



Japón, el País de la Animación Naciente que sedujo a Occidente

Jose David Chalarca Suescum

Trabajo de grado presentado para optar al título de Periodista

Asesores

Camilo Jaramillo (periodista y profesor) y Melissa Morales García (Msc) con Estudios avanzados de japonés

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología

Periodismo

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

Cita	Chalarca Suescum [1]
Referencia	[1] Chalarca Suescum J. D., "Japón, el País de la Animación Naciente que sedujo a Occidente", Trabajo de grado profesional, Periodismo, Universidad de Antioquia, Medellín, Antioquia, Colombia, 2023.

Estilo IEEE
(2020)



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

Este reportaje va dedicado a los fanáticos y no tan fanáticos de la cultura japonesa, a aquellos que han soñado con ir a Japón, y a mí mismo por ser capaz de narrar un tema tan personal

Agradecimientos

Le agradezco a Isabella, Laura, David y Brayan por confiarme sus historias y compartir conmigo su fanatismo por la animación y la cultura japonesa. Sin ellos, no hubiera sido posible narrar esta problemática ni de explorar un fenómeno tan particular.

Contenido

RESUMEN.....	5
ABSTRACT	6
I. INTRODUCCIÓN	6
Japón, el País de la Animación Naciente que sedujo a Occidente.....	23
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77

RESUMEN

En este reportaje se narra cómo la animación japonesa, un producto muy popular de la subcultura nipona y parte de su identidad como sociedad, ha influenciado en la la visión que tenemos de Japón en el tiempo y de qué forma ha impactado a número masivo de fanáticos alrededor del mundo.

Si bien se parte de la propia experiencia personal del narrador, este reportaje construido en Medellín fue realizado a partir de cuatro historias que narran y ejemplifican la capacidad que tiene la animación japonesa para incidir en el diario vivir de los fanáticos, así como el de explorar de qué forma esta manifestación cultural construye un Japón ideal irresistible tanto para ellos, como para los no tan fanáticos.

En el texto se profundiza en narrar la historia de la llegada de la animación a América Latina, el por qué Japón es un país de contradicciones, misterioso y muy atractivo para los fanáticos, en contar las características y particularidades de la animación, así como el de problematizar si realmente la animación japonesa es capaz de construir imaginarios sobre su sociedad e incidir en la personalidad de sus fanáticos.

***Palabras clave* —Animación japonesa, cultura japonesa, Japón, imaginario, Poder Suave, Cool Japan, reportaje,**

ABSTRACT

This report tells how Japanese animation has influenced the vision we have of Japan over time and how it has impacted massive numbers of fans around the world.

Although it is based on the narrator's own personal experience, this report built in Medellín was made from four stories that narrate and expose the ability of Japanese animation to influence the daily life of fans, as well as to explore how this cultural manifestation builds an ideal Japan irresistible for both them and the not so fanatical.

The text delves into narrating the history of the arrival of animation in Latin America, in why Japan is a country of contradictions, mysterious and very attractive to fans, in telling the characteristics and particularities of the animation and to problematize whether Japanese animation is really capable of constructing imaginaries about its society and influencing the personality of its fans.

Keywords — Japanese animation, Japanese culture, Japan, imaginary, Soft Power, Cool Japan, report,

I. INTRODUCCIÓN

La animación japonesa llegó a América latina durante la década de los 70 con la transmisión en televisión de series dobladas al español. Las primeras emisiones se realizaron en países como México, Chile y Argentina, a través de series como Heidi (del cofundador del Studio Ghibli, Isao Takahata), Princesa Caballero (de uno de los pilares del manga, Osamu Tezuka), Mazinger Z (de Gō Nagai) y Meteoro (de Tatsuo Yoshida).

Sin embargo, es alrededor de la década de 1980 cuando algunos subproductos de la cultura japonesa, denominados más adelante como manga y anime, llegarían a Occidente como un equivalente a las historietas y dibujos animados. Durante las dos primeras décadas, los programas de animación japonesa se transmitieron a la par de los dibujos animados producidos en Estados Unidos.

No obstante, los 90 son considerados como el boom latinoamericano de la emisión de series animadas con programas como Ranma ½ (de Rumiko Takahashi), Dragon Ball (de Akira Toriyama), Supercampeones (de Yoichi Takahashi), Los Caballeros del Zodiaco (Masami Kurumada), entre muchos otros (Cobos, 2010).

El ingreso de esta manifestación cultural al territorio americano se dio a través de Estados Unidos, líder hegemónico de las rutas de tráfico hacia el sur, y gran distribuidor de productos para América Latina. (Papalini, 2006).

Sobre el encuentro entre ambas culturas, se encontró el término Japonismo, usado por Lionel Lambourne (2005), para designar un proceso de inmersión de la cultura japonesa en la cultura occidental y posterior hibridación de las mismas.

En este sentido, investigaciones como *La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan* (2008), de Elena Gil Escudier, y Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre Japón y Occidente (2017), de Raúl Fortes Guerrero, son un ejemplo de la estrecha relación entre Oriente y Occidente a través del mundo de la animación japonesa.

De igual manera, los autores Pablo Cuvi y Fernando Ponce, en su investigación *Ecuador y Japón, vecinos del pacífico*, publicada en el año 2010, nombra el intercambio cultural entre dos culturas

como interculturalidad. Dicho estudio es, además, un acercamiento importante entre América Latina y el país nipón.

Con base a las investigaciones nombradas, se establece que Japón, a través de sus diferentes manifestaciones culturales, construye su propia cosmovisión. El manga y el anime, como fenómenos culturales de la globalización japonesa, impulsados principalmente a finales del siglo XX, han sido ampliamente investigados como una de las manifestaciones culturales y turísticas existentes entre Japón y Occidente.

A pesar de ello, son pocas las investigaciones que relacionan la animación japonesa con la construcción de imaginarios y profundizan en el impacto que esta produce en los fanáticos de la misma.

En general, los diversos artículos académicos, investigaciones y productos sobre el tema, transitan entre los siguientes ejes temáticos: la llegada de la animación japonesa (o llamado también anime) a Occidente, la influencia recíproca entre la animación japonesa y cine estadounidense, la caracterización de la subcultura “Otaku” y la importancia de campañas como Cool Japan para la difusión de la cultura nipona por fuera de sus fronteras; no obstante, como se ha mencionado previamente, poco se ha hablado de los imaginarios sobre Japón que construyen las películas de animación en las sociedades occidentales y latinoamericanas.

Otro aspecto importante es que, si bien en algunos trabajos se menciona la palabra “imaginario”, no se profundiza ni ejemplifica al respecto de qué manera la animación es capaz de realizarlo.

Aun así, Clothilde Sabre, Doctora en Antropología Cultural y becaria de la Universidad de Hokkaido, ha sido la autora con más acercamiento al tema propuesto, gracias al concepto que ella plantea de *media pilgrimage* (que podría traducirse como peregrinación mediática), en donde describe cómo el fenómeno del “manganime” (manga y anime) invita a diversos aficionados de todo el mundo a viajar a Japón, para presenciar por cuenta propia experiencias y lugares relacionados con la cultura nipona que aparecen en sus mangas y animes favoritos. (Clothilde, 2016)

Sabre encontró que existen diversas personas atraídas por la cultura otaku (aficionados al anime y el manga) que viajan para encontrarse con aquello que alguna vez vieron o consumieron; dicha relación está sustentada entre la frontera de la realidad y la ficción: visitar en el mundo real un lugar en concreto en el que se desarrolla un evento importante de la ficción. (Clothilde, 2016, citado en Iglesias 2017)

La autora también reconoce que la cultura japonesa ha permeado la vida de muchos fanáticos alrededor del mundo:

“Los fans construyen sus propios mundos imaginarios a partir de referencias colectivas. [...] Ser un “fan” consiste en sentir que uno pertenece a una comunidad específica y, al mismo tiempo, ser poseedor de un universo íntimo y personal derivado de una obra objeto de admiración en el que diferentes aficionados pueden proyectar sus propias fantasías” (Clothilde, 2016, p.6)

Además de lo postulado por Clothilde, Suan (2013) establece que un punto de partida para comprender el imaginario de estas narraciones es Japón, al ser generador del producto consumido y desarrollar el world-setting de las historias; es decir ser el constructor de su propio universo.

En conclusión, existen numerosas investigaciones que evidencian la importancia de la animación japonesa en Occidente como un puente intercultural entre Oriente y Occidente, así como también se pueden encontrar diversos estudios sobre la historia de animación japonesa (anime), las subculturas de fanáticos desarrollados a través de ellas (Otakus) y la importancia de Hayao Miyazaki y el Studio Ghibli en el mundo de la animación. Asimismo, se pueden encontrar algunas investigaciones como las de Clothilde Sabre que empiezan a relacionar las películas de animación japonesas con la construcción de imaginarios sobre Japón, pero en ninguna acerca de la complejidad de dicho fenómeno, ni mucho menos en el tipo de historias que lo ejemplifican; y ese es el objetivo central de este reportaje narrativo.

II. OBJETIVOS

A. Objetivo general

Narrar, a través de un reportaje narrativo, cómo la animación japonesa ha influido en la creación de imaginarios culturales sobre Japón, a partir de las películas animadas del Studio Ghibli.

B. Objetivos específicos

- Relatar, por medio de entrevistas, las experiencias de algunas personas con las películas del Studio Ghibli y la animación, para conocer su acercamiento a la cultura japonesa a través de las mismas
- Identificar los imaginarios de cultura sobre Japón que se han construido a partir de las películas del Studio Ghibli
- Propiciar reflexiones acerca de la importancia de las películas de animación japonesa en la concepción sobre la cultura japonesa en Occidente.

Para la realización del reportaje narrativo sobre la influencia de las películas del Studio Ghibli, en la construcción de imaginarios de cultura sobre sociedades occidentales como las de Medellín, es necesario aclarar algunos conceptos y teorías que se tendrán en cuenta a la hora de desarrollar esta investigación.

A continuación, se abordarán los siguientes conceptos para entender nociones básicas de la investigación: primero, el fenómeno de la llegada de subproductos de la cultura pop japonesa — así como películas y juegos— a Occidente; segundo, qué se entiende por animación japonesa desde los ojos del Studio Ghibli; tercero, el surgimiento de conceptos que han intentado darle nombre al fenómeno interesado a investigar; y por último, el concepto de poder blando que caracteriza la habilidad de un actor social para incidir en las acciones de otros.

- 1) Interculturalidad
- 2) Animación japonesa clásica
- 3) Peregrinación mediática/paisajes de fantasía
- 4) Poder blando

De igual manera, se presentará la teoría que se abordará para desarrollar los imaginarios socio-culturales:

- 1) El imaginario social a partir de Cornelius Castoriadis
- 2) El Imaginario social instituido en los fanáticos de la animación japonesa

1.1 La interculturalidad entre Oriente y Occidente: ¿Cómo llegó la animación japonesa?

Desde el concepto de Japonismo expuesto por primera vez por Jules Claretie, referido a la apertura del comercio internacional del arte japonés, a través del shogunato Tokugawa, Europa Occidental

se interesó por Japón. Gracias a dicho intercambio económico, llegó al Viejo Continente una serie de productos como cerámicas, sedas y grabados en madera (Ukiyo-e), que influenciaron varias corrientes artísticas como el impresionismo, postimpresionismo y el Art Nouveau. (Tomás, 2003).

Tras el fin del aislacionismo japonés y la apertura económica establecida por los Tokugawa, el interés en el diseño y la cultura japonesa creció durante el siglo XIX y XX, logrando llegar a varios rincones de Europa y América. Sin embargo, no fue una relación unidireccional, pues Japón también exportó la cultura de otros lugares durante esos siglos. De esta manera, y sin saberlo, se marcó el inicio de una estrecha influencia de la cultura japonesa en Occidente.

En el continente americano, la llegada de productos japoneses comenzó a través de Estados Unidos, líder hegemónico de las rutas de tráfico y gran distribuidor de subproductos culturales a América Latina.

Dicha llegada fue nombrada por Roland Kelts (2007) como Japanamerica en su investigación Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded the U.S, en donde describe la inmersión de la cultura pop japonesa al interior de Norte América, a través de fenómenos como la animación japonesa, el manga, el hentai y ficciones como las de Haruki Murakami, que están floreciendo en medio de conflictos compartidos entre el país nipón y americano, hasta su llegada a América Latina, durante la segunda mitad del siglo XX, como ya se explicó brevemente en el estado del arte.

Dicho fenómeno de interacción entre culturas es conocido como interculturalidad. Según La Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de la UNESCO, la interculturalidad va a ser entendida como “la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo”.

1.2 Animación japonesa clásica vs animación digitalizada

A partir de la segunda mitad del siglo XX, la animación japonesa llegó a América latina, en medio de esa gran llegada de subproductos de la cultura pop nipona, especialmente durante la década de los 70, con la transmisión televisiva de series dobladas al español.

Fue un éxito rotundo a partir de allí hasta las décadas posteriores. Ante las exigencias del mercado y la gran demanda de estas series televisivas en Occidente, poco a poco la industria se fue digitalizando y dejó de realizar los dibujos hechos a mano, como era costumbre, para pasar a realizar dibujos de manera digital. Es decir, las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como podría ser el coloreado o los efectos visuales como brillos, sombras, luz ambiental, o elementos mecánicos frecuentes en el anime —como los robots—, se empezaron a realizar con aplicaciones digitales hasta la imagen 3D. (Horno, 2018).

Sin embargo, el Studio Ghibli, fundado por Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata, en 1985, no quería pertenecer a esta corriente. A pesar de la aparente renovación de la animación japonesa por la aparición de herramientas digitales, Hayao Miyazaki encontró que la animación japonesa se empobrecía cada vez más en cuanto a temáticas y técnicas, por lo que rápidamente se alejó de la corriente de animación que buscaba digitalizar cada vez más los dibujos animados, y decidió marcar un estilo propio en donde los dibujos a mano serían el sello de la casa animadora.

Esto es lo que se entenderá como animación japonesa clásica. Frente a esta situación, el Studio Ghibli se centró en tres pilares fundamentales: la importancia de un guion cuidado, el que ahondaría en la psicología de los personajes y la demanda de una calidad gráfica donde la representación del tiempo, la elaboración detallista de los fondos y la sensación de movimiento fueran fundamentales (Calmet, 2018).

A pesar de lo anterior, sin embargo cabe aclarar que a partir de la producción de la película *La Princesa Mononoke*, las películas del Studio Ghibli cuentan con algo de colorización digital y ligeros efectos del CGI (Imagen generada por computadora). Incluso, desde hace algunos años, la casa animadora empezó a utilizar más técnicas de digitalización; como muestra de ello es la película *Earwig y la bruja*, película recientemente publicada en 3D.

Según Miyazaki (1996), citado a través de Calmet (2018), el anime actual, que algunos llaman “digitalizado”, tan solo tiene tramas vacías orientadas por las pautas mercantiles. Estas se caracterizan por limitarse a producir una animación de tres fotogramas por segundo.

Alegándose de la perspectiva técnica e ideológica, la complejidad de la animación del Studio Ghibli también se diferencia por un espacio múltiple, en donde convergen historias de la cosmogonía japonesa, así como las de otros países como Italia, Francia, China o Estados Unidos, que la diferencian de otros estudios de animación (Montero, 2012, citada en Calmet, 2018)

1.3 Primer acercamiento al fenómeno de imaginario: “la peregrinación mediática” de Clothilde Sabre

En el estado del arte descrito, se mencionó la investigación de Clothilde Sabre, doctora en Antropología Cultura y Becaria de la Universidad de Hokkaido, por su trabajo “French Anime and Manga Fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary”. En ella, Sabre destaca el concepto de “peregrinación mediática” para referirse al fenómeno que involucra a aficionados del manga y el anime —subproductos de la ficción japonesa— que son influenciados por este tipo de contenidos culturales para configurar sus propios universos imaginarios complejos, a través de experiencias personales que se construyen de manera colectiva.

Al hacerlo, los fanáticos elaboran entendimientos y juicios sobre los contenidos que aman, y comparten referencias comunes que están disponibles para todos los miembros de la comunidad (Sabre, 2016).

Bajo esta concepción, se utilizará el concepto “peregrinación mediática”. Sin embargo, no se desconocerá la concepción de “paisajes de fantasía” establecido por Susan Napier (2007), citado por Sabre (2016), en donde los mundos configurados por estos aficionados hacen parte de estilos de vida alternativos temporales, dispuestos para que la gente entra y salga a placer.

1.4 El poder blando como estrategia de atracción cultural entre estados

Joseph Nye, geopolitólogo, profesor y teórico estadounidense, define el poder blando como la capacidad de un estado para incidir en las acciones o intereses de otros actores, a través intercambios culturales o ideológicos. Según Nye (2010): “Es la habilidad de obtener lo que quieres a través de la atracción antes que a través de la coerción o de las recompensas. Surge del atractivo de la cultura de un país, de sus ideales políticos y de sus políticas”.

Sin embargo, no es mera influencia o persuasión, sino también la habilidad de atraer. Para el teórico estadounidense, el poder blando de un país proviene de tres recursos inmateriales: la cultura, los valores políticos y la política exterior (Nye, 2006).

