1998-27/03/1999
Priest	Priest	Manga	1988-vigente
Rave	Rave	Manga	07/1998-07/2005
Oudou no Inu	Rena y Gaudy	MANGA	1998-2000
Shaman King	Shaman King	Manga	1998-2004
Crayon Shin-Chan:Dengeky Buta no Hizume Daisakusen		Película	18/04/1998
Majutsushi Orphen Haguro Tabi	Sorcerous Stabber Orphen Max	Manga	25/09/1998-2001
The Doraemons: Mushimushi Pyopyon		Película	7/03/1998
Appare Jipangu	¡Viva Japón!	Manga	1998-2003
Kokoro Made Daite	Abrazame con toda tu alma	Manga	1999
Angelic Layer	Angelic Layer	Manga	1/07/1999-23/09/2001
Arc the Lad	Arc the Lad	Anime	5/04/1999-11/10/1999
Corrector Yui	Corrector Yui	Anime	2/04/199-6/10/2000
Corrector Yui		Manga	1999-1999
Corrector Yui		Manga	25/09/1999 - vigente

Chikyu Boei KiGyo Dai Gado	Daí-Guard	Anime	5/10/1999-28/03/2000
Doaremon-Nobita no uchú nyouryou Ki	Doraemon: Odisea en el espacio	Película	3/03/1999
Meitantei Conan: Seiki matsu no majutsushi	El detective Conan: El último mago del siglo	película	17/04/1999
The Doraemon: Okashi na okashi okashi nana		Película	6/03/1999
Mahou Tsukai Tai!	Escuela de brujas	Manga	05/1999-03/200
Jolly Roger Fantasy (Yukako no dream Theater 2)		Manga	08/1999
Keroro Gonso	Keroro	Manga	29/11/1999 - vigente
Doraemon-Nobita no kekkon zenya	Doraemon: La boda de Nobita y Shizuka	Película	1999
Mizu no yakata	La casa del agua	Manga	1999
Ojamajo Doremi	La mágica do-re-mi	Anime	7/02/1999-30/01/2000
Les Bijoux	Les Bijoux	Manga	1/01/2000
Medarot	Medabots	Anime	2/07/1999-30/06/2000
Suki: dakara suki	Me gusta porque me gusta	Manga	1999-2000
Mikan Ennikki Tokubetsu hen		Manga	07/1999-02/2003
Milk Crown		Manga	1999-2000
Naruto	Naruto	Manga	11/1999-vigente
Sorcerous Stabber Orphen: Revenge	Orphen: Revenge	Anime	2/10/1999-26/04/2000
OUT	OUT	Manga	1999
Crayon Shin-Chan: Bakuhatsu! Onsen Wakuwaku Daikensen	Shin-Chan: Spa Wars, La Guerra de los Balnearios	Película	17/04/1999
Shinsengumi Imon Peacemaker		Manga	05/1999-09/2001
Star Wars: Episode 1- The Phanton Menace	Star Wars: Episodio 1- La Amenaza Fantasma	Película	20/08/1999
Tenisu no Ojisama-The prince of Tennis	The Prince of Tennis	Manga	07/1999-3/03/2008
Urukylu	Ultra Cute	Manga	1999-2003
W-Julie		Manga	1999-2003
20 th Century Boys	20 th Century Boys	Manga	30/01/2000-2006
Ayashi no Ceres	Ayashi no Ceres	Anime	20/04/2000-28/09/2000
Blood : The Last Vampire	Blood : El Ultimo Vampiro	Película	18/11/2000
Corrector Yui ver. 2		Manga	2000-2000
Dorabase- Doraemon Super Baseball Gaiden		Manga	09/2000-vigente
Doraemon – Obachan no Omoide		Película	4/03/2000
Doraemon – Nobita no Taiy – o Densetsu		Película	4/03/2000
Dr. Koto Shinryojo		Manga	2000-vigente
Full Metal Panic!	Full Metal Panic	Manga	1/05/2000-04/2005
Hajime no Ippo. The Fighting!		Anime	3/10/2000-27/03/2002
Tottoko Hamutaro	Hamutaro	Anime	7/07/2000 31/03/2006