Si bien el concepto descrito se desarrolló para el contexto estadounidense, en el marco de las relaciones internacionales con otros países, se puede aplicar al contexto japonés con estrategias como Cool Japan. Además, teniendo en cuenta lo descrito por Nye, nos centraremos en la cultura japonesa como un elemento atractivo de poder.

Tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, se abandonó por completo la idea de controlar territorios culturalmente a través de la coerción militarista, denominada por Joseph Nye como poder duro, para darle paso al poder blando. Esto se evidencia en el artículo 9 de la Constitución japonesa de prohibir la guerra y la posesión de fuerzas de ataque ofensivas en el territorio (Chort, 2019, p.16-17).

La primera vez que alguien se refirió a Japón como una superpotencia cultural fue en un artículo del periodista Douglas McGray, en el año 2002. Según McGray, durante el periodo de recesión de la economía nipona, en la década de los 90, hubo una creciente popularidad de “lo japonés” en el exterior, por productos como el anime, el manga y otros atractivos culturales. No sobra decir tampoco que el periodista estadounidense popularizó el concepto Cool Japan, que luego va a ser utilizado en muchas campañas de difusión del gobierno japonés al exterior. (Chort, 2010, en Brienza 2014).

2. El imaginario social a partir de Cornelius Castoriadis

La teoría utilizada en esta investigación será la planteada por el filósofo greco-francés Cornelius Castoriadis como Imaginario social.

En primer lugar, Castoriadis define la imaginación como una creación humana determinada por el cambio y todas las sociedades son determinadas por ella. De manera que cada sociedad es particular, y necesita “su mundo” de significaciones para existir (Castoriadis, 1997)

Asimismo, el filósofo greco-francés plantea lo siguiente sobre el mundo de significaciones dentro del imaginario social:

“Las significaciones imaginarias sociales crean un mundo propio para la sociedad considerada, son en realidad ese mundo: conforman la psique de los individuos. Crean así una “representación” del mundo, incluida la sociedad misma y su lugar en ese mundo [...]” (Castoriadis, 1997. 1: 248)

2.1 El imaginario social instituido en los fanáticos de la animación japonesa

Profundizando en las ideas de Castoriadis se encuentra el imaginario social instituido. Sobre este último concepto, interesa destacar la relación entre historia y sociedad que, para el filósofo greco-francés, poseen la misma connotación de creación.

Dicha concepción se basa en que la creación es una facultad propia de la psique singular, y que el mismo pensador define como imaginación radical, pero que, a su vez, puede ser entendida de una manera colectiva pero anónima como “un número definido de seres humanos que se encuentran juntos en forma permanente”. A partir de ese momento surge una creación que no puede ser sino compartida por ese mismo grupo. Este poder de creación compartido, fundamentado en lo histórico-social, se denomina imaginario social instituyente (Castoriadis, 1993, citado por Papalini, 2006).

Según Castoriadis, la psique humana y la sociedad constituyen dos polos que se articulan a partir de las nociones de imaginación e institución. A partir de allí, la psique humana singular se caracteriza por un flujo constante de representaciones (imágenes, recuerdos), afectos (estados de

ánimo) y deseos, que son socializados por las instituciones. Tras ser creados e institucionalizados esta serie de significaciones, nacidas del imaginario social, se construye lo que Cornelius Castoriadis denomina el “Imaginario social instituido”. (Castoriadis, 1993, citado por Papalini, 2006).

A partir de lo planteado en la presente investigación, y teniendo en cuenta la teoría mencionada, es que analizar la relación entre las películas del Studio Ghibli y los imaginarios de cultura forjados a través de ellas, es un fenómeno interesante para analizar desde los imaginarios socio-culturales; por ser un fenómeno relativamente nuevo, por ser tan poco investigado, y por el crecimiento mediático de la industria de la animación en Occidente.

Con base a todo lo anterior es que se realizará un reportaje narrativo, en donde se busca investigar si existe una relación entre las películas del Studio Ghibli (referentes de la animación a nivel internacional), desde su creación en 1985, con la construcción de imaginarios socio-culturales sobre la cultura japonesa, en sociedad occidentales como Medellín.

IV. METODOLOGÍA

“Un reportaje es una noticia completa, pero con un factor importante: los detalles humanizados”, Gabriel García Márquez.

De acuerdo a los lineamientos del Consejo de Facultad de la Facultad de Comunicaciones y Filología de la Universidad de Antioquia, en el siguiente apartado se explicarán los elementos metodológicos necesarios y la técnica a utilizar para la realización de la presente investigación. En este sentido, es importante resaltar que la modalidad a utilizar será “Producciones periodísticas”, al adoptar un aspecto importante de la realidad regional e internacional.

La propuesta de investigación contará con un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta la naturaleza del trabajo y los planteamientos de Hernández Sampieri. Según Sampieri (2014), la investigación cualitativa es un proceso realizado en un ambiente natural, en donde se establece una relación entre los participantes y el investigador para sustraer sus experiencias.

Sin embargo, no tiene el objetivo de manipular experimentalmente a los sujetos ni reducirlos a números, sino ampliar las ideas e interpretaciones sobre el tema de investigación para comprender un fenómeno social complejo. En otras palabras, el objetivo fundamental que se busca es la reflexión. Además, se utilizarán técnicas de recolección de datos como observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, evaluación de experiencias personales y otros (Sampieri, 2014).

Por todo lo anterior, se estableció que el método lingüístico es el más adecuado para la presente investigación, debido a que se trata de un reportaje narrativo.

Sin embargo, antes de definir el reportaje narrativo es necesario establecer qué se entiende por periodismo narrativo y/o literario. En este sentido, la periodista y escritora Leila Guerriero, en un artículo escrito “*¿Qué es el periodismo literario?*”, nos da luces al respecto:

“El periodismo narrativo tiene sus reglas y la principal, perogrullo dixit, es que se trata de periodismo. Eso significa que la construcción de estos textos musculosos no arranca con un brote de inspiración, ni con la ayuda del divino Buda, sino con eso que se llama reporte o trabajo de campo, un momento previo a la escritura que incluye una serie de operaciones tales como revisar archivos y estadísticas, leer libros, buscar documentos históricos, fotos, mapas, causas judiciales, y un etcétera tan largo como la imaginación del periodista que las emprenda” (Guerriero, 2010)

Teniendo en cuenta que el periodismo narrativo sigue siendo al fin de cuentas periodismo, abordemos un poco más sobre la esencia del periodismo narrativo con Gay Talese:

“Escribo no ficción como una forma de escritura creativa. Creativa no quiere decir falsa: no invento nombres, no junto personas para construir personajes, no me tomo libertades con los datos; conozco a gente de verdad a través de la investigación, la confianza y la construcción de relaciones. (...) El escritor de no ficción se comunica con el lector sobre gente real en lugares

reales. De modo que, si esa gente habla, uno dice lo que dijo. Uno no dice lo que el escritor decide que dijeron” (Talese, en Guerriero, 2010)

Con un poco más de claridad sobre el concepto, ahora nos referiremos al reportaje narrativo. En este sentido, Alma Guillermoprieto y Gabriel García Márquez son fundamentales para acercarse a la comprensión de dicha concepción.

En un taller realizado por la FNPI (Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano) en el año 1999, Guillermoprieto se acercó al concepto de reportaje que ella ha entendido durante su larga trayectoria como periodista en *The New Yorker*. Según ella, el reportaje debe tener en cuenta los factores de tiempo, cambio e inmediatez, y deben generar las preguntas adecuadas; si bien el reportaje debe responder algunas preguntas, al final deben generarse otras más.

Por su parte, en un seminario acerca de las lecciones sobre la crónica y el reportaje, Gabriel García Márquez reúne en su concepción la unión del periodismo y la literatura a través de la siguiente definición de reportaje narrativo:

“El reportaje, igual a un buen libro, parte de un argumento central y, gracias a la memoria visual del reportero y a su capacidad de escritura, sobrepasa la nemotecnia, los simples datos y estadísticas, y acaba con la palidez de la información mientras da vida y atractivos a las noticias que busca el lector. Por eso el reportaje tiene una clara intención estética y periodística. Se precia de literario en medio de la realidad” («10 lecciones de Gabriel García Márquez sobre crónica y reportaje», 2020)

En base a todo lo anterior, el reportaje narrativo será utilizado, en este caso, para plasmar las diversas experiencias, testimonios y perspectivas que nos acerquen a esa posible relación entre las películas del Studio Ghibli y la construcción de imaginarios sobre la cultura japonesa, en la ciudad de Medellín.

V. RESULTADOS

Un reportaje narrativo en primera persona que problematiza la animación japonesa como un generador de imaginarios sobre la cultura japonesa misma y capaz de influir en la identidad de fanáticos y no tan fanáticos alrededor de todo mundo, en forma de monografía de grado, en soporte físico y virtual, con un número de páginas aproximadas a 54.

Japón, el País de la Animación Naciente que sedujo a Occidente

Por: Jose David Chalarca Suescum

“Muchos niños que crecieron durante los años 70s y 80’s, y que ahora son personas de 40 a 50 años, te van a decir que ellos vieron Candy Candy o Heidi. Los niños que crecieron en los 90s, y que ahorita tienen 30 años o menos, te van a decir que vieron Sailor Moon, Dragon Ball o Pokémon. Y los niños que están creciendo ahora, pues seguramente estarán viendo las series que salen cada temporada en emisión” - Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas y de la Cultura de Paz en las películas del Studio Ghibli

La animación japonesa, el monstruo seductor de Japón

Desde que tengo 14 años, cada vez que abro los ojos, lo primero que veo por instinto son los pósteres de *anime* y tomos de *manga* que adornan el pequeño escritorio de mi habitación.

En cuanto a los pósteres, que antes eran más de 20, repartidos en las cuatro paredes blancas de mi cuarto, ahora solo me quedan 3: uno de *Bleach*¹, otro de *Fairy Tail*² y el último de *No Game no Life*³.

Cada vez que los veo, siento un éxtasis de nostalgia repentino. “Qué buenos recuerdos”, me digo para mis adentros cada vez que veo esas figuras coloridas que van desde espadachines, demonios, magos o simplemente humanos en su día a día.

Mi póster favorito es el de *Bleach*, una serie sobre un humano que, fruto de la casualidad, termina envuelto en la lucha de unos *shinigamis* con espadas —basados en los shinigamis del folclore japonés— contra unos seres conocidos como “huecos”; almas de humanos fallecidos que no pudieron encontrar la paz en la muerte.

Ichigo, el protagonista de la serie, no solo se dará cuenta de que tiene la extraña capacidad de ver a estos seres impuros —y como descubrirá más adelante, también una gran fuerza para combatirlos— sino que se verá envuelto en una gran lucha por el equilibrio espiritual de ambos mundos.

Para mí, toda la historia está plasmada en el póster, en donde aparece Ichigo en primer plano con su peculiar pelo de color naranja y túnica negra de shinigami, blandiendo su espada en la mitad de todos sus enemigos; y también me transporta a los tomos de manga que tengo en mi habitación de su creador Tite Kubo.

Al observar este y los demás dibujos que cuelgan en mi habitación, inevitablemente siempre pienso en Japón, en esa pequeña isla tan lejana, pero también tan cercana a mí desde que era pequeño, y que por razones que ni yo mismo me podía explicar en ese momento —aunque sí más adelante—, me llevó tiempo después a preguntarme por sus tradiciones, creencias, idioma, religión, espiritualidad, gastronomía,

¹ *Anime* perteneciente al género *Shonen* (dedicado a las peleas). *Bleach* es un manga de Tite Kubo que se empezó a publicar el 7 de agosto de 2001 hasta agosto de 2016 por la editorial Shūeisha en la revista semanal *Shonen Jump*. Su popularidad lo llevó a ser adaptada en serie de anime por el estudio *Pierrot* desde el 5 de octubre de 2004 hasta el 27 de marzo del 2012.

² *Anime* perteneciente al género *Shonen*. *Fairy Tail* es un manga de Hiro Mashima comenzó su publicación el 23 de agosto de 2006 hasta julio de 2017. Su serialización se realizó a partir del 12 de octubre de 2009 por parte de A-1 Pictures y Satelight.

³ *Anime* perteneciente al género *Isekai* (dedicado a contar las experiencias de un personaje o de un grupo en otro mundo). *No game no life* es una serie de novelas ligeras escritas por Yū Kamiya y que luego fueron adaptadas al formato manga. En 2013, el autor y su esposa, Mashiro Hiiragi, adaptaron las novelas al formato de historieta japonesa en la revista *Monthly Comic Alive*. Ese mismo también se anunció su adaptación como serie animada.

cosmovisión, literatura y otros aspectos de su cultura que, en muchos casos, significaba mucho más que la mía en ese momento; y que, a medida que avanzaban los años, quería devorar aún más día tras día.

La memoria es selectiva, pero también recuerdo con frescura, al menos durante esos instantes de contemplación que tenía con mis pósteres, la promesa que le hice a mi yo del futuro, en medio de su ensoñación: “quiero ir a Japón”.

Aunque ahora a mis 22 años ya arranqué la mayoría de ellos porque ya me sentía “grandecito” para coleccionar caricaturas de mi infancia, tengo que admitir que todavía perduran doblados y rotos en el cuarto útil de mi casa. No los boté porque sabía en el fondo que, al desprenderme de ellos, no solo significaba abandonar algunos de mis más grandes recuerdos de la adolescencia, sino también el de desechar en el olvido aquellos instantes de contemplación y alegría.

Al menos eso es lo que siento en mis adentros, pues la razón que le digo a todos entre risas, cada vez que me preguntan al respecto, es que, si los pósteres se fueron, se fueron por la suciedad y el polvo; y que seguramente los que se quedaron, ya se quedarán conmigo toda la vida.

Si bien han pasado más de 5 años desde último ritual que realicé, lo cierto es que jamás he olvidado la magia de esa promesa ni el impacto que esos brevísimos momentos tuvieron en mi vida; ni mucho menos olvidaré que, a partir de ahí, comprendí que no solo era fanático de una mera animación, sino fanático de una cultura entera.

Empecé a ver animación desde los 12 años por la mera necesidad que tiene un niño de divertirse. Las primeras series animadas que vi fueron las más transmitidas en la televisión pública y, como eran tan pocas, todas eran el ‘hit’ del momento: *Dragon Ball Z*, *Super Campeones*, *Naruto*, *Caballeros del Zodiaco*, entre otras⁴.

Al principio, comencé a verlas con poco interés, aunque con cada vez más frecuencia, hasta que captaron mi total atención y me atraparon en mi habitación durante innumerables tardes. Para mí, que solo me gustaba jugar al fútbol con mis amigos, y jugar videojuegos desde cualquier consola que tuviera a la mano, ver ese tipo de series era raro, y aún mucho más después, cuando me enteré que venían de tan lejos.

⁴ A excepción de Supercampeones, una característica en común entre todos estos animés es que pertenecen al género shonen, el cual es una de las temáticas más populares y conocidas entre los fanáticos de la animación japonesa.

Me sentía así con las primeras series, pero cada vez aceptaba con más firmeza que era de mis pasatiempos favoritos. A pesar de ello, a medida que fui creciendo, se sembraron en mí varias inseguridades y conflictos con mis amigos, los cuales me llevaron a una profunda depresión y soledad a mis 15 años.

Fue justo allí, durante este momento de mi vida, en el que no encontraba consuelo en mis amigos, el fútbol o los videojuegos, y en el que no sería exagerado afirmar que la animación japonesa era lo único que me sacaba una sonrisa. Incluso ahora, con mi edad actual, cuando me siento triste o decaído algunas veces, aún sigo viendo esta animación, la cual me ha permitido vivir otras vidas, conocer otras personas y darle un nuevo sentido a mi manera de comprender la cultura japonesa.

A diferencia de hace algunos años, en donde la animación japonesa apenas estaba creciendo en Occidente, y era considerado un gusto para extraños o excluidos, ahora el consumo de animación japonesa es cada vez más universal, así como el interés creciente en ese pequeño país conformado por una serie de islas.

Como prueba de ello, no solo encontramos que este producto ocupa un espacio muy importante en convenciones de la cultura pop como las Comic-Con, sino que también se han creado centros de estudio y difusión de la cultura japonesa en todo el mundo.

A raíz de ello, se podría decir tal vez que sea el momento más oportuno para investigar la animación japonesa, aunque también es cierto que es un fenómeno que viene creciendo desde la década de los 90's en Occidente. Este momento de la historia es solo el 'boom' de un fenómeno que lleva creciendo desde la segunda mitad del siglo XX alrededor del mundo.

Durante mis primeros cuatro años viendo anime, era capaz de ver alrededor de 20 o 30 capítulos por día de una serie, lo que derivó en las más de 100 series animadas que vi durante ese periodo de obsesión enfermiza. Pero la cuenta nunca paró de incrementar. A mis 22 años, aunque ya perdí la cuenta hace mucho tiempo, estoy seguro de haber visto más de 400 animes. Si bien la cifra puede parecer exagerada u obsesiva, para mi sorpresa, no es una cantidad extraña entre la comunidad de fanáticos ni en mis amigos actuales.

Aunque me he cuestionado los límites de mi fanatismo, así como las etiquetas de *friki* u *otaku* por las que solían llamarme durante mi adolescencia, hoy ya dejaron de importarme, pues acepté que ese es uno de mis mayores placeres, y así me siento tal como soy.

El anime me permitió conocer a muchas de las mejores personas que he conocido. Y no solo a mí o ellos, pues incluso mis padres, que no diferenciaban hasta hace poco la animación japonesa de otras animaciones como la norteamericana, ahora son capaces de distinguirla un poco tras verme consumirla a diario por años.

Es cierto que desde que entré a la universidad ya no veo tanta animación japonesa como antes, debido a mi profesión como periodista y otras responsabilidades, pero gracias a los conocimientos que he acumulado sobre el país nipón, he podido realizar varias investigaciones sobre la influencia de la cultura japonesa en Medellín, así como establecer contacto con los japoneses residentes en la ciudad.

Durante mi etapa universitaria, también me aventuré en el aprendizaje del idioma japonés, el cual llevo aprendiendo desde hace más de 2 años junto a Katsumi Yumoto, y también de manera autodidacta, con el objetivo de algún día visitar las tierras niponas, absorber su cultura y adentrarme en el país del Sol Naciente.

Sí, mi más grande obsesión es ir a Japón. Y no sería exagerado decir que es algo por lo que daría mi vida. Sin embargo, justamente con el objetivo de entender la gran obsesión que se deriva de este arte en personas como yo, así como en muchos otros alrededor de Occidente, especialmente en ciudades latinoamericanas como Medellín, es necesario volverlo objeto de estudio, para así entender a ese gran monstruo seductor que es la animación japonesa.

Japón, un país reimaginado por Occidente desde hace siglos

Hace mucho más de un siglo, el escritor irlandés Oscar Wilde intentó analizar la obsesión de Europa con los grabados japoneses, así como la estética extraña que provenían de sus artistas, y escribió que Japón era “pura invención”, pues para él el país retratado por artistas como Katsushika Hokusai nunca existió.

En la misma línea de Wilde, el filósofo y ensayista francés, Roland Barthes, dijo en su libro *El imperio de los signos* que el Japón que habita en su mente, el que ha impresionado sus sentidos y su imaginario, no es el Japón real —que de hecho nunca existió para él— sino la suma de signos, elementos, formas y rasgos que conforman al país en sí mismo; ese es el conjunto de elementos que él llama “el Japón”.

Desde hace mucho tiempo, Japón ha sido todo un misterio para Occidente; y uno que necesita ser resuelto: no solo porque es un país que estuvo cerrado ante el mundo por más de 220 años, sino porque a muchos de nosotros, así como Wilde o Barthes, nos cuesta descifrar cuál es la ley de atracción —o si se quiere, magia— detrás de un país extraño y lejano que solo está rodeado por el Océano Pacífico.

Para Clothilde Sabre, investigadora del Centro de estudios avanzados de turismo de la Universidad de Hokkaido, en su artículo *French Anime and Manga Fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary*, uno de los atractivos de Japón no es solo su proximidad con el resto del mundo, sino también su imagen como un país poderoso, rico y exótico al mismo nivel que las potencias occidentales; además, es un país que representa la gran paradoja entre tradición y modernidad que envuelven a muy pocas capitales en el mundo, lo cual exhibe aún más el misterio detrás de su figura.

Esta es la base de la estructura “exótica” que enmarca las percepciones sobre Japón desde el siglo XIX, en donde la convivencia armónica entre los elementos de la tradición oriental y occidental constituyen un crisol de su propia posmodernidad, como lo plantea Raúl Fortes, investigador de la *Association of International Education, Japan* (AIEJ) y escritor de la tesis doctoral *Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre Japón y Occidente*.

“Los kimonos y las casas tradicionales niponas se amalgaman con los trajes de corbata y las ciudades industriales de tipo occidental, creando un ambiente cosmopolita a medio camino entre la tradición y la modernidad”, escribió Fortes.

A esa distancia geográfica, exotividad singular y cercanía con Occidente, hay que sumarle el frenético proceso de modernización llevado a cabo durante la era Meiji (1868 -1912), que convirtió a Japón en lo que es actualmente: en la primera nación no occidental en convertirse en un país desarrollado, con gran potencial tecnológico y uno de los países con mayor esperanza de vida.

Ese es el Japón que muchos percibimos; aunque naturalmente no es el único que existe. Así como está el país que considera como abuso sexual el tocar el hombro de una persona, si así lo considera la potencial víctima, también existe un Japón loco y avergonzado de sí mismo.

Uno que, si bien es conocido principalmente por su cordialidad, y la quietud y relajación de sus calles y templos, también convive con la mística de un país lleno de contrastes, fetiches y secretos que aún no sido revelados ante el mundo, así como el de ser uno de los países con mayor esperanza de vida pero que también posee uno de los mayores índices de suicidios.

Ese mismo que, así los japoneses más conservadores, nacionalistas y orgullosos se avergüencen y lo sigan negando en las últimas décadas, ahora es también el territorio de los videojuegos, la animación y el manga; ese es el que muchos anhelamos conocer y contar.

Con el pelo corto, una estatura cercana al 1,80 y un vestido azul que le llega casi hasta las rodillas, Isabella Yokohama Lussio Mambi es un ejemplo de la gran influencia que ejerce Japón a través de la animación.

La primera que vio fue *Ponyo en el acantilado* del Studio Ghibli. Aunque fue de manera inconsciente y desde un televisor antiguo que tenía en su casa en Villavicencio, cuando alcanzó los 16 años comenzó a consumir con más frecuencia este tipo de productos e interesarse cada vez más en el País del Sol Naciente.

A esa edad, pese a que muchos niños o adolescentes no relacionarían esta animación con el país asiático, ella lo supo desde el principio por su tío, quien vivió en Tokio durante 7 años y le contó distintos aspectos de su cultura.

“En todas las reuniones familiares siempre me contaba anécdotas sobre Japón. Nos contaba aspectos del idioma, las estaciones, y la personalidad de la gente”, recuerda Isabella mientras sostiene un helado de vainilla con su mano, en donde también tiene un tatuaje de *Aki Hayakawa*, personaje de la serie *Chainsaw Man*, y el cual está realizando con sus manos el gesto de invocación del Demonio Zorro.

Giovanny Mambi, tío de Isabella, fue futbolista de algunos clubes en Colombia como Alianza Llanos y Cortuluá, además de ser fanático de *Supercampeones*, el anime por excelencia del fútbol en Japón, y que justamente ayudó a extender la pasión de este deporte en cada una de las islas niponas; desde lo más alto de Hokkaido hasta recorrer el suroeste nipón en Kyushu

La oferta para irse a jugar al otro lado del mundo nació de una convocatoria que realizó el club Kawasaki Frontale, equipo de la segunda división de fútbol japonesa, en territorio colombiano y que le llamó la atención a Giovanny. Él no dudó en perseguir el sueño de ser futbolista profesional en Japón, así como Oliver Atom, protagonista de la famosa serie animada.

Una vez allí en el país nipón, cumplió el sueño de cualquier aficionado al fútbol y de *Supercampeones*⁵: fue jugador profesional en Japón. Jugó para el Kawasaki, luego se desempeñó como entrenador de las categorías

⁵ Manga escrito por Yōichi Takahashi en 1981. Su serialización se desarrolló dos años después por la cadena TV Tokyo entre 1983 y 1986. La historia gira en torno a Tsubasa Ōzora y sus amigos, quienes sueñan en convertirse en futbolistas profesionales y representar a Japón en la cima del fútbol.

menores, en una de las filiales del club, y finalmente conoció el amor recorriendo las calles de Tokio, mientras se enamoraba más y más de la cultura japonesa.

Él no solo le ayudó a Isabella a imaginarse Japón desde la distancia, sino que le infundió el amor por el país nipón, y le regaló su segundo nombre: Yokohama; el cual le propuso a su madre que la llamara, justo como el nombre de la ciudad japonesa que queda al sur de Tokio.

Isabella creció con las historias que le contaba su tío sobre el país nipón, pero luego fue la animación la que terminó de narrarle Japón desde la distancia. El primer anime que vio de manera consciente fue *Naruto*⁶.

Una historia que le llamó la atención porque todos sus amigos hablaban de él, y porque también estaba en el top 10 de Netflix en su momento. A ella no solo le gustó, sino que, desde ese momento, se vio reflejada en el testarudo protagonista de pelo amarillo, pelo puntiagudo y vestido de ninja anaranjado que luchaba por convertirse en el luchador más respetado de su aldea.

A Isabella le gustó la amabilidad y esfuerzo de Naruto Uzumaki, quien muchas veces fue rechazado en su propia aldea, debido al enorme poder que había en su interior, así como la historia estructurada de la serie. En el blanco rostro de Isabella, casi similar al de una mujer asiática por los rasgos finos y limpios que pude observar en él, se dibujaba una sincera sonrisa cada vez que hablaba de *Naruto*.

Fue tanta la influencia de aquel protagonista que no paraba de luchar por sus sueños y demostrar su valor, que su imagen aún perdura en la mente de la Isabella que hoy tiene 20 años. Según me contó, aunque muchas veces se quiso rendir en muchos momentos de su vida, tan solo le bastaba con acordarse de aquel testarudo ninja que no sabía cuando rendirse para superarlo. A fin de cuentas, como dijo el mismo creador Masashi Kishimoto, la serie fue pensada para darle un mensaje de “no te rindas” a las generaciones más jóvenes.

Si la animación es capaz de influir de tal manera en los occidentales, en los japoneses mucho más porque es parte de su identidad como cultura; casi como un patrimonio inmaterial de su país.

⁶ Serie de anime realizada por Masashi Kishimoto y basado en la historieta con el mismo nombre. La publicación del manga comenzó en noviembre de 1999 por la editorial Shūeisha en la revista semanal japonesa *Shōnen Jump*. La historia del famoso ninja que aspiraba convertirse en Hokage (máximo representante de los ninjas en su aldea natal) que su adaptación se llevó a cabo un par de años después por Pierrot, y luego fue distribuido por Aniplex, el cual empezó la transmisión de la serie el 3 de octubre de 2002.

Eso me dijo Kaori Hatano, japonesa residente en Colombia desde 2005, y directora del centro de cultura japonesa *Haru no Hinata*, quien encontró en la animación japonesa un refugio y una forma de expresar lo que sentían las personas de su generación.

Aunque Kaori es la persona más ocupada del mundo porque es la directora del único centro de cultura japonesa en Medellín, además de ser profesora de japonés y ayudar a organizar los eventos del centro, pudo sacar un tiempo para atenderme y hablar de anime.

La primera vez que entré al Haru no Hinata me sentía raro porque nunca creí que existiera un lugar así en la ciudad. Si bien se encuentra un poco escondido, en medio de las innumerables transversales y diagonales de Laureles, una vez adentro se respira el mundo ideal para cualquier fanático de la cultura japonesa.

Tras atravesar el zaguán, lo primero que se me atravesó en la mirada fue un amplio sofá marrón, rodeado en su derecha de varios estantes con libros en japonés, inglés y español. También había varios tomos de mangas y otras decoraciones del país nipón en estantes alrededor de un juego de sillas para lectores y de un televisor para conferencias y charlas.

Me inmiscuí un poco más en el sendero de la derecha y encontré que detrás de la pared que conecta el centro con el exterior, en lugar de haber un parqueadero, había un dojo de artes marciales con un tatami azul, en donde varios practicantes del *Bushido*⁷ y otras formas de combate se suelen reunir a practicar sus movimientos y meditar su espiritualidad.

Justo al lado contrario al dojo, se encuentran las demás partes del Haru no Hinata. Vi varios cuadros y grabados japoneses en las paredes de los lados, así como una especie de altar con diosas, geishas y utensilios de la cocina nipona. Mucho más adelante, divisé las aulas para el aprendizaje del idioma japonés, y también la oficina de Kaori, en donde ya está ella sentada y lista para hablarme de animación y contarme la magia detrás de este arte.

Para hacerlo, volvió a recordar su infancia. Me contó que, durante la primavera de su juventud, no le gustaba mucho salir, sino que prefería quedarse en casa leyendo libros animados y viendo series de anime. Aunque sus padres la regañaban a diario porque no le gustaba hacer actividad física ni salir con sus amigos, ella

⁷ Concepto japonés utilizado desde la tradición nipona para referirse al código de comportamiento y creencias que regía a los samuráis. Es traducido como “el camino del guerrero”.

encontró en la animación otro tipo de expresión para los niños y niñas de su generación, los cuales no se veían reflejados en el tipo de vida habitual que muchos niños y jóvenes llevaban en aquella época.

“Este es mi mundo y el de muchos otros. Mediante la animación, encontramos una manera de contar nuestra cultura y la emoción de sentirnos japoneses”, me expresó Kaori con un español lo bastante fluido para entenderla, y que además complementó con varios gestos de sus manos para hacerme entender lo mayor posible.

Golden Kamuy es uno de sus animes favoritos. Le gusta porque transcurre en Hokkaido, su ciudad natal, y porque narra diversos aspectos característicos de ella como ciudad. Por ejemplo, la vida de los indígenas Ainu, quienes son originarios de esa región y del norte de Honshu.

Al igual que la “sensei”, como muchos de sus estudiantes le dicen durante sus clases de japonés, muchos otros de su generación pudieron satisfacer una necesidad con la animación. Y no solo ellos, sino también varios de sus alumnos, quienes también encontraron refugio en el anime durante su etapa de crecimiento y también en su etapa adulta. Kaori Hatano está a punto de cumplir 50 años y aún ve animación, por lo que ella es el mayor ejemplo de ello.

Además de ser símbolo de la identidad japonesa, la sensei también me contó que la animación tiene la capacidad de transmitir muchos aspectos de su cultura que, quizás por otros medios, sería aún más de difíciles de enseñar o mostrar por la lejanía. Y esa es justamente una de las características más importantes de la animación japonesa para Kaori.

“Si una persona o cualquier extranjero, quiere conocer diversos aspectos de la cultura japonesa, puede encontrar mangas o animes sobre ello. Si quiere saber sobre la ceremonia del té, encuentra animes sobre eso; si quiere saber sobre la historia de Japón, puede encontrar animación sobre eso. Se puede aprender cualquier cosa mediante el anime o el manga”, me contó entre risitas breves, aunque sabiendo en el fondo que lo que me decía era muy enserio.

Debido a la capacidad que tienen productos como la animación y el manga para cautivar a personas, tanto adentro como afuera de las fronteras de Japón, así como Isabella o Kaori, es que el Ministerio de Asuntos de Japón realiza cada año el [Concurso Internacional de Manga](#) con el fin de incentivar y difundir la cultura japonesa, así como la promoción de intercambios culturales al país nipón a través de este tipo de iniciativas. Este tipo de convocatorias son para el público en general y se difunden a través de las embajadas japonesas de cada país. Y la Embajada de Japón en Colombia no es la excepción.

Y le ha funcionado. Por eso, no es de sorprender que estos productos de su cultura pop sean desde hace algunas décadas su principal imagen ante el mundo, pues Japón siempre ha sido una cultura muy visual; desde su sistema de comunicación y escritura conocido como el kanji, las inmensas vallas publicitarias con dibujos animados, comida y tecnología de última generación que decoran los edificios más grandes del país, hasta la inmensa industria del entretenimiento compuesta por videojuegos y máquinas de azar que poseen ciudades como Akihabara y Tokyo, y que no te permiten descansar la mirada ni por un segundo, así sea para mostrarte un gato gigantesco en 3D que gesticula y enternece a los transeúntes que lo ven pasar.

Todo lo que produce Japón tiene que pasar primero por los ojos y eso también se ilustra en las creencias del sintoísmo, su religión oficial, que considera que todas las cosas están habitadas por dioses, espíritus o entidades de la naturaleza que habitan junto a los humanos, así como lo planteó Roland Kelts, periodista y escritor del libro *Japanamerica* sobre la cultura pop de Japón.

“Todas las cosas, incluso los objetos inanimados, están habitadas por kamis, espíritus o dioses, lo que facilita la comprensión de cómo un gran edificio como el aeropuerto de Kansai podría tener una representación de dibujos animados, un icono de ojos abiertos de su alma atenta y enérgica”, señaló Kelts, quien ha vivido en el país japonés por varios años.

Aunque en muchos casos, el consumo de animación consciente se realiza durante la adolescencia, como me dijo Laura Morales la gran mayoría vimos animación japonesa desde que éramos unos simples bebés. Es decir, de manera consciente o inconsciente.

“Nadie se dio cuenta, pero todos vimos anime desde el principio con *Los cuentos de los hermanos Grimm*”⁸, me enfatizó Morales con aires de orgullo y pequeñas sonrisitas, en una de las aulas del Haru no Hinata, en donde les enseña el idioma japonés a varias personas junto a Kaori y otras profesoras.

Y a lo mejor tiene razón porque aún no conozco a la primera persona que no reconozca —o al menos identifique — la adaptación animada que realizó la casa animadora, Nippon Animation, de los célebres cuentos de los hermanos Jacob Grimm y Wilhelm Grimm, y que siempre transmitían en los principales canales de televisión pública.

⁸ Serie de dibujos animados realizados por la casa animadora Nippon Animation para adaptar las famosas historias de Jacob Grimm y Wilhelm Grimm. Fue emitida entre entre los años de 1987 y 1989 y logró recopilarse en 47 episodios.