Culdcept	Culdcept	Manga	2000-2007
Imadoki		Manga	05/2000-07/2001
Inuyasha	Inu yasha	Anime	16/10/2000 13/19/2004
Yuyiko no Horenso	La espinaca de Yoyiko	Manga	04/2000
The coming	La llegada	Tankonon	2000
Ojamajo Doremi #	La magia Do-re-mi	Anime	6/02/2000 28/01/2001
Goho Drug	Lawful Drug	Manga	2000 en pausa
Ren-ai Sunkies	Love Junkies	Manga	2000 vigente
Luna lunatic		Manga	03/2000-09/2001
Medarot Damashii	Medabots	Anime	7/07/2000 30/03/2001
Milk Crown H!		Manga	2000-2001
Mushishi	Mushishi	Manga	2000-2008
Paradise Kiss		Manga	04/2000-03/2004
Ring ni Kakero 2		Manga	2000 vigente
Crayon Shin Chan:Wo yobu jungle	Shin chan, perdidos en la jungla	Pelicula	22/04/2000
Shinshunki Miman okotowg ri Kanketsuhen		Managa	2000
Tanemura Arina ilustrado Kamikaze kaito		Tankobon	30/06/2000
Oehuujiin Tanaka Taro	Taro el extraterrestre	Anime	17/04/2000 30/03/2000
The Doraemons: Dokidoki Kansha dai boku zou!		Pelicula	4/03/2000
Vandread		Anime	3/10/2000 19/12/2000
Virgir Lesson		Manga	2000
Keimusho no Naka	En la prisión	Manga	2000
Alice 19th	Alice 19th	Manga	06/2001-2003 14/02/2001
Chobits	Chobits	Manga	29/11/2002
Doraemon-Garrbare!Gian!		Película	10/03/2001
Doraemon-Nobita to tsubasa no yuushatashi		Película	10/03/2001
Dorami & Doraemon: Spacelad Kikipatsu		Película	10/03/2001
Ahiru no Oujisama	El patito feo	Manga	2001-2003
Full metal Alchemist-Hagane no Renkinjutsushi	Fullmetal Alchemist	Manga	01/2001-vigente
Handa		Manga	2001-2001
Ichigo Mashimaro		Manga	2001-2009
Inuyasha: Toki wo Koeru Omoi	Inu yasha: La película :la batalla a través del tiempo	Película	22/12/2001
Kiseki no Wing(Wing-series #2)		Manga	08/2001
Veki no Housoku	La ley de Veki	Manga	2001-2004
Mo-tto! Ojamajo Doremi	La magia Do-re-mi	Anime	4/02/2001

			27/01/2002
Lovely Complex	Love com	Manga	12/2001-09/2009
Mucha Kucha Daisuki	Me gustas demasiado	Manga	2001-2002
Mutaki no Wing (Wing series #1)		Manga	01/2001
Nodame Cantabile	Nodame Cantabile	Manga	10/07/2000
Pacemaker Kurogane	Pacemaker Kurogane	Manga	2001-2005
Planetes	Planetes	Manga	23/01/2001
P.B.B(Play Boy Blues)	Play Boy Blues	Manga	23/02/2004 12/2001
Bleach	Bleach	Manga	8/2001-vigente
Raimbow-Nisha Rokubo no Shishinin		Comic	2001- vigente
Shaman King	Shaman King	Anime	4/07/2001 25/09/2002
Crayon Shin-Chan:Arashi wo Yobu Mouretsu! Otana Telkoku no Gyakushuu	Shin-Chanilos adultos contraatacan!	Película	21/04/2001
Suashi ni Kiss Shite		Manga	09/2001
Super Gals! Kotobuki Ran	Super Gals	Anime	4/07/2001 26/09/2002
Time Stranger Kyoko	Time Stranger Kyoko	Anime	3/10/2001 27/03/2002
Konjiki no Gash	Zatchbel	Manga	01/2001 26/12/2007
Black Lagoon	Black Lagoon	Manga	2002-2007
Chiki Chiki Banana	Chiki Chiki Banana	Manga	2002-2002
D-Live!	D-Live!	Manga	2002-2006
Dakishimete! Noir		Manga	12/2002
Doraemon-Boku no umareta hi		Película	9/03/2002
Doraemon-Nobita to Robot Kingdon	Doraemon el gladiador	Película	9/03/2002
Full Metal panic		Anime	01/2002-2002
Full Moon Woo Sagashite	Full moon	Manga	2002-2004
Kido Senshi Gundan the origin	Gundan The Origen	Manga	29/05/2002 vigente
Ichigo 100%	Ichigo 100%	Manga	19/02/2002 1/08/2005
I love you		Manga	2002
Inu Yasha: Kagami no naka no mujengo	Inuyasha: la película 2: El castillo de los sueños en el interior del espejo	Película	21/12/2002
Junjó Romantica		Manga	2002- vigente
Kurozuka		Manga	2002-2006
Ojamajo Doremi Dokkaan!	La mágica Do-re-mi	Anime	3/02/2002 26/01/2003
Life	Life	Manga	2002-vigente
Maiwai	Maiwai	Manga	2002-vigente
Rockman EXE	Megaman,el cibergurrer	Anime	4/03/2003

Mermaid Melody:Pichi Pichi Pitch		Manga	9/2002-4/2005
Midori no Hibi	Midori, Echame una mano	Manga	25/09/2002 21/07/2004
Milk Crown Lover		Manga	2002-2003
Naruto	Naruto	Anime	3/10/2002 8/02/2007
Pochet Moster Advanced Generati3n	Pokemon Advanced Generation	Anime	21/11/2002 26/08/2004
Gekka no Kimi	Principe de la Media noche	Manga	23/08/2004 26/08/2004
Saint Police Seika		Manga	04/2002
Saint Seiya Complete Song Colletion		OST	21/12/2002
Saint Seiya Episode G	Saint Seiya Episode G	Manga	12/2002 vigente
Crayon Shin-Chan: Arashi wo Yobu Appare! Sengoku Daikassen	Shin-Chan, el peque1o Samurai	Pelicula	20/04/2002
Majutsushi Orphen Haguretabi MAX	Sorcerous Starbber Orphen MAX	Manga	2002-2003
Star Wars: Episode II Attack of the clones	Star wars: episodio II El ataque de los clones	Películas	2002
The Doraemons: Goal! Goal!		Pelicula	9/03/2002
Tonari no 801 chan: Fugoshi-Teki koko Seikatsu		Manga	2002 vigente
Worst		Manga	2002-vigente
Yellow	Yellow	Manga	2002-2004
Yuzo Bunko club	Yuzo bunko club	Manga	2002-2004
Air Gear	Air Gear	Manga	2003-vigente
Aruyode Nai otoko		Manga	2003
Basilisk-Kouga Ninpou-chou		Manga	02/2003-07/2004
Chocomimi	Chocomimi	Manga	Vigente
Crazy for you		Manga	2003-2005
Beni-iro Hiro		Manga	2003-vigente
Desu Noto	Death Note	Manga	12/2003-05/2006
Rockman EXE ACESS		Anime	2003-2004
Dorawmon Nobita to Fushigi Kaze Tsukai	Doraemon y los dioses del viento	Película	8/03/2003
Fullmatal Alchemist-Hagane no Renkinjutsushi	Full Metal Alchemist	Anime	4/10/2003 2/10/2004
Fushigi Yugi: Genbu Kaiden	Fushigi Yugi Genbu, el Origen de la Leyenda	Manga	25/10/2003 vigente
Renai Shijo Shugi	Golpe de pasi3n	Manga	2003-2004
Homonculos	Homonculos	Manga	2003-vigente
Kyo no Gnomi		Manga	2003
Karin	Karin	Manga	2000-2008
M no Yoromeki	Las Infidelidades de M	Manga	2003
Maho Sensei Negima!	Negima!Magister Negi Magi	Manga	26/02/2003
Mermaid Melody: Pichi Pichi	Pichi Pichi Pitch	Anime	5/04/2003