Laura tiene 26 años. Es rubia, tiene gafas y, al igual que Isabella, comenzó a ver animación desde muy joven. Como prueba de ello, están los tomos de manga que colecciona en su casa, los gachapones que trajo de sus viajes a Japón, y algunos dijes para celular que colecciona relacionados a algunas de sus series favoritas: *One Piece* y *My Hero Academia*.

Ella comenzó a ver, así como muchos de nosotros, los animes más conocidos que daban en los canales infantiles como Cartoon Network, CityTv, Locomotion y Animax. El primer anime que vio inconscientemente fueron *Los cuentos de los Hermanos Grimm*, aunque al igual que Isabella, comenzó más tarde a consumir con más frecuencia. Una vez cumplidos sus 12 años, las primeras series animadas que vio fueron *Naruto* y *Dragon Ball*, así como algunas películas del Studio Ghibli, y otros animes que televisaban semanalmente en dichos canales.

También le gustó mucho la serie *Naruto*, aunque esta vez su atención se centró en otro de sus personajes: Sasuke Uchiha. Un personaje con características totalmente contrarias al protagonista de la serie, *Naruto Uzumaki*, pues mientras este último es amable, sociable, servicial y se esfuerza por conseguir sus objetivos, Sasuke es intolerante, introvertido y su principal objetivo está regido por la venganza. Además, representa el estereotipo del hombre guapo, intimidante, de pocas palabras, y con un pasado tan oscuro como su ropa, que tanto le gustaba a Laura en ese momento.

Si bien sus gustos en la animación han cambiado con el pasar de los años, debido a su edad y profesión como ilustradora, para ella siempre ha sido más fácil conectarse con este tipo de series animadas que con otro tipo de producciones audiovisuales, por la facilidad que tienen para narrar situaciones complejas y relacionadas con la cultura nipona, similar a lo que me señaló Kaori, aunque también por su particular gusto por la ficción y la fantasía, que la han mantenido viendo animación japonesa durante 14 años.

Desde Kaori Hatano, nacida en la década de los 70's, hasta Isabella Yokohama y Laura Morales, pertenecientes a la nueva ola de fanáticos de nuestros tiempos, es evidente que la animación japonesa ha estado presente en varias generaciones de consumidores, superando la barrera del tiempo y del idioma, tal como lo planteó Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas y doctor en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.

“Muchos niños que crecieron durante los años 70s y 80's, y que ahora son personas de 40 a 50 años, te van a decir que ellos vieron Candy Candy o Heidi. Los niños que crecieron en los 90s, y que ahorita tienen 30 años o menos, te van a decir que vieron Sailor Moon, Dragon Ball o Pokémon. Y los niños que están creciendo ahora, pues seguramente estarán viendo las series que salen cada temporada en

emisión”, me explicó el investigador mexicano mientras me reconocía que, por supuesto, él también era fanático de la animación.

De la misma manera en que Hokusai y otros artistas empezaron a revolucionar el imaginario que se tenía sobre Japón en los siglos XIX y XX, ahora otras figuras como el mangaka Osamu Tezuka (padre de la animación), el animador Hayao Miyazaki y el escritor Haruki Murakami, así como varios otros artistas, están reinventándonos a Japón en el siglo XXI.

Ese conjunto de creencias construidas a través del confucionismo, así como en los diferentes shogunatos, como la lealtad, la ceremonia, la valentía, la fidelidad, la disciplina y la obediencia de sus ciudadanos, componen la gran base de la identidad y homogeneidad japonesa, pero se ven mejor representados y recibidos actualmente por la audiencia extranjera gracias a su animación; herramienta encargada de difundir los antiguos valores japoneses de una manera atractiva e irresistible, hasta llegar al punto de incidir en sus vidas y proyectarles la ilusión de conocer al Japón en algún futuro.

Y no son solo títulos de anime o manga los que tienen a fanáticos de todo el mundo participando en una cultura a miles de millas en el Océano Pacífico, sino de una cultura que impregna casi todas las características de su imagen contemporánea en la animación, logrando que sea imposible hablar de Japón sin hablar de anime, y que nos familiaricemos en nuestro día a día con personajes como Goku o Hello Kitty.

Si bien en siglos anteriores, como se mencionará más adelante, el país nipón fue reconocido por ser un líder a nivel económico, social y tecnológico, así como un Estado moderno y respetuoso del Derecho Internacional, ahora en el nuevo proceso de construcción de la identidad japonesa que ha construido el gobierno, la animación comenzó a darle nuevas significaciones a un entorno exótico y desconocido para el extranjero que, como dijo Roland Kelts en su libro *Japanamerica*, “vista desde el espacio, Japón es la región urbana más brillante del planeta”

Sobre ese país que, según Oscar Wilde, no existía, sino que era “pura invención”, no solo estamos seguros de que en verdad existió y existe, sino también en que hay un nuevo nicho de fanáticos que viven y sueñan alrededor de él.

“Japón volvió a ser cool gracias al anime”: historia y radiografía de un fenómeno

En 1639, Japón adoptó una política para cerrarle sus fronteras al resto del mundo conocida como el *Sakoku*, en donde se prohibió el ingreso y salida de cualquier habitante dentro del país por más de 200 años.

Según Ronald Guevara (2019), hay dos hechos que impulsaron esta ley aislacionista propuesta por el shogun Tokugawa Ieyasu: la llegada del cristianismo a Japón a mediados del siglo XVI, la cual a pesar de haber provocado cierta fascinación en la población nipona, con el tiempo fue considerándose para el gobierno centralista del Clan Tokugawa; y también el surgimiento de varias colonias españolas y portuguesas en territorios aledaños como Filipinas, los cuales fueron considerados como una amenaza externa para el gobierno totalitarista y unificador que buscaba el shogun.

El *Sakoku* no solo fue una herramienta útil (y excusa) para expulsar a todos los extranjeros que habitaban el territorio nipón y establecer una prolongada y relativa paz al interior del país, sino que le permitió desarrollar las características principales y actuales de su sociedad actual.

Al encerrarse en su propio caparazón y no establecer relaciones de ningún tipo con otras civilizaciones, Japón floreció culturalmente bajo un mismo modo de pensar y escala de valores, porque fue en este periodo donde surgió un nuevo orden social y nuevas manifestaciones artísticas. Su condición como isleño no solo lo mantuvo al margen frente a la dominación de China en Asia, sino también evadir el imperialismo europeo que se apoderaba en cada rincón del globo.

A pesar del crecimiento que le permitió esta estrategia, esta política creó, de igual modo, una sociedad altamente cerrada a la inmigración, —pese a los esfuerzos de los últimos 170 años en abrirle sus puertas a los extranjeros y el turismo—, en donde la homogeneidad aún es considerada como un ideal para muchos foráneos que habitan las islas niponas. Un reflejo de esta problemática es la prohibición de algunos propietarios de inquilinos extranjeros o la gran superoblación anciana.

Para el año 1868, una vez abolida la política aislacionista del *Sakoku* con la llegada de un nuevo emperador, comenzó la época conocida como la Restauración Meiji, en donde el país nipón salió de su sarcófago y comenzó a abrirse ante el mundo, aunque intentando mantener la “pureza” de su cultura.

Si bien, antes de cerrar sus fronteras no tenían mucho contacto con Occidente, más allá de algunas exportaciones que realizaban con Holanda y otros cuantos países selectos, la gran admiración de Japón por el continente occidental se forjó después de la Segunda Guerra Mundial.

Luego de sufrir uno de los daños más devastadores de su historia, con el bombardeo a las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, Japón se rindió y se dio por terminada la guerra. No obstante, tras la firma de la Declaración de Potsdam, el conflicto no acabó para los nipones, pues Estados Unidos aprovechó su fuerza militar y estableció una base militar en Okinawa para quedarse con el control de la zona costera y las Islas Ryūkyū.

A raíz de lo ocurrido en la Segunda Guerra y el intervencionismo estadounidense, la visión de los japoneses sobre Occidente cambió y nació una genuina admiración por el continente europeo y estadounidense ante ese poderío.

Pongámonos en su lugar por un momento para entender lo que esto significó esa intervención para ellos: Japón siempre ha sido un territorio orgulloso de su nación y de sus valores, pero si un país donde “nace el sol” se ve sometido por una fuerza, que ni siquiera es la Naturaleza, ellos lo ven como una fuerza superior y digna de admiración.

Esta concepción se arraigó mucho más en los japoneses con el Síndrome de París, un trastorno que, debido a manifestaciones artísticas como el arte y el cine, provocó que muchos turistas del país nipón soñaran con Europa, y se enamoraran e idealizaran mucho más al continente occidental.

De hecho, fue tanto el fanatismo que les provocaba el ‘Viejo Continente’, a través de sus productos culturales, que, en algún momento, el trastorno le afectaba exclusivamente a los turistas japoneses, así como lo describió la psiquiatra Tamami Katada en un artículo para el *Journal of the Nissei Hospital*.

Tan solo basta con imaginarse a los miles de turistas que crecieron viendo películas tan románticas como Casablanca y Amélie, y observando escenarios tan típicos de París como la Torre Eiffel o Notre Dame, para entender la idealización y expectativas que tenían de la romántica capital francesa que les cambiaría el mundo y les ayudaría a encontrar el amor. A pesar de ellos, muchos de los japoneses que lograron visitar la capital francesa se llevaron una impresión errónea del misticismo que desprende París, y por el contrario fueron víctimas de la fuerte brecha existente entre la expectativa y la realidad parisina que se construyó alrededor de ella, por lo que muchos de ellos, que inicialmente pensaban en quedarse, se alejaron de la bulliciosa y estresante capital europea, y se empezaron a desencantar por Europa.

Para el pesar de muchos de ellos, nunca podrán pronunciar aquellas últimas palabras de Rick Blaine en Casablanca: «Siempre nos quedará París».

Pero no es de sorprender la idealización que vivieron (y aún viven) muchos japoneses de las capitales europeas, ya que además, a finales de la década del 50' e inicios del 60', donde floreció la animación japonesa de la mano de Osamu Tezuka, difícilmente las personas salían de Japón, incluidos los mangakas y animadores, por lo que también ellos se interesaron en conocer las desconocidas tierras extranjeras. Muchos de ellos crecieron con esa concepción de Occidente. Y no es casualidad que la famosa cultura pop japonesa de hoy en día, en donde se alcanza a apreciar esa admiración por Europa, haya empezado justo después del fin de la Segunda Guerra Mundial.

Según Marco Pelitteri, sociólogo especializado en la cultura popular del este de Asia y Europa, en su libro *The Dragon and The Dazzle Models, strategies, and identities of Japanese iMagination —a european perspective*, el crecimiento de las productoras arrancó justamente unos años después.

“A partir de la década de 1960, la sinergia entre el manga, el anime y el público nacional ha producido en Japón una producción cada vez más copiosa de series animadas, lo que se tradujo en el aumento del número de escuelas profesionales de arte y diseño, en varias mejoras técnico-expresivas, y en una cierta seguridad económica para las productoras”, explicó.

El crecimiento de casas animadoras como Production i.g. —usada por Quentin Tarantino para las secuencias animadas de *Kill Bill, Vol. 1*— derivó en una mayor inversión en los artistas y más experimentación con el producto, así como en los primeros reconocimientos de dichos realizadores por fuera de Japón, como el caso de Kôji Yamamura, uno de los maestros del cortometraje animado en Japón. Fue a partir de ahí, en medio de ese contexto, que la gran mayoría de artistas visuales, encontraron refugio en las formas clandestinas de la animación y el manga.

Aunque en casi todas las enciclopedias relacionadas con la historia de la animación japonesa se intenta dar con los orígenes de este estilo, lo cierto es que no hay un consenso al respecto.

A pesar de ello, reconocen que el año 1917 fue una de las fechas claves para el surgimiento de los primeros animadores nipones como Ôten Shimokawa y Seitarô Kitayama. El problema de hablar acerca de los inicios de la animación nipona es que su historia se rige por el constante cambio, lo que genera grandes confusiones al referirse a los aportes de los diferentes animadores o mangakas; al hablar de la transición entre la animación clásica hecha a mano que precedió a la digitalización y creación de escenas por computadora.

Algo similar ocurre con Osamu Tezuka, nombrado por muchos como el padre de la animación pese la existencia de animaciones previas a su aporte y de otras partes como la norteamericana, en donde

animadores como Winsor McCay fueron un motor importante de inspiración para las primeras generaciones de realizadores con sus personajes dotados de personalidad propia y por su técnica inherente de animación clásica.

Por ejemplo, algunas de las enciclopedias japonesas nombran que el fragmento *Katsudō Shashin* del profesor Natsuki Katsumoto, realizado en 1907, producen grandes debates y reflexiones sobre su verdadero nacimiento o hegemonía estilística dentro del territorio. Este tipo de vacíos han dado lugar a que él no disponga aún del reconocimiento que se merece dentro de la historia de la animación y se considere a la popular *Namakura Gatana* (1917) de Jun'ichi Kōuchi como el primer anime, debido a su reconocible técnica clásica, duración y del que se tiene constancia de su producción artística, a diferencia de Katsumoto.

Para profundizar sobre el proceso de desarrollo de la animación en Japón, así como en la transformación del Studio Ghibli, uno de los estudios de animación más influyentes en la industria japonesa para Occidente, lo invitamos a conocer la siguiente línea de tiempo:

Embeder línea de tiempo La llegada de la animación japonesa a América Latina y la transformación del Studio Ghibli a través de los años

A dicho crecimiento en la industria, según Adrián Valerian, habría que agregarle la visibilidad que consiguió Japón y Asia en general, tras los Juegos Olímpicos de Verano de 1964 (Tokio) y las Olimpiadas de Invierno de 1972, las cuales fueron los primeros Juegos celebrados en tierra asiática, y que llevaron los ojos del mundo otra vez a esa zona del globo.

Marco Buitrago, quien prefiere ser llamado por su nombre artístico, Adrián Valerian, es uno de los representantes en América Latina de Crunchyroll, una de las plataformas de distribución de anime más famosas del mercado.

Es gamer, cosplayer, tiene un canal de Twitch, y ha sido anfitrión de muchos eventos relacionados a la cultura japonesa en todo el país como el SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía) y las Comic-Con. Además, por supuesto, es fanático a pura cepa de la animación y la cultura nipona.

Desde que empecé a seguirlo en redes sociales, días antes de hablar con él, entendí que su fanatismo no tenía punto de comparación. No solo por su nombre, sino porque en su feed de instagram aparecía vistiendo

una infinidad de cosplays de varios personajes de la animación japonesa; y, de hecho, una vez empecé a hablar con él, me sentía hablando con personaje animado. Me preguntó si necesitaba vestirse como uno para la entrevista, pero lo cierto es que ya parecía uno.

Tenía una cara blanca muy pálida y con ojeras evidentes. Lucía una frondosa melena grisácea, de la cual nunca me enteré si era de verdad o una peluca, y vestía una chaqueta negra con una camiseta debajo. Estaba sentado en una de esas “sillas gamer” que las personas usan cuando pasan mucho tiempo frente a la pantalla. También tenía su propio sistema de iluminación, el cual adornaba su habitación de negro y rojo, y un buen micrófono, el cual utiliza para sus grabaciones en directo por Twitch. Alrededor de él, como se podía preveer, había pósteres de anime, figuras coleccionables, y otros elementos que no alcancé a diferenciar.

Me contó que cuando el anime lo llevó a estudiar el idioma japonés en Bogotá, así como a varios de sus amigos de aquel entonces, su maestra les solía colocar sobrenombres a varios alumnos de la clase para empezar a familiarizarlos con la cultura japonesa.

El suyo fue Sōji, en honor a Okita Sōji, capitán de la primera división del Shinsengumi, durante la época de restauración Meiji, el cual era una fuerza especial al servicio del shogunato.

Según él, desde el primer momento, sintió una gran cercanía con el capitán, pues ambos estuvieron enfermos en varios momentos de su vida, pero eso no les impidió luchar para lograr sus objetivos. Aunque Sōji murió por tuberculosis, para Adrián él fue como un pez Koi: un animal que nada contra la corriente de la vida; y eso le ayudó a seguirse esforzando pese a las dificultades y renacer del dolor. Fue tanto el impacto que tuvo en él, que, años después, cuando visitó Japón, lo primero que hizo fue visitar su tumba en el Templo Senshouji para agradecerle por usar su nombre, así como visitar otros templos del país nipón que le ayudaron a “conectarse con la vida espiritual de Japón”. Ese es el Adrián Valerian que tengo al frente.

Y es verdad lo que él decía: los Juegos Olímpicos siempre le han venido bien a Japón. Desde los Juegos de Verano (1964) e invierno (1972), e incluso con los Juegos Olímpicos de Verano Tokio 2020.

Los primeros juegos le permitieron mostrar una nueva cara ante el mundo, el cual lo veía como un “derrotado”, tras lo ocurrido en el conflicto bélico, mientras que los últimos, sumados al encierro provocado por la pandemia, le permitieron sumar adeptos a la industria de la animación y consolidarse por fuera de Japón.