Pitch			27/03/2004
Planetes	Planetes	Manga	4/10/2003 17/04/2004
Pluto		Manga	09/09/2003 vigente
Pochi		Manga	3/04/2003
School Rumble	School Rumble	Manga	2003-2008
Shigurui	Shugurui	Manga	2003- vigente
Crayon Shin-Chan:Arashi wo Yabu Eiko no Yakiniku Road	Shin-chan y el chulatón imposible	Película	19/04/2003
Soul Eater		Manga	24/06/2003-vigente
Tsubasa-Reservoir Croniele	Tsubasa Reservoir Cronicle	Manga	05/2003
Wild Life	Wild Life	Manga	2003-2006
xxxHolic	xxxHolic	Manga	24/02/2003 vigente
Konjiki no Gash Bell!	Zatchbel	Anime	6/04/2003 26/03/2006
Zettai Kareshi		Manga	25/03/2003 25/02/2005
B.O.D.Y		Manga	2004-vigente
Bambo Blade		Manga	3/2004-vigente
Café acult	Café occult	Manga	20/04/2004-2005
Cat Street	Cat Street	Manga	2004-2007
D Gray man	D Gray man	Manga	2004-vigente
Rosario t Vampire	Rosario to vampire	Manga	2004-2007
Doraemon-Nobita no Wannyan Jikuu den		Película	6/03/2004
Doraemon Aniversari 25		Película	2004
Chis Sweet Home	El dulce hogar de chi	Manga	2004 vigente
Five	Five	Manga	2004-vigente
Full moon wo sagashite ilus shu-Tanemura Arina colección		Tankobon	15/04/2004
Ray	Ray	Manga	2004-2006 05/2004
Hayate no Gotoku	Hayate,Mayordomode combate	Manga	Vigente
Honey bitter		Manga	En pausa
Inuyasha!Guren no Houraijima	Inuyasha:la Película 4: fuego en la isla mistica	Película	23/12/2004
Kamiyadiri	Kamiyadori	Manga	01/03/2004 25/03/2006
Keroro Gunso	Keroro	Anime	3/04/2004-vigente
Kirarin Revolución	Kilari	Manga	28/04/2004 05/2008
Kissxis		Manga	2004- vigente
Cheon il ya hwa	Las mil y una noches	Manga	09/2004 09/2007
Crayon sin-chan:Arashi wo Yobu! Yuuhi no Kasube Boys	Le llamaban sin-chan	Película	17/04/2004
Love Celeb	Love Celeb	Manga	05/2004-2006
Luky Star		Manga	01/2004 vigente
Megumi		Manga	2004-2005

Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch pure	Mermaid melody: pichi pichi pitch pure	Anime	5/04/2004 25/12/2004
Minami-Ke		Manga	2004-vigente
Monter	Monstre	Anime	6/04/2004 27/09/2005
Nabari no ou		Manga	06/2004 vigente
Maniattemasu!	! no hace falta!	Manga	2004-2004
Nora	Nora	Manga	6/03/2004 6/12/2006
Tenshin ranmaki origami	Origami	?	2004-2004
Puri hani		Manga	2004-2005
Nintama rantarou	Rantaro	Anime	2002-2004
Samurai shamploo	Samurai champloo	Anime	5/2004-3/2005
Crayon shin-chan.buriburi oukoku itihou	Shin-chan en la isla del tesoro	Pelicula	23/04/2004
Tensho tengue		Anime	1/04/2004 16/09/2004
Shinshi doumei cross	The gentlemen Alliance cross	Manga	3/08/2004 3/06/2008
Trinity blood	Trinity blood	Manga	2004-vigencia
Katekyo hitman reborn!	Tutor hitman reborn!	Manga	4/04/2004 vigente
Ura peach air!		Manga	2004-2006
Hataraki man		Manga	03/2004 vigencia
Kaiketsu zorori	Zorori, el extraordinario	Anime	1/02/2004 6/02/2005
Basilisk-kouga ninpouchou		Anime	04/2005 09/2005
Blood+	Blood+	Manga	26/12/2005 26/04/2006
Blood+	Blood+	Anime	8/10/2005 23/09/2005
Buzzer beater		Anime	5/02/2005 30/04/2005
Boku ni natta watashi	Chica secreta	Manga	2005-2006
Atashi ga hamatta yottsuo no junai	Cuatro amores adictivos	Manga	2005
Shisso nikki	Diario un desaparición	Manga	2005
Vampire knight	El caballero vampiro	Manga	2005-vigente
Gekojaban hagane no rekinjutsushi-shanbara wo yuko mono	Full metal alchemistel conquistador de shamballa	Película	23/07/2005
Fuyu no doububutsu en zoo i winter		Manga	2005
Garter belt ni kiss shite		Manga	2005
ichigomashimaro		Anime	14/07/2005 13/10/2005
Jimete mitai		Manga	2005
ikigami		Manga	2005-vigente
Kurogane no lineabarrets	Kurogane nu barrels	Manga	2005-vigente

Kyo mo Ashita mo		Manga	5/02/2005-vigente
Ueki no housoku	La ley de vekí	Anime	4/04/2005 27/03/2006
Hobiki no mahou	La magia de hibiki	Manga	10/08/2005-vigentes
Natsume yujin-cho		Manga	2005-vigente
Majin tantei nogami neuro	Nogami neuro	Manga	21/02/2005 21/04/2009
Oku-sama wa mahout ahoujo		Anime	4/07/2005 25/09/2005
Crayon shin-chan:densetsu wo yobu buriburi sanpun pokikiri daishingeki	Shin-chan:3 minutos para salvar al mundo	Pelicula	16/04/2005
sidooh	sidooh	Manga	2005-vigente
Veki no housoku plus		Manga	2005-2007
vassalord		Manga	2005-vigente
Venus versus virus	Venus versus virus	Manga	06/2005-09/2008
bakemonogatari		tankobon	2006
Ai wo utauyori ore ni aborerol!		Manga	2006-2007
Aimightyx10		Manga	2006-2006
Ando natsu		Manga	2006-vigente
Inove kazurou tanpenshuu aoi destruction		Manga	2006
Gakuen mokushiroku. High acool of the dead	Apocalipsis en el instituto.high scool of the dead	Manga	09/2006 vigente
Asu no yoichi		Manga	2006-vigente
Black bird	Black btrd	Manga	2006-vigente
Black lagoon: the second barrage		Anime	3/10/2006 19/12/2006
Black lagoon	Black lagoon	Anime	8/04/2006 24/06/2006
Blood+yoko joshi	Blood, ciudadela nocturna	Manga	2006
Yasashii ryuu no korashikata	Como matar al dragon	Manga	2006-vigente
Crayon shin-chan:densetsu wo yobu odore amigo!		Pelicula	14/04/2006
Gedo senki	Cuentos de terramar	Pelicula	29/07/2006
Devil magic	Devil magic	Manga	2006
Doraemon-nobita no kyouryu 2006	Doraemon y el pequeño dinosaurio	Pelicula	4/03/2006
Hanamaru youchien		Manga	2006-vigente
Kannagi:crazy shrine maidens		Manga	2006-vigente
Katekyo hitman reborn		Anime	7/10/2006
kuroshitsuji		Manga	2006-vigente
Kimi ni todoke	Llegando a ti	Manga	25/05/2006
Ai hime-ai to himegoto	Lo nuestro no puede ser tío	Manga	2006-2007
María t itolic		Manga	2006-vigente
Midnight scretary		Manga	2006-vigentes
Neon génesis evangelión ikari-shinji ikusei keikaku	Neo génesis evangelión el plan de entrenamientode shinji ikari	Manga	2006-vigente

Obunai strawberry boy		Manga	2006
Pandora hearts		Manga	2006-vigente
Penguin musume		Manga	2006-vigente
Penguin no mondai		Manga	2006-vigente
Pocket & pearl	Pokemon: daimond and pearl	Anime	28/09/2006-vigente
Saint seiya:the lost canuas meio shinwa	Saint seiya,the los canvas: hades mytologi	Manga	24/08/2006-vigente
Saint seiya: netx dimension-meio shinwa		Manga	27/04/2006-vigente
Faivy tail	Fairy tail	Manga	2006-vigente
Seikon no qwaser		Manga	2006-vigente
Sex love 2	Sex love	Manga	2006-2007
Tegami-bachi		Manga	2006-vigente
To love-ru-trouble		Manga	2006-vigente
Uso de ikasate himitsu de damasshite		Manga	2006
Uwasa no midori-kun	Uwasa no midori-kun	Manga	2006-2008
w-julletll		Manga	2006-vigente
Rist century boys	21t century boys	Manga	2007-2007
Akikan!		tankobon	2007
Bloody monday		Manga	2007-vigentes
Buzzer beater		Anime	3/07/2007 25/09/2007
Crayón sin-chan: arashi wo yabu utau ketsu dake bakudan		Pelicula	21/04/2007
Kodai oja kyoryu kingo-kids adventure	Dino king	Anime	4/02/2007 27/01/2008
Doraemon-nobita no shin Makai daibouken-shichi nin no mahoutsukai		Pelicula	10/03/2007
Eden	eden	Manga	2007
Hakoniwa angel!	El angel del jardin	Manga	5/12/2007-2009
Fake second season		Manga	12/05/2007
Hatsukoi limited		Manga	1/10/2007 28/05/2008
Ichigo mashimaro		O.V.A.	23/02/2007 25/04/2007
Hoahi wa utau	La melodia de las estrellas	Manga	5/06/2007-vigente
Otomentaru	La obsion de otome	Manga	2007-2007
Bradherley no basha	Los carryajes de bradherley	Manga	2007
Luky star		Anime	4/2007-9/2007
Midnight chidren	midnight	Manga	2007-2008
Minami-ke		Anime	7/10/2007 30/12/2007
París no koibitotachi		Manga	2007
Rhapsody in heaven	Rapsodia celestial	Manga	2007-2007
Sakura-gari		Manga	14/06/2007
Shura yukihime gaiden		Manga	2007