Para el año 2022 era ya tan grande el impacto de la animación nipona al interior de su cultura, que en varias disciplinas sonaron canciones propias de estos dibujos animados: en los octavos de final de tiro con arco

mixto, entre Indonesia y Estados Unidos, sonó la canción de apertura del reconocido *Shingeki no Kyojin* (Ataque de titanes); en un partido de voleibol masculino, entre Japón y Venezuela, el local celebró con una canción de *Haikyuu!!* (anime inspirado en la disciplina); en el basquetbol femenino, en donde la Selección Japonesa salió de su camerino al ritmo de *Slam Dunk* (anime inspirado en la disciplina); e incluso en la misma clausura de los Juegos sonó una canción de *Kimetsu no Yaiba* (Demon Slayer o Asesino de demonios), anime que empezó a ser emitido hace algunos años.

Las canciones no solo permitieron relacionar mucho más a Japón con la animación, sino que consolidó el interés de muchos fanáticos alrededor del mundo, quienes se preguntaban en redes sociales por dichas referencias.

— Japón volvió a ser *cool* gracias al anime — me dijo Adrián entre risas mientras me comentaba otros detalles de los JJOO y del crecimiento de la animación.

Gracias a la aparición del internet, las redes sociales y las plataformas de *streaming* como Crunchyroll, en la que él trabaja, la animación japonesa llegó a casi todos los rincones del mundo, así como la influencia de Japón en los demás países. Como él mismo me lo dijo después: “el internet le ayudó al anime y el anime le ayudó a Japón”.

Ahora ver animación japonesa no es solamente más fácil que antes, sino que los fanáticos pueden conseguir casi cualquier producto en las tiendas especializadas de comics y cultura geek que se encuentran en la ciudad y el país; una situación que no pasaba antes, debido a la falta de popularidad, y debido al costo de las importaciones de estos productos desde otros países.

Por eso ahora, tanto la animación como los productos derivados de este fanatismo, que antes escaseaban en la mayoría de países, ahora se producen en masa, así como me lo planteó Sakura Kayama, ciudadana colombo-japonesa, animadora de Universidad Digital de Hollywood localizada en Japón, y con 8 años de experiencia dentro de la industria.

“La animación es casi el único atractivo de Japón porque las cosas que antes eran *made in Japan* como las consolas, electrodomésticos o carros, no son tan llamativos como antes”, me explicó Sakura, a través de una videollamada tardísima que empezó alrededor de las 10 de la noche y terminó alrededor de las 12 de la madrugada en horario de Japón.

Pero, así como el anime le ha brindado una nueva oportunidad en el negocio del entretenimiento al país nipón, también trajo una producción excesiva y un desequilibrio en su distribución, pues como me comentó

Kayama, cada año salen alrededor de 360 películas animadas, y en una semana, se pueden producir alrededor de 10 o 15 series.

De hecho, según el portal Nippon.com, quien recibió datos de la empresa de investigación de mercados Teikoku Databank, a partir del año 2011, la industria del anime lleva varios años consecutivos experimentando un aumento en sus ingresos, en especial en la última década. Por ejemplo, para el año 2017, en donde se contabilizaron alrededor de 255 productoras de anime en el país, los ingresos ascendieron a 203.721 millones de yenes, un 8,2% más que el año anterior en la industria.

Y no solo aumentó su producción, sino también el número de seguidores; algunos por su calidad artística, otros por simple curiosidad y muchos otros por moda. Hace 10 años, me insistió Sakura con algo de indignación y estrés, que los fanáticos de la animación japonesa eran un grupo cultural muy reducido, pero con gran interés en seguir una franquicia, a diferencia de muchos seguidores actuales de estas producciones, que lo son simplemente por las tendencias de algunos animes del momento.

“Se volvió un producto; se volvió algo para satisfacer momentáneamente a la gente que lo ve por moda, aunque aún siguen saliendo animaciones que le hacen decir a uno: Japón no se ha perdido del todo”, siguió diciéndome Sakura con un tono de resignación sincera.

“Mi sueño cuando era adolescente era ponerme la misma ropa de las caricaturas. De hecho, a veces mi papá se ríe porque también hablo igual a una caricatura” — me siguió contando Laura Morales en una de las aulas del centro de cultura japonesa, quien, cuando está sola, también le gusta pronunciar frases o diálogos de algunas series animadas que le gustan.

Aunque Laura estuvo hablando conmigo, durante gran parte de la charla, con los brazos cruzados, cada vez se le nota más suelta para hablar; quizá, como producto de aquella particular confesión que, si bien para muchos puede ser rara, es tan solo uno de los efectos que produce la animación en personas como ella o como yo.

Así como lo expresó el editor Hideki Ono, en el libro *Japanamerica* de Roland Kelts, esta es una de las consecuencias de la abstracción, pues la construcción de los personajes de la animación está basada en

arquetipos reales con los que los fans conviven a diario, y que luego los creadores llevan a la fantasía en su forma más ideal, para que muchas personas se vean reflejados en ellos después y los imiten.

Algo similar le sucedió a Laura con Sasuke, uno de sus personajes favoritos durante su etapa adolescente, quien sus afilados ojos negros y su mirada intimidante fueron parte del arquetipo del hombre solitario y oscuro, en el cual ella proyectó su particular atracción por los hombres en su momento. De alguna manera, como señaló el mismo Ono después, la construcción de los personajes está basado en lo que el fanático quiere ver.

“Una chica bonita se dibuja con ojos enormes hasta las pestañas, y el cabello se dibuja hasta los detalles finos en cada hebra. Pero no se muestra la oreja. Solo se dibujan las partes que quieren los fans. Los ojos son grandes para la sensibilidad y los senos son grandes, pero nadie quiere ver las fosas nasales, así que las dejas afuera”. ¿Y los hombres? “De piel tersa y limpia, pero también muy fuertes. La clave es encontrar ese equilibrio: los personajes no son posibles en la vida real, pero tal vez podrían ser posibles, si la vida real fuera mejor de lo que es”, siguió explicando Ono en *Japanamerica*.

Quizás sea más evidente en la construcción misma de los personajes, pero no es solo su apariencia, pues algunos animadores o mangakas, con el objetivo de lograr más afinidad con sus personajes, exageran los gestos de los mismos para reflejar lo que sienten a sus espectadores y lograr más sensibilidad con ellos. Por ejemplo, es muy común encontrar en la animación japonesa personajes con la cara totalmente roja para expresar vergüenza o con los ojos exageradamente grandes para expresar ternura. Un aspecto importante de la fisonomía de estos personajes son las múltiples formas de la exageración, aunque irónicamente también los caracteriza el realizar acciones cotidianas y naturales, las cuales también intentan acercarlos a su audiencia; una especie de exageración moderada y controlada por la realidad.

“Siempre hay escenas cotidianas en casi todas las escenas de la animación, porque esa es una de sus características: presentarlos como humanos para que el público pueda empatizar. Y aunque no es algo interesante, por alguna razón en la animación japonesa es característico y hasta la gente espera ver cosas tan sencillas como la animación de una comida”, me aseguró Kayama tan sorprendida como yo, cuando me explicaba que escenas como lavar la ropa, preparar la comida o mostrar a alguien comiendo no pueden faltar dentro de una animación.

De alguna manera, para Laura, quien ya tuvo la posibilidad de ir a Japón en dos oportunidades (2015 y 2018), la animación japonesa que apela a esta cotidianidad se siente tan familiar y especial para ella como pronunciar los diálogos de sus personajes favoritos, pues primero visitó Japón en condición de turista, y

luego como residente, y en ambas visitas se sintió como si estuviera dentro de algunos de los animes que ha visto.

Japón, el gran centro de atracción del anime

Según Kaori Hatano, directora del centro de Cultura Japonesa Haru no Hinata, alrededor del 70% de los estudiantes de idioma japonés, que se matriculan semestralmente en el centro de difusión japonesa ubicado en Medellín, tuvieron su primer acercamiento con la cultura japonesa a través del anime.

Ella, reconociendo las facilidades de la animación para narrar temas complejos, me expresó que en algunas de sus clases la utiliza como un recurso para explicarles diversos aspectos de la cultura nipona y el lenguaje a sus estudiantes; a fin de cuentas, todos los caminos que transita la animación nos llevan directamente a Japón, como lo entenderé en las siguientes páginas con Adrian Valerian y el resto de historias que contaré.

Según Clothilde Sabre, investigadora de la cultura pop japonesa para la Universidad de Hokkaido, Japón se convierte en un elemento fundamental para comprender dicho producto, no solamente por ser el país que le brinda un contexto cultural a las diversas situaciones ocurridas en el anime, sino por configurar un universo de fantasía donde los fans ven la necesidad de acercarse a la cultura nipona.

“Todos los fans que he conocido me dijeron que sentían la necesidad de estar familiarizados con la cultura y la mentalidad japonesa para entender realmente el manga y el anime. Además, en ese proceso esquemático, Japón también es un escenario de fantasía con el cual los fanáticos sienten intimidad con los lugares y la cultura, porque los ven constantemente en los contenidos que les gustan”, explicó Sabre en un artículo para el Centro de Estudios Avanzados en Turismo de la Universidad de Hokkaido.

Debido a lo anterior, no me pareció tan extraño que la gran mayoría de los estudiantes de Kaori, así como yo y muchos otros, nos hayamos interesado en la cultura y en aprender el idioma, tras empezar a consumir animación, pues al final Japón se convirtió en el gran eje de atención para nosotros.

Algo similar le ocurrió también a Adrián Valerian, tras ir a la ciudad de Akihabara, el paraíso en la tierra para todos los fanáticos de la animación nipona y los videojuegos, en donde casi se desmaya de la emoción tras presenciar en carne propia el origen de este universo.

Y es que no es una exageración decir que es un lugar obligado para ir si eres fanático de la cultura pop japonesa. Para que se hagan una idea: imagínense caminar por las ruidosas calles de un Centro Comercial que se extiende varios kilómetros a la redonda, y que tiene a su vez, cientos de edificios llenos de anuncios multicolores, dibujos en 3D de anime, murales cubiertos completamente de figuras referentes a la animación y videojuegos por doquier.

En estos edificios, que pueden tener hasta 10 pisos de altura, se encuentran tiendas de electrodomésticos nuevos y antiguos, tiendas especializadas en anime y manga, máquinas de videojuegos, arcade y pachinkos por donde quiera que se mire, también cafés y restaurantes con sirvientes y sirvientas disfrazados de personajes de anime; y todo esto rodeado por tecnología de punta a punta, que se despliega desde la estación de Akihabara hasta recorrer todo el Distrito Comercial. Ese es Akihabara, el gran sueño que vivió Adrián.

—Me hiciste erizar con solo recordarlo. Uno no quiere salir de allá porque es el paraíso— me recordó Adrián entre risas de nostalgia, quien no solo tiene muy presente su viaje a la zona comercial más grande de Tokio, sino que también está rodeado de varias figuras y recuerdos que se trajo de aquel lugar.

Aunque es indudable que la animación es uno de los caminos principales para llegar a Japón, porque la mayoría de personas que conocen otros aspectos sobre el país es a través de la animación, la animadora Sakura Kayama me aseguró que no es la única vía para generar interés por el País del Sol Naciente. El idioma, la espiritualidad, la religión, la gastronomía, la literatura, la música y el cosplay también son grandes atractivos que incitan a muchas personas a interesarse en la cultura nipona.

Por ejemplo, dentro de la comunidad denominada como “Otaku”, Adrián Valerian, además de ser un gran fanático del anime, es principalmente conocido por su faceta de Cosplayer, en la que lleva más de 15 años participando como concursante y jurado de estas competencias.

— La gente cree que a mí solo me gusta el anime, pero es lo que menos me gusta. A mí me gusta es la cultura japonesa— me reconoció con bastante vehemencia, aunque sin desconocer que es un gusto derivado, en gran medida, también por la animación.

El primer evento de este tipo que ayudó a organizar fue en el año 2007, en Bogotá. Por ese tiempo, unos amigos que también eran fanáticos de la animación le propusieron la idea de preparar un pequeño evento

para que la gente hiciera “cosplay”. Aunque en un principio, no sabía que se trataba de una reunión para personas disfrazadas de sus personajes de anime favoritos, aceptó ayudar en su organización por la mera curiosidad.

Él asistió como jurado, aunque también como cosplayer. Su disfraz era de Byakuya Kuchiki, personaje de la serie *Bleach*, (serie del cual tengo un poster en mi habitación). Sin embargo, Adrián me comentó para su sorpresa que, al día del evento, donde se tenían pensados que asistirían unas 30 o 40 personas, terminaron asistiendo alrededor de 500. Este fue, según él, uno de los primeros eventos de cosplay que se realizaron en el país.

Pero devolvámonos un poco para entender qué significa realizar un cosplay: la naturaleza de esta manifestación cultural es actuar y representar los valores de un personaje; traerlo a la vida porque de alguna manera aspiras a ser como él o compartes muchos de sus ideales.

Esta fiesta de disfraces comenzó alrededor de la década del 70’ en la isla de Odaliba, Japón, en unas ferias de comic anuales que se celebraban en la bahía de Tokyo. Si bien en un principio, los asistentes de dichas convenciones no iban disfrazados por completo, sí se acostumbraba el llevar prendas con estampados o decoraciones alusivos a sus series y películas favoritas.

Sin embargo, en la década posterior, con la llegada e impulso de franquicias como Star Wars y Star Trek, los fanáticos comenzaron a disfrazarse completamente como los personajes de dichas producciones. Esa fue la primera generación de geeks y otakus que existió, aunque con el paso del tiempo, la tendencia comenzó a superar las fronteras y a popularizarse en diversos ámbitos y círculos de la cultura pop.

El concepto de “cosplay” también empezó a conocerse durante la década de los 80’, especialmente en el año 1983, cuando el escritor y fundador de la editorial japonesa “Studio Hard”, Nobuyuki Takahashi, visitó la Convención Mundial de Ciencia Ficción en Estados Unidos y comenzó a registrar los disfraces de dichas convenciones en diferentes revistas japonesas bajo la denominación de “Kosupure”, proveniente de las palabras “*costume*” y “*play*”

Tras este suceso, el mismo Takahashi empezó a organizar pequeños grupos de asistentes de los festivales de anime y cómic en Japón para que construyeran sus propios trajes. El fenómeno se ha vuelto tan grande que no solamente hay convenciones con cosplayers en varios países, sino que incluso existe se creó el Día Internacional del Cosplay, el cual se celebra el 27 de agosto de cada año.

En este sentido, con el disfraz de Byakuya, Adrián no solo quería representar al alto y delgado capitán de la Sociedad de Almas, que busca mantener la estabilidad entre el mundo espiritual y humano con su espada y túnica negra características, sino también representar la elegancia, la grandeza y la frivolidad con la que mira a las personas, porque en esencia, el cosplay es representar no solo un personaje, sino también a toda una comunidad de fans detrás de ese personaje. Aunque también se hace para lograr un estatus dentro de la comunidad misma, quien te avala o desprestigia de acuerdo a la buena caracterización que realices del personaje. Eso es todo lo que implica.

Lo particular del cosplay es que se realiza como una competencia, aunque también simplemente por diversión, como es el caso de Isabella Yokohama, a quien también le gusta vestirse como sus personajes favoritos por gusto.

Después de terminarse el helado de vainilla que se estaba comiendo, me contó que el último disfraz que vistió fue el de Makima, de la serie *Chainsaw Man*, durante la celebración de Halloween. Ella es una excéntrica cazadora de demonios que genera amores y odios en los fanáticos de la serie por su personalidad caritativa, aunque también despreciativa y cruel con los personajes de la serie.

Se vistió una peluca de color rojo, unos lentes de contacto amarillos y oscuros, similares a los de Makima en la serie, y se puso un traje de oficinista para reflejar su trabajo de alto mando dentro de la organización cazadora de demonios; además del tatuaje que tiene en su brazo de Aki Hayakawa, perteneciente al anime de Tatsuki Fujimoto.

Al igual que el cosplay, a Isabella también le gusta la gastronomía, los poemas tradicionales de Japón, conocidos como tankas y taikus⁹, de los cuales tiene descargados varias páginas en su computador, así como el rítmico y sonoro acento del idioma japonés de los personajes de la animación; y que a su vez refleja el lenguaje hablado por los nipones.

⁹ Según el Diccionario de la Real Academia Española, el haiku es una composición poética que consta de tres versos de cinco, siete, y cinco sílabas respectivamente. El tanka, por su parte, también es una estructura poética, pero a diferencia del haiku cuenta con cinco versos de cinco, siete, cinco, siete y siete sílabas. Además, podía venir acompañado de un epígrafe, a veces más extenso que el poema en sí mismo, en donde se explicaba la composición.

El tanka es un poema tan importante en la cultura japonesa que el himno nacional de Japón, uno de los más cortos del mundo, titulado el Kimigayo (君が代 “El reino de Su Majestad”), es de hecho un Tanka, cuya versión original aparece en el poema anónimo del Kokinwakashuu (古今和歌集, “Colección de poemas de tiempos antiguos y modernos”), antología imperial que data aproximadamente del año 905.