Striki witches		O.V.A.	1/01/2007-vigente
Tengen toppa gurren lagann		Anime	1/04/2007-30/09/2007
Toshokan Senso:Spitfire		Manga	21/11/2007
Bekushiro 2007 Nihon Sakoku		Película	18/08/2007
Ai Ore! Danshikou no Hime to Joshikou no Ouji	¡Amame! La Princesa del Instituto de Chicos y el Principe del Instituto de Chicas	Manga	2008-vigente
Blassreiter		Anime	5/04/2008-vigente
Blue Dragon: Tenkai no Shichi Riu		Anime	5/04/2008-vigente
Sorcelleries	Brujeando	Manga	01/2008-vigente
Cashen Sins		Anime	10/2008-vigente
Crayon Shin Chan: Cho Arashi wo Yobu Kinpoko no Yusha		Película	18/04/2008
Densetsu no Yusha no Densetsu		Manga	07/2008-vigente
Doraemon-Nobita to Midori no Kiojinden	Doraemon y el Reino de Kibo	Película	8/03/2008
Ga-Rei The Enchained Spiritual Beast		Anime	2008-vigente
Gekijo-Ban Lagann: Guren-Hen		Película	6/09/2008
Guignol Kiutei Gakudan		Manga	26/06/2008-vigente
Hakushaku To Yosei		Anime	28/09/2008-vigente
Hakushaku To Yosei		Manga	24/08/2008-vigente
Hekikai No Aion		Manga	07/2008-vigente
Indiana Jones Omnibus	Indiana Jones Omnibus	Manga	2008-vigente
Junjo Romantica		Anime	10/04/2008-vigente
Kodai Oja Kioryu King D-Kids Adventure:Yokuryo densetsu		Anime	3/02/2008-vigente
Lost + Brain	Lost + Brain	Manga	2008-2008
Luky Star		OVA	2008-vigente
M*G* darling		Manga	2008
Macross Frontier		Anime	3/04/2008-25/09/2009
Megumi		Película	2008
Minami-ke: Okawari		Anime	6/01/2008-30/03/2008
Mistress Fortune		Manga	3/06/2008-vigente
Monster Hunter Orange		Manga	4/04/2008
Nabari No Ou		Anime	6/04/2008-vigente
Natsume Yujin-Cho		Anime	7/07/2008-vigente
Nodame Cantabile Parisiten		Anime	10/2008-vigente
Nodame Cantabile		Anime	¿-2008
Para Run		Manga	29/03/2008-vigente
Gake no ue no Ponyo	Ponyo en el Acatilado	Película	19/07/2008
Rosario + Vampire Season II		Manga	2008-vigente
Rosario + Vampire		Anime	3/01/2008-27/03/2008
S.A.- Special A-		Anime	6/04/2008-vigente
Saber Marionette i – Neo Gene-		Manga	07/2008-vigente

Sakura-Hime Kaden		Manga	12/2008-vigente
Sapphire: Ribbon no Kishi		Manga	3/04/2008-vigente
Shinshi Arina Ilust Shu		Tankobon	13/06/2008
Shito Nippon Kagutsuchi		Manga	21/05/2008-vigente
Soul Eater		Anime	7/04/2008-vigente
I Kill Gigants		Manga	07/2008
Starcraft: Frontline	Starcraft	Manga	12/08/2008-vigente
Strike Witches		Anime	3/07/2008-vigente
Tetsuwan Birdy Decode		Anime	4/07/2008-vigente
To Love-Ru Trouble-		Anime	3/04/2008-vigente
Undead		Manga	28/07/2008-vigente
Vampire Knight Gulty		Anime	7/04/2008-30/06/2008
Yomogi Mochi Yaketa		Manga	14/03/2008
Zettai Kaketei Tenchi Mistress Fortune		Manga	25/12/2008
Zettai Shougeki- Platoni Heart-		Manga	22/08/2008-vigente
Akikan		Anime	2009-vigente
Crayon shi –chan:otakebe kasube yasei okoku		Película	18/04/2009
Doraemon-shin nobita no vehu kaitaushi		Película	2009
Misty circus	Misty circus	Manga	29-05-2009
Paint ribbon—art of tane mura arina		Tankobon	24/04/2009
Papeles dispersos	Papeles dispersos	Manga	29/05/2009
Doraemon:nobita no ningyo Daikaisen		Película	03/2010
Apollo justice ace attiney	Apollo justice ace attorney	Videojuego	?
	Aserix y los juegos olimpicos	Videojuegos	?
Ral Grand	Blue dragon: ral grand	Manga	?-viegente
Calm breker	Calm breaker	Manga	?-vigente
	Cheat Cheat	Soundtrack	?
Chopy y la princesa	Chopy y la princesa	Soundtrack	?
Cinderalla	Cideralla	Manga	?-vigente
Corretor yui(la cancodinici)	Corrector yui(la cancó dinici)	Soundtrack	?
Corrector yui(za canco dinici)	?	?	?
Dos fuera de serie	Dos fuera de serie	Soundtrack	?
Eureka saven	Eureka seven	Manga	?-vigente
Ga-rei-The Enchained spiritual beast		Manga	?
	Gallo de pelea	Manga	?
Hetalia- Axis Power		Manga	?
The history of life on the Golden frields	Historias color tierra	Manga	?-presente
Jango	Jango	Manga	?-vigente
Kanokon		Tankobon	?
Next world	Next world	Manga	?



Nibonnuichi		Soundtrack	?
Poguri		Manga	?
Reast	Recast	Manga	?-vigente
Rorouni Kenshin	Roruni Kenshin	Manga	?-vigente
Sobakasu		Soundtrack	?
The Doraemons		Manga	?-vigente
Tonari no 801 chan		Manga	?-vigente
Turadora!	Tankobon	Manga	?
Toshokan senso:love and wars		Manga	?-vigente
Tushukan Senso		Tankobon	?

TABLA DE ENTREVISTA.

Datos generales

Núm. Entrevista: _____

1. Nombre del entrevistado (a): _____
2. Lugar de la entrevista: _____
3. Fecha de entrevista: _____
4. Duración de la entrevista: _____
5. Hora de inicio de la entrevista: _____ Hora de termino: _____

BASE DE DATOS DE ENTREVISTAS SOBRE UNA MUESTRA ALEATORIA.

Núm. Entrevista 1

Nombre: Maricruz (Alías, Mary-chan, apellidos en anonimato)

Edad: 21 años

Lugar de entrevista: Entrevista vía Web

Fecha de entrevista: 28-Agosto-2011

Duración: 4 horas. **Inicio-Fin:** 14:15 a las 18:15 horas.

Núm. Entrevista 2

Nombre: Virginia Aguete

Edad: 17 años

Lugar de entrevista: Entrevista vía Web

Fecha de entrevista: 03 y 04-Septiembre-2011

Duración: 6 horas. **Inicio-Fin:** Las horas fueron repartidas entre los dos días.

Núm. Entrevista 3

Nombre: Mirna (Alías, Mere Mitsuky Taiyoukay)

Edad: 20 años

Lugar de entrevista: Entrevista vía Web

Fecha de entrevista: 01-October-2011

Duración: 5:10 horas **Inicio-Fin:** 13:10 a las 18:20 horas.

Núm. Entrevista 4

Nombre: Valeria Acevedo García

Edad: 19,
actualmente 20
años.

Lugar de entrevista: Entrevista vía Web

Fecha de entrevista: 01-October-2011

Duración: 3:30 horas **Inicio-Fin:** 19:20 a las 22:50 horas

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Alberoni, Francesco, *Valores: 23 reflexiones sobre los valores más importantes en la vida*, Editorial Gedisa, España, 1994.

Almenar, Nieves, *Los valores de los jóvenes*, Sanz y Torres, Madrid, 1998.

Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, 1978.

Beck, Ulrich, "La lógica del reparto de la riqueza y del reparto de los riesgos" en *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Paidós, México, 1998, pp 25-56

Béjar, Helena, *Identidades pensantes: Zygmunt Bauman*, Editorial Herder, Barcelona, 2007, Cap.V, p. 123-159.

Berger, L., Luckmann, Thomas, *La construcción social de la realidad*, trad. Silvia Zuleta (17ª ed.), Amorrortu Editores, Argentina, 2001, pp. 31.

Bernabé, Marc, *Japonés en viñetas*, Barcelona, Norma Editorial, 2001.

Bourdieu, Pierre, *¿Qué significa hablar?*, (3ª. Ed.) Madrid, Editorial Akal, 2001

Bourdieu, Pierre, "Sobre el poder simbólico", en *Intelectuales, política y poder*, trad. de Alicia Gutiérrez, Buenos Aires, UBA/ Eudeba, 2000, pp. 65-73.

Caso, A., "El acto ideatorio y la filosofía de Husserl", en *Obras Completas, vol. VII*, Nueva Biblioteca Mexicana 19, México, UNAM. 1946.

Castells, Manuel, "Paraísos Comunes: Identidad y Sentido en la Sociedad Red", en *La era de la Información, Economía, Sociedad y Cultura, Vol. II – El poder de la Identidad*, México, Siglo XXI, 1999.

Dubet, François, "De la sociología de la identidad a la sociología del sujeto" en *Estudios Sociológicos, vol. VII*, núm. 21, septiembre-diciembre, 1989, pp. 519-543.

Enríquez, "El sujeto humano: de la clausura identitaria a la apertura al mundo", en *El Inconsciente y la ciencia, de R. Dorey y otros.*, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1993, 50-63.

Fabelo, J, Práctica, "Valores Universales y Problemas Globales", en *José R. Fabelo Corzo. Retos al pensamiento en una época de transición*, Editorial Academia, La Habana, 1996, pp. 81-187.

Friedman, Jonathan, *Identidad cultural y proceso global*, Amorrortu, Buenos Aires, 1994.