“El acento es lo que los diferencia realmente. A mí me gusta relacionar los subtítulos que te ayudan a traducir el anime al español con el acento de las palabras que pronuncian los personajes”, reconoció Isabella, quien se encuentra aprendiendo el idioma nipón hace algunos meses y utiliza los diálogos de los personajes para ir reconociendo algunas palabras del complicado lenguaje.

Otro interés bastante común en los fanáticos es la música y la gastronomía de Japón. Para Laura Morales, comenzó desde sus años formativos, a partir de una canción llamada Mr Roboto de Styx, y que, según se daría cuenta años más tarde, estaba mitad en inglés y mitad en japonés.

“Mi primer acercamiento consciente con la cultura japonesa fue a través del anime. Aunque también tuve un acercamiento inconsciente con una canción que daban en la radio y que se llamaba Mr. Roboto, la cual, sin darme cuenta en ese momento, la mitad estaba en japonés”, recordó con la nostalgia de saber que sus conocimientos en el idioma están mucho más allá de lo que sabía cuando la escuchó por primera vez.

Me dijo que las pausas comerciales, transmitidas todo el día en los canales que tanto veía anime, como Cartoon Network, CityTv, Locomotion o Animax, fueron también muy importantes para familiarizarse aún más con la música nipona.

La mayoría de videos musicales eran —como se podía suponer— animados, por lo que Laura no reconocía muy bien a los artistas, pero su memoria aún perdura la imagen y la voz de Utada Hikaru cantando, quien era de las pocas cantantes que sí aparecían con su rostro en los videos musicales que transmitían en aquellos comerciales.

Nota del autor: también es muy común que se desarrolle el gusto por la música nipona, a partir de las canciones de apertura y clausura de los animes, más conocidos dentro de la comunidad como “openings” o “endings”, en donde se presenta a todo el staff que realizó la producción, se realiza un abrebocas de la serie y se otorgan los créditos finales del capítulo.

De la Laura que empezó a ver animación desde los 12 años, hasta la actual que tiene 26, la música japonesa siempre ha estado presente en su vida, al igual que la comida; un aspecto por el que también se interesó también a partir de las “caricaturas” (anime), tras ver grotescos personajes consumiendo pilas de platos de comida japonesa, y que luego pudo probar durante sus viajes a Japón, como el Nigiri de salmón —el cual se volvió su plato favorito desde entonces— y el sushi.

De esta manera, si bien el anime fue su principal impulsor para interesarse en la cultura nipona, luego llegó la música y la comida, y finalmente el aprendizaje del idioma, el cual le ha permitido trabajar como profesora en el centro de cultura japonesa Haru no Hinata, en Medellín, y seguir cosechando sus conocimientos del idioma.

Embeder poster fotográfico con información de las fuentes testimoniales

Al igual que ella, David Quintero también fue uno de los que cayó en la sazón de la comida japonesa a raíz de la animación. Él no era un gran fan de la comida marítima, aunque, tras darse cuenta que la gran mayoría de los alimentos nipones provenían del mar, les dio una oportunidad y comenzó a consumirlos más frecuentemente, pues como él mismo sabe la gran mayoría de los platos típicos que se consumen en Japón provienen del pescado y los mariscos en diversas presentaciones: sopa de pescado, sushi, sashimi, tempura, takoyaki, pez globo, entre muchas otras.

— Yo no era muy fan del pescado, hasta que lo empecé a ver en la animación; y así, de a poco, lo fui consumiendo. A mí me decían: ¿usted quiere ir a Japón? Tiene que aprender a comer pescado” — me expresó con jocosidad, recordando a sus tíos, quienes le insistieron en probar la comida de mar.

A David lo conozco desde que estábamos en el Colegio San Carlos de La Salle. Ha visto tantas series y películas animadas japonesas como yo, aunque tranquilamente pudo haber visto más que cualquiera. Lo invité a mi casa para hablar de animación; eso que nos une y que aún compartimos cuando salimos de vez en cuando con nuestros amigos del colegio.

Estuvimos hablando de manera espontánea, hasta que volteó hacia la pared que conecta mi habitación con la sala del apartamento, y me preguntó por los pequeños restos de papel que había en las paredes. Le respondí que eran de los pósters que tenía, y de los cuales me deshice hace rato. Para mí sorpresa, no estaba tan sorprendido en lo más mínimo por ese detalle, sino aún mucho más por los 5 o 6 años que llevaba sin visitarme.

También me preguntó por los tomos de manga de *Bleach* sin destapar que tengo aún en mi habitación, aunque inmediatamente después agarró el único tomo de *Highschool DxD*¹⁰ que tenía, y luego me recriminó por tenerlo todavía. Nos reímos bastante los dos porque sabíamos que el segundo era uno de esos animes que, en estos casos, no son los mejores representantes de la animación, sino que antes lo avergüenzan a uno decir que lo ve por su contenido altamente erótico, ridículo y extraño.

Si hay algún lector curioso en saber de qué va la historia, tan solo debe saber que esta serie sigue a Issei Hyoudou, un pobre estudiante pervertido sin preocupaciones que se dedica a espiar mujeres en los baños y sueña con tener un harem¹¹ de mujeres.

De todas maneras, luego de recordar aquellos tiempos de inmadurez adolescente, seguimos hablando de él, de la animación y otros aspectos que lo sedujeron de la cultura japonesa. Me contó que, cuando vivía en España, su primer acercamiento con la animación fue a través de las películas de samuráis con baja calidad que transmitían los domingos por las tardes, cuando tenía alrededor de 8 o 9 años.

Comenzó a ver porque estaba aburrido y estaban en plena época de invierno en España, por lo que no había niños afuera jugando. Como nadie salía durante esta época, en donde las calles estaban despobladas y silenciosas, entonces empezó a pasar los canales de su viejo televisor hasta encontrarse con una serie llamada *Inazuma Eleven*; un anime de fútbol que, según me contaba, estaba muy de moda en la época y entre sus amigos.

Fue de esta manera, poco a poco, que él comenzó a ver las series que televisaban en los canales infantiles por las tardes, hasta que se volvió casi costumbre en los años posteriores de su infancia y adolescencia. Recordó junto a mí que había otra serie muy famosa llamada *Bakugan*, también muy mencionada entre sus amigos, que tenía un juego de cartas muy conocido, el cual no solo le gustó, sino que lo llevó a interesarse

¹⁰ Serie de novelas ligeras creada por Ichiei Ishibumi que se empezaron a publicar el 20 de septiembre de 2008. Esta historia fue tan popular que recibió una adaptación al formato manga, la cual fue escrita por el mismo Ishibumi e ilustrada por Hiroji Mishima, además de una serie de animación más adelante con cuatro temporadas publicadas en 2012, 2013, 2015 y 2018, respectivamente. *Highschool DxD* es uno de los animes pioneros del género *ecchi* o de desnudos en la industria.

¹¹ Conjunto de mujeres o esposas a disposición de un hombre o varios para tener relaciones sexuales. Esta palabra también puede referirse al subgénero, perteneciente al anime y el manga, en donde un hombre está rodeado de varias mujeres.

mucho más en conocer la serie y los movimientos del juego, así como adentrarse en el universo detrás de esta y otras animaciones.

Y a partir del anime fue que se interesó años después en la gastronomía del país nipón, así como en investigar sobre la espiritualidad que se vivía allí. De la mano de su tío, comenzó a hacerse preguntas sobre el budismo, la mitología y otras curiosidades de Japón en su adolescencia.

Con cada pregunta que le surgía, siempre acudía a su tío, y él le ayudaba a resolverla. Y, pese a que ninguno de los dos es creyente ni en la espiritualidad ni en la fe, David aún recuerda muy claramente las siguientes palabras que él le pronunció cuando tan solo tenía 13 años: “si alguna vez creo en algún dogma, es en el budismo”.

Esta declaración no solo alimentó aún más su curiosidad por las creencias del país nipón, sino que luego lo llevaron a investigar sobre la mitología y el mundo inmaterial de los japoneses; empezó a preguntarse e investigar por los dioses que habitaban en el imaginario del país asiático.

Le preguntó a su profesor de historia de ese entonces por Izanami, la diosa de la creación y la muerte de Japón, pero su respuesta no bastó para cumplir sus ansias de conocer y devorar la cultura, por lo que siguió buscando por su cuenta, hasta entender un poco mejor su existencia y el por qué la gente subía tanto a los templos para visitarlos.

— **Vea, para acercarse a un país, se necesitan tres cosas: la comida, la tradición y las personas. Y yo me quiero meter dentro de esa cultura. Quiero tomar elementos de esa cultura para mí y mi formación**

— me contó con una seriedad que no le había visto en nuestros casi 8 años de conocernos, pero que más tarde entendería cuando habláramos de su labor como profesor de Licenciatura en Inglés-Español y cómo una simple animación puede ser utilizado como una herramienta pedagógica para solucionar los conflictos entre sus estudiantes.

Studio Ghibli, la casa animadora que revolucionó la animación

Sin dudas, una de las casas animadoras que ayudó a consolidar el éxito de la animación japonesa por fuera de las fronteras de Japón fue el Studio Ghibli. Y su importancia no solo radica en universalizar este arte

hacia Occidente, sino en llevar este gusto más allá del nicho de fanáticos y atrapar a una audiencia más global que aceptara la existencia de la animación desde un principio.

Y es tan particular el fenómeno “Ghibli” que es común encontrar reacciones como estas en varios de sus seguidores: “a mí no me gusta la animación, pero sí me gusta el Studio Ghibli”. Esta visión comenzó, según Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas y de la Cultura de Paz en las películas del Studio Ghibli, debido al rotundo éxito que consiguió el estudio japonés tras películas como *El viaje de Chihiro*, que obligó a muchas salas de cine a mover estas películas de animación de las salas de arte —pues eran consideradas como un arte menor al resto del cine — hacia las salas comerciales, ya que no daban abasto para la cantidad de interesados en verlas.

El viaje de Chihiro es una oda al shintoísmo, la religión oficial de Japón, y fue la décimo segunda película del estudio, tras su creación en el año 1985. Ha sido la primera y única producción de animación japonesa en llevarse el premio a Mejor Película Animada en los Premios Oscar, en medio de la hegemonía de los estudios norteamericanos como Disney, Pixar y Dreamworks.

No sería exagerado decir que el impacto de esta obra que narra la travesía de una niña que busca salvar a sus padres en medio de un lugar desconocido y completo de espíritus y dioses, ayudó también a cambiar la concepción de la animación en general, la cual siempre le hizo creer a la gente que solo podía apuntar a un público infantil y no podía presentar temáticas complejas como el autodescubrimiento, los conflictos medioambientales y la guerra.

Para Marta García, doctora en literatura, cine y videojuegos, y escritora de varios libros sobre el Studio Ghibli, entre ellos *Mi vecino Miyazaki*, el estudio japonés se caracteriza por aspectos como la calidad de su animación, su capacidad para atraer a diversos públicos y la profundidad de sus mensajes.

“Tienen una serie de claves estilísticas muy personales: la ausencia de maniqueísmo, el gusto por los detalles y minuciosidad, las distintas capas de lecturas que pueden apelar a distintos públicos y la presencia de unos mensajes existencialistas y sociales que llegan al corazón como la superación personal, la conciencia ecológica y la salud mental”, me comentó sin dar muchos rodeos, casi como si hubiera preparado la respuesta de antemano.

Al igual que García, David Quintero también considera que una de las características del estudio es la calidad de su animación, pero también su capacidad de representar la forma de habitar el mundo para los

japoneses; dos aspectos que, según me comentó, lo diferencian de muchas otras producciones animadas que a veces se acostumbran en contar historias con poca profundidad y con menor presupuesto posible.

“Las películas del Studio Ghibli, a diferencia del resto de animación comercial y que se produce en cada temporada, reproduce la visión del mundo japonesa. Eso puede pasar con el resto de los animes, pero la diferencia es que en estos últimos se muestra de una manera más exagerada, divertida o graciosa”, me señaló mientras hablábamos brevemente de una de las películas más importantes para él: *La Princesa Mononoke*.

Me contó que lo que más le gustaba del estudio fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata era su manera de contar historias tan espontáneas y presentar una protagonista fuerte e independiente, capaz de proteger su hogar y enfrentar el peligro con su liderazgo.

Es debido a ello que, tanto en su trabajo de grado como en sus prácticas como docente, ha utilizado diferentes productos de la cultura japonesa como las películas o el manga para promover los buenos valores dentro de sus estudiantes, así como para acostumbrarlos a otras maneras de ver el mundo, más allá de la europea o norteamericana, que siempre se transmiten en América Latina.

La Princesa Mononoke fue una de las producciones del Studio Ghibli que más le ayudaron acercarse a estudiantes y enseñarles sobre valores como la equidad de género y el cuidado del medio ambiente, por la facilidad que tiene la animación según él de llegarle al corazón de las personas. Algo similar a lo que me expresó Kaori Hatano.

“Nuestro trabajo de grado es sobre equidad de género, y esta película ilustra a una mujer fuerte y con plenas capacidades para valerse por sí misma. También habla de inclusión y el reconocimiento a los demás, porque hablamos del bosque y de animales que deben ser cuidados. Te ayuda a entender hacia dónde va la sociedad actual”, me explicó.

El Studio japonés no solo ha logrado captar a una audiencia más allá del “nicho”, sino también atrapar a diferentes públicos por su manera de entender la animación como un producto de calidad, profundo y con múltiples interpretaciones, aunque sin perder la vista de su verdadero público: los niños.

En los registros del Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, uno de los fundadores del estudio japonés, así como uno de sus mayores representantes de la animación en Japón, expresó su propia visión de este tipo de cine: “hacer una auténtica película para niños supone un reto titánico, debido a la necesidad de mostrar claramente la esencia de un mundo en extremo complejo [...]. Me opongo a presentarles las cosas de forma simplificada.

El quid de la cuestión es que los niños saben, intuyen de algún modo y comprenden a la perfección la complejidad y la angustia del mundo en el que vivimos, así que sugiero que no se les subestime”.

Esta visión asumida por los animadores del estudio es la una de las principales diferencias entre la animación japonesa y la occidental, en donde el cine difícilmente ha trascendido del público infantil —más allá de los esfuerzos aislados de directores como Guillermo del Toro, Alberto Mielgo y otros pocos —, mientras que en el país nipón siempre fue pensada como un producto complejo y para todas las audiencias.

Pero tampoco es de sorprender que las producciones animadas de Occidente no trascendieran más allá de educar y entretener a los niños, a diferencia de los esfuerzos en su momento de Disney, Pixar y otros directores, porque históricamente las productoras de televisivas siempre “rellanaron” los espacios de sus programaciones con cualquier serie animada y poco elaborada, debido al poco costo de su elaboración.

En otras palabras, esta es la ironía de la cuestión: aunque las películas del Studio Ghibli siempre han sido pensadas para niños, pueden ser consumidas por cualquier persona, sin necesidad de entrar algo más allá de su calidad contemplativa y narrativa, aunque también te permite hacer una lectura de compleja de múltiples problemáticas por su gran elaboración.

En cuanto al guion y temáticas de sus películas, según Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas y de la Cultura de Paz en las películas del Studio Ghibli, la gran mayoría de ellas han transitado entre las áreas de la paz y la guerra. También tienen personajes con matices complejos, más allá de los buenos y malos, por la influencia del budismo y el Yin Yan.

Pese a ser un cine muy japonés, en esta misma construcción de historias también se puede ver una transgresión a los ideales mismos de la cultura japonesa, como la obediencia casi absoluta hacia la autoridad y el cumplimiento del trabajo asignado.

Esto se puede evidenciar, por ejemplo, en *El viaje de Chihiro* con la protagonista Chihiro, quien a pesar del poder que tiene Yubaba, su jefa y también dueña de una casa de baños donde se hospedan varios dioses y espíritus, y además la única que puede ayudarle a recuperar a sus padres, es capaz de contradecir algunas de sus órdenes para poner su deber moral por encima del trabajo asignado; y no solo recuperar a sus parientes, sino también para ayudarle a Haku, su compañero a lo largo de esta travesía, para que este recupere su nombre e identidad.

Para Raúl Fortes, escritor de la tesis doctoral *Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre Japón y Occidente*, los personajes miyazakianos son fieles al concepto japonés del Jin/jingi, por lo que están en desacuerdo con las injusticias y apoyan al/o la protagonista del relato, que, con frecuencia, trasciende las restricciones mismas de la autoridad y sus limitaciones a través del vuelo. Esto se ve representado cuando Chihiro, tras visitar a la gemela de Yubaba, Zeniba, se encuentra con Haku, quien ya adoptó su forma original de dragón gracias a la protagonista, y vuela por los aires con ella, durante el último tramo de la película.

De la misma manera en que su director, Hayao Miyazaki, es capaz de mostrarle al mundo con *el Viaje de Chihiro* a una protagonista con carácter para anteponerse a la autoridad, según Fortes, en el resto de su filmografía también se encuentran otras características que le han ayudado al Studio Ghibli a diferenciarse del resto de producciones, así como contradecir algunas ideas arraigadas en la sociedad nipona.

“Estas obras también han contribuido a romper algunos estereotipos japoneses –como el relativo a la figura femenina, habitualmente pasiva, sufriente y abnegada– y clichés –como la infalibilidad del Mikado (el Emperador), y la homogeneidad étnica y cultural de la nación”, señaló Fortes en su tesis doctoral.