- Forbeck, Matt, Taniguchi, Tomoko, *Manga shoujo*, ALPHA, USA, 2008.
- Gaos, José, "Introducción al ser y el tiempo de Martin Heidegger.", en *Obras Completas de Husserl, Heidegger y Ortega*, México, UNAM, 1999, pp. 81-174
- Gelder, Ken, *Subcultures: cultural histories and social practice*, Nueva York, Routledge, 2007.
- Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2003.
- Giddens, Anthony, "Los contornos de la modernidad reciente" en *Modernidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*, Editorial Península, Barcelona, 1994, pp 21-50
- _____, *La constitución de la sociedad*. Bases para la teoría de la estructuración, Buenos Aires, 1995, pp. 52-65.
- Habermas, J., *Historia y crítica de la opinión pública*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pp. 261.
- _____, *La modernidad inconclusa*, Vuelta, No. 54, mayo, 1981.
- _____, *Teoría de la Acción Comunicativa*, Tomo II, Taurus ediciones, Madrid, 1988, pp. 427-527.
- Heller, Agnes, "El concepto filosófico general de necesidad. Alienación de las necesidades" en *Teoría de las necesidades en Marx*, [2ª ed.], Ediciones Península, Barcelona, 1986, pp. 43.
- Hersh Richard H., Joseph Reimer, Diana P, Paolitto, *El crecimiento moral de Piaget a Kohlberg*, Editorial NARCEA, España, 2002, pp. 44-70.
- Lothar, Knauth, *La modernidad del Japón*, México, UNAM, 1980, pp. 57-79.
- Lao, Tse, *Tao Te King*, [3ª. ed.]Editorial Tomo, México, 2006.
- Machado Pais, José, *Cholos, chapuzas y changas. Jóvenes, trabajo precario, y futuro*, Barcelona, Antropos, pp. 1-73.
- McCarthy, T. *Ideales e Ilusiones*, Editorial Tecnos, Madrid, 1992, pp. 165-192.
- Magariños de Moretin, Juan, "Ferdinand de Saussure: Desarrollo y actualización de sus conceptos" en *El Signo*, Edicial, 1983, pp. 1-60.
- Marx, Carlos, *El 18 Brumario de Luis Bonaparte*. Fundación Federico Engels. Madrid, pp. 65-84.
- Matsunosuke, Nishiyama. "Edo: The city and its culture" "Translator's Introduction" en *Edo Culture: Daily life and diversions in urban Japan, 1600-1868*. Trad. Gerald Groemer. University of Hawai'i Press. Honolulu. 1997. Pp. 1-91.
- Murakami, Haruki, *After Dark*, [7ª, ed.], Trad. Lourdes Porta, Tusquets Editores, México, 2012, pp. 140.

N. Smelser, *Teorías del comportamiento colectivo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1989.

Parra López, Emilio, *Opinión pública y comunicación política en la transición democrática*, (tesis doctoral inédita), Universidad d Alicante, Madrid, 1999.

Ramos Lara, Eleazar, *Racionalidad y desencantamiento del mundo en Max Weber*, México, McGrawHill, 2000.

Schutz, Alfred, Luckmann, Thomas. "El mundo de la vida cotidiana y la actitud natural", en *Las estructuras del mundo de la vida*, Amorrortu, Buenos Aires, Argentina, 1977, pp. 25-40.

Tanaka Yore, Makino Akiko, et al, "Palabras e informaciones de referencia" en *Minna no Nihongo*, (trad. Yokota Sachiko), Editorial UKRAINE, 2004, pp. 159.

Pearce, Barnett "Nuevos modelos y metáforas comunicacionales: el pasaje de la teoría a la praxis, del objetivismo al construccionismo social y de la representación a la reflexividad" en *Schnitman, Fried, Nuevos paradigmas, cultura, y subjetividad*, Paidós, Mexico, 1994, pp. 265-289.

Volpi, Franco, *El Nihilismo*, Editorial Biblos, Buenos Aires, 2005

REVISTAS

Barriopedro, Javier, “Y sin embargo... se mueve” en *Animotion*, núm. 2, Agosto 2001, pp. 30-31.

Hernández, Juan, “Diccionario introductorio para otakus” en *Conexión Manga*, núm. 71, junio 2003, pp. 22-23.

Hernández, Oscar, “Ozamu Tezuka: El dios de los dibujos” en *Conexión Manga*, núm. 69, marzo 2000, pp. 20-21.

Revista Manga Latino Doon!!, febrero-abril, 2012, núm. 01, Asociación México-Japón, Tokyo Marketing.

Smyrna, Ochoa, “Nippon Kankou” en *Conexión Manga*, núm. 103, Diciembre 2004, pp. 49-50.

Uribe, Mónica, “Historia del manga” en *Conexión Manga*, núm. 200, Agosto 2009, pp. 94-95.

Olicón, Hernesto, “Doujinshi” en *Conexión manga*, Núm 200, agosto 2009, pp. 132.