A toda esta serie de características y elementos que le han permitido al Studio Ghibli trascender de la cultura friki u otaku en Occidente, hay que agregarle otro factor diferenciador: la mayoría de las películas del estudio japonés están basadas en novelas europeas.

Y esto no es dato menor porque, similar a la adoración que tenemos los latinoamericanos por Europa y Norteamérica, debido al imaginario de conquista que tenemos en nuestra mente, Japón también recibe con buenos ojos cualquier tema relacionado con el ‘Viejo Continente’ por la idealización con que nacieron muchos japoneses a partir del siglo XIX y XX, además de la existencia trastornos como el Síndrome de París que se explicaron previamente.

Según Gerardo Vélez, este amor se ve reflejado en muchos de los personajes miyazakianos, pues muchos parecen casi sacados de la Época Victoriana y comparten atributos de los ciudadanos europeos:

“Hay un amor por la estética y belleza de la época victoriana del siglo XIX y también en la segunda mitad del siglo XX. Hayao Miyazaki es uno de los autores que más utilizado la literatura británica para sus historias. Y, de hecho, el fenotipo de la mayoría de personajes del anime, son muy europeos”, me explicó.

El ejemplo más claro es la película *Kiki: entregas a domicilio*, una de las obras más “occidentalizadas” de la casa animadora, y que justamente es una de las favoritas del público nipón.

La historia transcurre en la ciudad de Koriko, una ciudad basada en varias capitales europeas, aunque particularmente en Estocolmo, adonde el director Hayao Miyazaki viajó durante los años setenta, con el fin de documentarse para realizar la adaptación de la obra *Pippi Calzaslargas* de la autora Astrid Lindgren.

Si bien la realización de aquella obra nunca se llevó a cabo, este viaje a tierras escandinavas también lo llevó a isla de Gotland en Suecia, de la que muchos críticos consideran que el director japonés se inspiró para construir la casa natal de la protagonista, Kiki. Y, de hecho, como dijo el mismo director en los archivos históricos del Studio Ghibli, Koriko es una mezcla de varias ciudades como Nápoles, Lisboa, Estocolmo, París y San Francisco.

No obstante, pese a que *Kiki: entregas a domicilio* sea un filme con gran influencia en la cultura europea, aún mantiene la esencia del estudio de representar la visión del mundo japonesa, pese a no ser tan explícita como en *El viaje de Chihiro*; quizá, esta es una de las características más puras de la animación nipona: nunca perder de vista su cultura para narrar. Por ejemplo, a diferencia de muchos largometrajes de la casa animadora, el gran conflicto que enfrenta Kiki no está en el exterior, sino más bien en el interior de sí misma; una idea muy asiática y que rescata ese lado japonés de la película.

“*El viaje de Chihiro* es la película más cercana a todo el mundo, pero la historia de Kiki es una historia sobre lo doloroso que es crecer, perder la confianza en uno mismo y lo que uno tiene que hacer para recuperarla”, me contó Laura Morales entre pequeñas risitas sinceras, al referirse a una de sus películas favoritas del Studio Ghibli. “Además —me siguió contando— no todos estuvimos atrapados, como Chihiro, en un mundo de dioses con la misión de rescatar a nuestros padres de una bruja”.

Fue la segunda obra que vio del Studio Ghibli. Y, es muy probable, que sea su favorita porque la vio de joven; una edad ideal para verla para comenzar a emprender ese viaje de autodescubrimiento y madurez de la mano de la pequeña bruja Kiki. **Pero regresemos a esta idea: cada una de las películas del estudio de animación, por más “europea” o “asiática” que sea, siempre va a representar la visión del mundo japonesa.**

Por ejemplo, con *Nausicaä del Valle del Viento*, primera película de la casa animadora —y otra de las favoritas de los japoneses, según me contó Kaori Hatano—, la gran problemática es la destrucción masiva del medio ambiente y el miedo al cataclismo; dos aspectos muy presentes en la sociedad nipona, según Marta García y Álvaro López en su libro *Mi vecino Miyazaki*, porque ellos se han preparado de manera constante para los desastres naturales en su territorio, debido a los frecuentes terremotos que han padecido, los ataques a Hiroshima y Nagasaki, y también por su gran reverencia hacia la naturaleza.

Al igual que en *Nausicaä*, en las demás películas posteriores del Studio Ghibli encontramos otras características: en *El viaje de Chihiro*, se representa la vida espiritual y religiosa del País del Sol Naciente, así como la dualidad entre el mundo de los humanos y el de los espíritus; en el paisaje campestre de *Mi Vecino Totoro* hay un retrato del Japón sereno, tranquilo y cansado de los restos de la guerra durante mediados del siglo XX; en las interacciones de los personajes de *Puedo escuchar el mar* se nos representa la típica tendencia japonesa de no exteriorizar los sentimientos; y *Pompoko* nos sitúa en la realidad social y contemporánea de Japón de la mano de los mapaches, figuras mitológicas y respetadas del imaginario nipón, y que se encargan de proteger la naturaleza y cuestionar la urbanización acelerada de Japón a finales del siglo XX.

De esta manera, en resumen, el Studio Ghibli recrea la realidad en la que se inspira el mundo cotidiano y les da nuevos significados a las cosas, a partir de la cultura japonesa, hasta crear un universo independiente que contiene elementos del continente asiático y europeo.

Esta idea también la comparte Raúl Fortes, quien escribió la tesis doctoral *Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa. Un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre Japón y Occidente*, y aseguró que las referencias de esta Europa, filtrada por la imaginación, se nos devuelve a nosotros con varios conceptos fundamentales de la misma civilización japonesa, tales como el *mujô*, *mono no aware*, *wabi sabi*, *yûgen*, *on*, *giri*, *ninjô*, *muga* o *el funi*¹²; los cuales se convierten, para muchas personas como Adrián Valerian, se han convertido en una especie de “guía espiritual”.

—Todo lo que vemos en la animación son nuestras propias culturas occidentales, pero “japonizadas”. Japón se come todo lo que hay alrededor de él, y luego lo devuelve — me señaló Adrián mientras me

¹² Según múltiples portales, blogs y foros dedicados a explorar la cultura japonesa, como www.japonismo.com, estas son algunas concepciones de dichas palabras: el *mujô* se refiere al estado impermanente y fugaz de todas las cosas en el tiempo; el *mono no aware* no tiene traducción, pero es entendida como la capacidad de sensibilizarse ante hechos cotidianos y naturales como el nacimiento de las flores de cerezo; el *wabi sabi* tampoco tiene una definición o traducción clara, pero se puede entender como una apreciación profunda y sincera por la imperfección y lo incompleto; el *yûgen* y el *On*, al igual que el *mono no aware* y el *wabi sabi*, tampoco tiene una definición o traducción clara, pero los diversos autores que se han referido a este concepto lo asocian a la belleza por lo misterioso y los sentimientos que estos producen; el *giri*, hace referencia a la gratitud u obligación que debe tener una persona frente a otra cuando recibe un favor; respecto al *ninjô*, no se tiene mucha información; y, finalmente, sobre el *mugen*, algunos autores se refieren a él como un estado de iluminación similar al Nirvana del budismo, en donde las personas alcanzan un grado de concentración superior al corriente en las tareas cotidianas.

contaba del curso que vio hace algunos años en la Universidad de Tokyo sobre cómo visualizar a Japón en sus diferentes contenidos, y lo ratificó.

Pero para explicármelo mejor, recurrió a uno de los memes más conocidos en la comunidad otaku: “*el rayo japonizador*”; en donde el chiste radica en que cada uno de los productos que llega del exterior hacia Japón es modificado completamente para volverlo más “japonés”. Es casi como el paciente que asiste a una radiografía con un médico, el cual primero lo diagnostica, y luego le cambia totalmente la fórmula de los medicamentos que ha estado tomando para el dolor.

Pero lo particular de este meme, es que, si uno lo busca en internet, casi siempre te van a aparecer japoneses con rayos que les salen de los ojos, y que convierten cualquier imagen o escena de la vida cotidiana, en una escena animada; una metáfora del poder de la animación japonesa.

Para profundizar sobre la historia y transformación del Studio Ghibli, uno de los estudios de animación más influyentes en la industria nipona, lo invitamos a observar la línea de tiempo expuesta en las primeras páginas.

Fanáticos... ¿de Japón? ¿de la animación? ¿o de ambas?

Según Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas y escritor de varios artículos sobre *Poder Suave*, para medir el impacto de un producto cultural en una comunidad se deben tener en cuenta los siguientes factores: enganche, exposición al contenido y la calidad de su realización.

La animación japonesa no solo cumple con esas condiciones, al ser una obra que atrae a las personas a interesarse en su cultura, sino que ha logrado impactar de manera profunda en la vida de los fanáticos, en su personalidad, perspectiva y forma de ser.

“Los productos culturales bien hechos, y que logran hacer que el individuo o la persona se identifique de alguna manera, hacen que las personas cambien su perspectiva y su forma de ser. Es algo similar con los fanáticos del K-pop. De hecho, ya se están realizando varias investigaciones de cómo los productos asiáticos, y la idealización de la belleza, están haciendo cambiar a Occidente”, me dijo Gerardo casi en tono predictivo, aunque también con la misma certeza de un hombre que ha trabajado por varios años con estas culturas.

Pero el gran poder de estos productos reside en la comunidad de fanáticos que hay detrás de ella; en ese conjunto de personas que nos interesamos en la animación japonesa desde pequeños, que hemos

experimentado y reimaginado las múltiples historias que ofrece ese país al otro lado del mundo, y que algún día esperamos vivir en carne propia, como si Japón fuera nuestro Jerusalén.

Ese comportamiento, derivado del amor y afinidad que construimos con el País del Sol Naciente —el cual mejor debería llamarse el País de la Animación Naciente —, es definido por la investigadora francesa Clothilde Sabre como *Peregrinación Mediática*.

“Los fanáticos están constantemente inmersos en el universo de la cultura pop japonesa, sienten una gran intimidad y familiaridad con la cultura japonesa, incluso si nunca han visitado el país. Tienen un fuerte anhelo por Japón, una especie de deseo nostálgico y proyectivo que proviene de su fantasía personal de Japón y que los empuja a viajar y experimentar el país ‘real’”, escribió la investigadora francesa en su artículo *French Anime and Manga Fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary*.

Entre la comunidad de seguidores en Medellín, es importante destacar al Haru no Hinata, el cual lleva un año difundiendo la cultura japonesa en toda la ciudad, así como muchos de sus integrantes actuales, quienes llevan años reuniéndose en diversos grupos y eventos para fanáticos de la animación. Una de sus miembros —desempeñada ahora como profesora— es Laura Morales, quien me contó, mientras estábamos sentados en una de las aulas del centro de cultura japonesa, que todo empezó para ella cuando salió hace 10 años del colegio y no quiso entrar directamente a la universidad. Como ella no sabía qué estudiar, meditó un tiempo con sus papás para decidir qué hacer, y al final se metió a clases de inglés. Por esa época, conoció a Kaori Hatano y también comenzó a tener contacto con los clubes de cultura japonesa que se reunían cada sábado en el Parque Biblioteca de Belén.

Allí encontró un importante sentido de comunidad que no solo le permitió conocer a otras personas que veían anime —para ese momento, motivo frecuente de burla entre mucha gente—, sino que la incentivó a estudiar japonés durante todo este tiempo, seguir fomentando sus gustos como la música y la comida japonesa, e incluso ahora trabajar como profesora del idioma en el centro de cultura japonesa Haru no Hinata, en una de las aulas donde nos encontramos sentados. Y, por supuesto, también para seguir viendo animación.

—La animación japonesa genera un interés por la cultura en sí misma. Aunque el anime se desarrolle en un lugar ficticio, se perciben los modales o actitudes japoneses — me insistió, mientras hacía énfasis en la pronunciación de la palabra “cultura” y se apoyaba en sus manos, al igual que Kaori ‘sensei’.

Me contó también que, a diferencia de los fanáticos de otras animaciones o comics, como los norteamericanos, la animación nipona sí genera un interés por conocer la cultura, mientras que en otros

países solo existe un mero gusto por el producto. Esto según Sabre, es una de las características de la “comunidad imaginada” que viaja a Japón; una, en donde sus miembros pueden o no conocerse en un grupo determinado, pero que comparten las mismas ideas, gustos o referencias sobre el tema que los reúne, así como la posibilidad de construir mundos imaginarios con base en referencias colectivas y fantasías que se ven en la animación nipona.

Así como existen personas que refuerzan su gusto por la cultura a través de una comunidad, también existen otras personas como Brayan Suarez que se acercaron a la sociedad nipona por otros medios como la familia, la curiosidad y las redes sociales.

— Yo lo recuerdo muy bien. Cuando yo tenía 7 años, mi prima Sara amanecía mucho en la casa, y veía esas cosas en el portátil. Un día llegué y me asomé, y ví meras tetas en el computador. Le pregunté qué estaba viendo y me dijo que eso era anime; que se llamaba *Highschool of the dead*, y lo empezó a ver conmigo— me dijo Brayan con el sentido del humor característico que le he conocido por cerca de 4 años.

Mientras aún nos reíamos de la anécdota, me contó que se vio toda la serie junto a su prima, y que a partir de allí empezó su relación con la animación. Pero no se lleven una mala primera impresión: a diferencia de la serie que vi sobre el estudiante pervertido que soñaba con tener su propio harén (*Highschool DxD*), el anime que vio él no se centra en el aspecto sexual, pero es innegable, como muchos acordarán conmigo, en que es uno de sus atractivos....

En todo caso, tras ver la historia de unos estudiantes que intentaban sobrevivir a un apocalipsis zombie con escenas ridículamente eróticas (sí, ese es *Highschool of the dead*), me relató que también se vio otras series como *Mirai Nikki*, *Gundam*, *Hellsing*, y que le empezó a gustar aún más la animación.

Desde entonces perdió la cuenta de cuántos animes ha visto. Pero según me dijo más tarde, cuando tenía 17 años y cursaba grado once, ya había visto alrededor de 250 o 300 series animadas. Este gusto no solo lo llevó a dibujar y calcar algunas de las escenas que veía de los animes junto a su prima, sino también a interesarse en el manga; el origen de gran parte de los dibujos animados que se producen hoy en día, pues muchas de ellas se realizan a partir de las historias dibujadas por los mangakas.

Las historietas japonesas, mejor conocidas como mangas, han ejercido una gran influencia estética y narrativa en el anime y los videojuegos. En cuanto al impacto estético, la animación tomó algunas ideas de personalización de personajes con base en el manga, así como el uso de rostros muy expresivos reflejados

con ojos grandes, el uso de peinados poco convencionales, y también en gestos como el de hinchar la cara de los personajes cuando estos sienten vergüenza ante algún hecho.

Aunque todas estas características provienen del manga, lo interesante es que la animación fue la encargada de popularizar esta serie de técnica, patrones y comportamientos, alcanzando un mayor alcance en el exterior. Otra característica que comparten el manga y el anime es la falta de diálogo en algunas escenas o en varias páginas seguidas, lo cual refleja de alguna u otra forma la explícita admiración por lo visual que existe en la sociedad japonesa.

Además de las similitudes que habitan entre sí en sus componentes visuales y narrativos, tanto el manga, el anime y los videojuegos japoneses, al menos en su gran mayoría, comparten temáticas frecuentes como los mitos y las tradiciones nipones, las relaciones sociales y amorosas que ellos mismos viven en su día a día, la violencia, así como sus fantasías y otros temas.

Es por ello que no se podría hablar de esta tríada por separado: no solo por la influencia mutua que se ejercen entre sí —aunque en definitiva más del manga sobre las otras que viceversa —, sino porque todas se han encargado de narrar a Japón desde diversos formatos y técnicas, además de convertirse en la piedra angular que sostiene la industria del entretenimiento japonés en las últimas décadas.

Para el Brayan fornido, aunque también de estatura promedio y semblante apacible, que está hablando conmigo frente a la pantalla de un computador sobre estos temas, Tokio se convirtió en el Nueva York del siglo XXI; ese mismo congestionado, lleno de anuncios y maquinitas que vio Adrián Valerian en su paso por Akihabara, y que lo ha seducido por años para transportarse allí.

—Cuando yo veo anime, me transporto hacia ese escenario. Es como si yo estuviera en un viaje de ácido y estuviera ahí — me sigue diciendo y nos empezamos a reír de nuevo con la complicidad del caso.

Si bien, es verdad que él cada vez consume menos anime, debido a su creciente interés por el manga, lo cierto es que todos los días está relacionado con la cultura japonesa, por una o la otra. Aunque definitivamente más por el manga, ya que, por lo general, las adaptaciones de estas series animadas no relatan todo el universo narrativo de la historia, y los fanáticos más interesados en profundizar en ella, deben acudir al manga para satisfacer esa ansiedad extrema de saber absolutamente todos los detalles de la misma.

En su momento, según vi en las fotos que me compartió de sus primeras asistencias a la Comic-Con, solía decorar sus bolsos con pines de anime, poner posters en su habitación y coleccionar otras figuras, pero el

Brayan que yo conocí definitivamente ya no es así. Él lo expresó de la siguiente manera: “no me gusta mucho exteriorizar mi fanatismo, sino que prefiero vivirlo de manera más personal”.