Nobuhiro, Watsuki, *Rurouni Kenshin –Samurai X*, VID, 1994. Tomo I

VIDEOGRAFÍA

- _Ayakashi_*, Dir. Nakamura, Kenji, Toei Animation, Fuji TV, 2007, Internet.
- _D'Todo_*, OnceTV México, IPN, 22-08-2012, Tv.
- _Esclaflozne_*, Dir. Kazuki, Akane, Sunrise, 1996, dvd.
- _Fushigi Yuugi_*, Dir. Kamegaki Hajime, Pierrot, TV Tokio, 1995-1996, dvd.
- _Gensomaden Saiyuki_*, Dir. Date Hayato, Pierrot, 2000-2001, dvd.
- _Gintama_* Dir. Takamatsu, Shinji, Fujita, Yoichi, Sunrise, TV Tokio, 2004, primera temporada, Crunchyroll.
- _Guilty Crown_*, Dir. Tetsuro Araki, Production I.G., 2011-2012, internet.
- _Hakuoki_*, Dir. Osamu, Yamazaki, Estudio DEEN, TVK, 2010, dvd.
- _Ichi the killer_*, Dir. Ishihira, Shinji, AIC, 2002, you tube.
- _Inu Yasha_*, Dir. Mashashi Ikeda, Yasunao Aoiki, Sunrise, 2000-2004, dvd.
- _Kaicho wa maid sama_*, Dir. Hiroaki, Sakurai, C.J. Staff, 2010, dvd.
- _Katekyo Hitman Reborn!_*, Dir. Imaizumi, Kenichi, Artland, 2006-2010, dvd.
- _Nihonjin no Shiranai Nihongo_*, Dir. Yakumo Saiji, Tamekawa Hiroyuki, Saito Yuki, Kawamura Naoki, YTV, NTV, 2010, dvd.
- _Nihon ni Mukashi Hanashi_*, TV Tokio, 2010, Crunchyroll.
- _Paradise Kiss_*, Dir. Osamu Kobayashi, MadHouse, Fuji TV, 2005, dvd.
- _Rurouni Kenshin_*, Dir. Furuhashi, Kazuhiro, Gallop & Estudio DEEN, Fuji Tv, 1996, dvd.
- _Saikano_*, Dir. Mitzuko Kase, Gonzo, 2002, dvd.
- _Sket Dance_*, Dir. Kawaguchi, Keiichiro, Tatsunoko Production. 2011-2012, Crunchyroll.
- _Storm Raiders_*, Dir. Andrew Lau, Golden Harvest-Bob and Partners, 1998, dvd.
- _XXXHolic_*, Dir. Mizushima, Tsutomu, Producción I.G., TBS, 2006, Primera temporada, dvd.
- _Yamato Nadeshiko Shichi Henge_*, Dir. Watanabe, Shinichi, Nippon Animation, 2006-2007, dvd.

REFERENCIA EN LÍNEA

Cobos, Tania. “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina, en *Razón y Palabra*, núm. 72, mayo-julio 2010
<<http://www.razónypalabra.org.mx>>

Davalovszky, Csilla, “Los embajadores pop de Japón”, en *El País*, septiembre 2009
<<http://www.elpais.com> >

Eureka discovers Culture Girls, Fujoshi, and BL: Essay review of the three issues of the Japanese literary magazine, Yuriika. <<http://intersections.anu.edu.au/issue20/aoyama>>

Gender and gender Relations in Manga and Anime.
<<http://www.mit.edu:8001/people/rei/manga-gender.html>>

Japanese Tech & Market Magazine < <http://www.jetro.cl/> >

La primera obra de arte de la humanidad hecha por neandertales, *ABC.es digital* [en línea] 07 febrero 2012 <<http://www.abc.es/20120207/cultura-arte/abci-primera-obra-arte-humanidad-201202071253.html>>

Menkes, Dominic, “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad” en *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. 2012
<<http://revistaumanizales.cinde.org.co/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/580/313>>

Penal Code- Act No. 45 of 1907 <<http://www.cas.go.jp>>

Reading YAOI comics, and Analysis of Korean Girls’ fandom. <<http://moongsil.com/study/yaoi-eng.pdf>>

Sotinel, Thomas, “Robots, samurais y brujas sobre la base de Lorcano” en *Le Monde*, Agosto 2009 < <http://www.lemonde.fr/>>

What is a cel? <<http://www.fukushuu.org/cels/faqsubsection.php?si=3>>

<http://www.visionofhumanity.org/gpi-data/>

<http://www.aprendercoreano.com/eskorean/facts.asp>

<http://www.jornada.unam.mx/2005/07/02/index.php?section=cultura&article=a04n1cul>

<http://www.proel.org/index.php?pagina=mundo/sino/chino>

<http://shodoartclub.com/Tools%20for%20Shodo.html>

<http://www.culturajaponesa.com.br/htm/shodo.html>

<http://sociologiac.net/2008/01/17/entrevista-pierre-bourdieu-que-significa-hablar/>

<http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/coreano>

<http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/research/edo/season/index.php?sel=Spring>

<http://www.toei-anim.co.jp/tv/ayakashi/>

<http://manuelgross.bligoo.com/content/view/664690/Las-subculturas-en-las-organizaciones-Peligrosas.html>

<http://segawabiki.blogspot.mx/>

<http://www.visionofhumanity.org/gpi-data/>

<http://b-shira.deviantart.com/>

<http://www.muyinteresante.es/ique-significa-hikikomori>

http://www.elpais.com/diario/2011/12/04/eps/1322983617_850215.html

<http://www.kpoplyrics.net/exo-k-mama-lyrics-english-romanized.html>

<http://www.facebook.com/notes/smtown/the-first-mini-album-title-song-MAMA-of-exo-k-and-exo-m-will-be-released-worldwi/364494690260038>

<http://www.youtube.com/watch?v=kRgy51mqNz4>

<http://www.spanish.korea.net>