A partir de ahí, la charla se puso un poco más seria, entonces aproveché y le pregunté si la animación ha cambiado su percepción de la sociedad japonesa a lo largo de estos años. Me explicó que sí y comenzó a hablar de los animes *shojo* (categoría editorial relacionada al romance), una de los géneros de animación más consumidas junto al *shonen* (C.E.¹³ relacionada a las peleas), *seinen* (C.E. relacionada al género adulto) y *josei* (C.E. especializado para mujeres) —como me explicó Kaori Hatano, mientras me mostraba algunos ejemplos en el computador con el que imparte clases en Haru no Hinata—.

A través de la categoría *shojo*, Brayan me explicó la obsesión de muchos autores por las chicas tiernas, jóvenes, con medias largas y mochila que aparecen en este tipo de animaciones y que están en el instituto, así como la presencia frecuente de pervertidos (*Chikan*) y otras conductas en los personajes de este tipo de historias.

Según Sakura Kayama, animadora por 8 años dentro de la industria, esta es una categoría editorial que genera bastantes fetiches en los fanáticos de la animación, hasta el punto de que muchos viajan al país nipón solamente para cumplir fantasías y conocer a este tipo de prototipos que construye la animación, así como el de las mujeres tiernas japonesas, o el de los propios fanáticos que, muchas veces, a raíz de lo que les presenta el anime, adoptan ciertos comportamientos o gustos particulares, tales como la obsesión con el cuerpo femenino o algún rasgo de la personalidad de determinado personaje.

—Pero lo peor — así como me lo dijo ella casi avergonzada—, es que sí existen. En Japón, se les llama de manera peyorativa *Burikko*, y son mujeres que adoptan una actitud exageradamente amable y tierna para agradarles a las personas.

Dicho comportamiento de algunos fanáticos de la animación, nacida de las falsas expectativas e imaginarios que les construye el anime, es estimulada y aprovechada a su vez por las productoras y el gobierno japonés con su “Cool Japan”, hasta el punto de desarrollar este tipo obsesiones y fantasías.

No solo existen las Burikko, provenientes de la corriente de fanáticos *Moe*¹⁴, sino también los lolicones, otro fetiche orientado en la atracción sexual de algunos hombres por las mujeres, aunque orientado en las menores de edad. Esto resulta inquietante si tenemos en cuenta que en Japón era legal la posesión de pornografía hasta el año 2014, y que la pedofilia en el manga y el anime son legales, pese al castigo moral que implica entre realizadores.

Quizás, este tipo de conductas, presentes tanto en algunos japoneses como en ciertos fanáticos alrededor del mundo, no son más que uno de las consecuencias de una sociedad tan correcta y ejemplar, que reprimió algunas facetas de su sexualidad en nombre de su tradición histórica y la presión que significa ser una de las potencias mundiales, porque, a pesar de las apariencias e imagen que se suelen tener sobre Japón, la sexualidad ha estado siempre inmersa en la cultura nipona.

Sin embargo, la visión actual que percibimos del Japón intachable y respetuoso se debe, por un lado, históricamente, a la influencia que ejerció el Imperio Chino sobre su cultura, en la que se les otorgó un gran valor a la tradición, la familia, la lealtad y el paternalismo. En este sentido, cada integrante del hogar es responsable de vivir acorde y sin objeción a las pautas establecidas, con el fin de honrar (y no deshonar) a su propia familia.

Pero el punto de inflexión se encuentra en su religión oficial. A diferencia de religiones como el cristianismo y el Islam, el tratamiento de la sexualidad en el shintoísmo nunca fue un tema tabú, sino una herramienta creadora de vida y utilizada por las múltiples deidades que la conforman. De hecho, según la leyenda que profesan los creyentes, es que la formación de las islas japonesas de Hokkaido, Honshu, Shikoku y Kyushu, así como el resto del territorio nipón, surgió tras las relaciones sexuales de dos *kamis*¹⁵ antropomorfos que aceptaron sus cuerpos; uno perteneciente a la fuente de feminidad y el otro al de la masculinidad.

Esta unión no solo profundiza el poder de la sexualidad como elemento creador, sino que demuestra cómo la misma ha sido parte del imaginario japonés desde la antigüedad. A raíz de ello, durante años numerosos artistas, escultores y poetas representaron los órganos reproductores femenino y masculino a través de los grabados en madera, piedra, o amuletos, así como en las pinturas y poemas clásicos, que se practican durante los ritos y celebraciones japoneses.

¹⁴ Palabra perteneciente al vocablo japonés para referirse a una fuerte atracción o afecto por los personajes femeninos del anime que actúan con ternura y cariño. Este interés puede ser sentimental o sexual.

¹⁵ Dioses

No obstante, con el comienzo de la Era Meiji, a finales del siglo XIX, se introdujo en la sociedad japonesa un nuevo valor ético que trató de erradicar la simbología explícita del shintoísmo, asociados a la libre expresión y el respeto por el cuerpo del cualquier género, para transformarlo en una práctica censurable y en contravía de los valores tradiciones japoneses.

Tras este periodo de vergüenza por la sexualidad, implementados por las dinastías japonesas de turno durante más de 50 años, los valores tradicionales de la sociedad comenzaron a tambalearse tras la apertura de las fronteras con el mundo exterior. Esto no solo “occidentalizó” más a Japón, sino que trajo cambios en todos los ámbitos de su cultura e, irónicamente, lo alejó aún más de la visión de sexualidad proveniente del shintoísmo a lo largo de los años.

A pesar de la creación de múltiples regulaciones sobre el tema, como la Ley de Regulación de Negocios que Afectan a la Moral Pública, en la actualidad se han creado —y se han multiplicado cada vez más— una gran cantidad de servicios sexuales como los salones de masajes eróticos; los soapland, establecimientos donde se enjabonan a los clientes para mantener relaciones sexuales; los *pink salons*, lugares dedicados a la práctica de felaciones; los *deriheru*, servicios de prostitutas a domicilio y por catálogo; los *telekuras*, negocios para clientes que pagan por recibir llamadas de mujeres dispuestas a asistir a una cita y mantener relaciones sexuales consensuadas; y las tiendas *Burusera*¹⁶, otro tipo de tienda en donde las mujeres jóvenes exhiben prendas y objetos usados directamente por ellas, y que luego venden a sus compradores.

La sexualidad de algunos se convirtió en un fetiche; uno que está presente y los expone en su propia animación. A pesar de la dureza de las leyes en Japón y el comportamiento correcto generalizado sobre su sociedad, lo cierto es que en las calles de Tokyo y otras grandes ciudades del archipiélago donde nace el sol hay una infinidad de formas en las que se representan dichas tendencias. Y no hay que ir a buscarlas a lugares tan recónditos, pues en las mismas calles de Tokyo y otras grandes ciudades, es relativamente fácil encontrar máquinas expendedoras de ropa interior femenina o encontrar una multitud de tiendas especializadas en juguetes sexuales, pornografía, fetiches y hentai. Pero lo curioso es que no tratan de pasar desapercibidas, como cualquiera podría pensar, sino que ampliamente se encuentran carteles, desplegados y dibujos tipo manga de chicas en uniforme escolar, con poses sensuales o completamente desnudas.

¹⁶ “Buru” significa bragas o calzones y “sera” significa marinero, referente al uniforme de marinero que utilizan los y las estudiantes escolares en Japón.

En este sentido, los resquicios de una sociedad con profundos valores tradicionales, pero con este tipo de dinámicas, genera un contraste realmente interesante, en donde la sexualidad es un tema tabú en varios núcleos familiares, sociales y profesionales, pero que también permite, de alguna u otra forma, leer una revista *ecchi*¹⁷ o un manga *hentai* en el metro frente a cientos de personas, sin que estos se sorprendan en lo más mínimo.

Una de las manifestaciones de los fetiches japoneses más conocidos y transmitidos a través del anime a sus fanáticos es el hentai. Aunque actualmente este género del anime y manga está relacionado con la actividad sexual, no siempre no fue así. Este género proviene del *shunga*, una producción gráfica y sexualmente explícita en famosos pintores y grabadores del periodo Edo como Katsushika Hokusai, que, a diferencia del hentai actual, utilizaba el arte para celebrar la actividad sexual del ser humano. Una de las obras más famosas del género es del mismo Hokusai, creador de *La Gran Ola de Kanagawa*, pero también de una obra clásica del género como *El sueño de la esposa del pescador*, realizado en 1814.

El hentai que se consume hoy de manera activa en internet, se ha deformado con el tiempo hasta el punto de deformar el *shunga*, y crear extravagantes e inquietantes géneros¹⁸ para el gusto de cualquier tipo de depravado. Pero eso es otro tema.

En todo caso, a pesar de que las leyes y valores japonesas estuvieron íntimamente e históricamente ligadas con las restricciones del cuerpo, esto solo ha producido el efecto contrario, y por eso no es de sorprender que muchos de los autores de manga, anime y hentai sean tan creativos con sus producciones o den rienda suelta a sus propios conflictos en géneros tan importantes para ellos como el *shojo* o el *isekai*.

¹⁷ Con alto contenido erótico

¹⁸ Los cuatro subgéneros más destacados del hentai son: el **Yaoi**, producción que se centra en la relación sentimental, aunque sobretodo sexual, entre dos personajes de género masculino y dedicado principalmente, aunque no de forma exclusiva a un público femenino; el **Yuri**, caracterizado por presentar relaciones sexuales lésbicas entre dos o más mujeres; el **Lolicon**, subgénero ligado a la aparición del anime y manga hentai modernos, el cual se caracteriza por representar relaciones sexuales entre hombres adultos con niñas, adolescentes o mujeres de rasgos aniñados.

Otro subgénero es el **shokushu goukan**, en el que se muestran mujeres, aunque a veces también niñas, teniendo relaciones sexuales o siendo violadas por los tentáculos de un octópodo. Este subgénero no solo es uno de los más populares, sino uno de los más inquietantes que conforman el catálogo hentai. También existen otros subgéneros del mismo que involucran en el acto sexual chicas en forma de gato, otros animales, súcubos, mujeres con distintos rasgos, y hombres y mujeres hermafroditas. A propósito del último, también es bastante popular el **futanari**, caracterizado por representar relaciones sexuales entre mujeres y hombres hermafroditas.

Pensé todo esto tras hablar con Sakura Kayama, quien al final de la charla no solo me confirmó que los fetiches y la sexualidad japoneses están presentes en la animación, sino que también me hizo preguntarme cuántos fanáticos, tanto adentro como afuera de Japón, consumirán este tipo de productos.

Mientras hablaba con Brayan, recordaba simultáneamente algunas de las palabras de Sakura en mi mente, y empezaba a relacionarlo con los sueños, frustraciones y fantasías de los propios japoneses que vemos en la animación. Brayan me hizo darme cuenta de ello, al contarme que muchas veces se imaginó a sí mismo en un anime *shojo* vistiendo uno de los uniformes escolares que veía en la animación, y comiendo taiyakis; un alimento clásico de la repostería nipona en forma de pez y con relleno por dentro. También visitando los árboles de cerezo (*Sakuras*), recorriendo las innumerables escaleras de los templos y soñando un sinfín de escenas propias de un anime que cualquier fanático que habita entre la realidad y la ficción podría imaginar “Los anime shojo reflejan mucho los deseos de los autores. Para muchos, la parte más bonita de sus vidas fueron sus infancias, y es por ello que lo muestran con los amigos, los clubes deportivos, su vida escolar y otras cosas un poco sexuales. Son deseos que llegan a ser realidad a través del anime”, agregó aunque ya no tan serio como antes.

Algo similar ocurre con uno de los subgéneros más populares de los últimos años: el *isekai*. Un tipo de anime perteneciente al macrogénero de fantasía —y que puede pertenecer a su vez a la categoría *shojo*, *seinen*, *shonen* u otro — alrededor a un personaje o un grupo de personajes que terminan en un universo paralelo por diferentes razones... aunque una de las más comunes es la muerte.

Si bien, desde el inicio te explican que esta animación pertenece a la ciencia ficción, muchos autores del *isekai* también esconden problemáticas reales e inconformidades de muchos ciudadanos al interior de la sociedad japonesa, como la explotación laboral o el maltrato salarial que sufren algunos animadores.

—¿Cuál es la principal causa de la muerte del protagonista para ir a otro mundo? —le pregunté a Brayan

—La muerte por sobrecarga de trabajo o por la precariedad del trabajo de animadores y mangakas — me respondió y continuo —. “Es que pasa algo parecido también con los *isekais*. De hecho, una vez leí que un autor estaba tan disconforme con lo que veía en su sociedad, que entonces le dijo a los medios: voy a crear mi propio mundo. Y así es que salen muchos animes: por esa inconformidad que tienen con sus propias vidas”.

Esta es una de las capacidades (y características) de la animación japonesa: el de agravar imaginarios o prejuicios sobre la misma sociedad nipona, aunque también el de narrar su cotidianidad y deconstruirla de una manera particular.

De hecho, según un sondeo realizado a 100 personas que han consumido animación japonesa en la ciudad de Medellín, 80 de ellas consideran que este producto sí puede generar imaginarios sobre la cultura japonesa.

Insertar infografía para complementar el impacto de la animación japonesa en Medellín

Aunque estas categorías de animación tienen una dosis de ficción y realidad —como me comentó Adrián Valerian en nuestras charlas posteriores— también existen otros géneros que sí abogan por ser lo más realistas posibles y deconstruir algunos aspectos asociados a la sociedad japonesa como la depravación, el respeto inmaculado hacia la autoridad, la introversión y muchos otros, así como las películas del Studio Ghibli que exponen otro tipo de temáticas.

David Quintero es tan consciente como yo de que mucho de lo que se ve en la animación no es real, aunque tampoco desconocemos su gran capacidad para capturar la esencia de la cultura japonesa. Para él, quien aún se encuentra hablando conmigo junto a los escasos tres posters de mi habitación, los imaginarios pueden ser ficticios, pero sí te ayudan a comprender igualmente un poco sobre Japón.

Por ejemplo, en los más de 300 animes que él ha visto, considera que sí hubo una exageración a la hora de mostrar a los ciudadanos japoneses en el estudio, en el trabajo y en las relaciones amorosas, aunque también ese es justamente uno de los motivos por el que quiere ir a Japón: para conocer y saber si lo que muestran en la animación es verdad.

—Si es para turistar, Japón es el mejor lugar para ir, aunque para vivir sería muy agobiante por ese estilo de vida tan organizado y estructurado que se ve en los animes — me aseguró el “Espa” como le decimos varios amigos de cariño, mientras instantes después me apuntaba con un dedo y me recordaba el viaje pendiente a futuro que tenemos de ir a tierras niponas.

Isabela Yokohama es una de las fanáticas más fieles del *shojo* que he conocido. Su anime favorito esta en esta categoría editorial y es uno de los clásicos más conocidos dentro del grupo de fanáticos: *Kimi ni todoke* (llegando a ti). No solo tiene varios de los mangas, de los cuales proceden la historia serializada, sino que le ha permitido idealizar y comprender lo complejas que son relaciones amorosas y las relaciones interpersonales en su día a día.

Aunque sabe que esta categoría apela mucho a construir mundos ideales de los autores, le ha permitido también conocer diversos aspectos de la cultura japonesa e imaginarse su relación amorosa ideal:

— Todo es tan ficticio, pero igual uno guarda la esperanza de que le suceda a uno en la vida real— me reveló Isabella, mientras le contaba que, según varias encuestas realizadas a los japoneses, *Kimi ni todoke* es un anime que se acerca mucho a la verdadera naturaleza de las relaciones amorosas del País del Sol Naciente.

La serie trata sobre una estudiante de preparatoria llamada Sawako Kuronuma, a quien muchos le temen por su supuesta capacidad de ver fantasmas y maldecir a las personas, pese a su personalidad inocente y gentil con la mayoría de sus compañeros. En el fondo, aunque sea demasiado evidente para el espectador que es tan solo una chica a la que le cuesta relacionarse con los demás, todo cambia para ella cuando conoce a Shouta Kazehaya, quien va a ser el primero en comprenderla de verdad y en enamorarse de Sawako.

Lo que más le gusta a Isabella es que es un amor lento, pero tierno en el que ambos enfrentaron varios obstáculos en el camino, así como las inseguridades y temores de ambos, para estar juntos. Pero también porque es un reflejo muy cercano a las relaciones nipones, caracterizadas por el poco contacto físico y lo reservadas que pueden llegar a ser desde la etapa escolar; e incluso en la etapa adulta, donde ella percibió que muchos solo se dedican a trabajar y descuidan a su pareja.

Isabella entendió este tipo de aspectos de sí misma y la cultura japonesa, a raíz de *Kimi ni todoke* y otros animes *shojo*, aunque también por su tío Giovanni, quien fue como futbolista a Tokio para continuar con su carrera futbolística, y también le contó a ella que conoció el amor en tierras niponas. Él la conoció —según le contó su tío a ella— con una mujer casada, la cual no pasaba mucho tiempo con su esposo por el exceso de trabajo que hay en Japón y porque la sociedad japonesa es más tolerante con este tipo de infidelidad. Según cifras de Japan Trend Research, compañía dedicada a los estudios de mercado e investigación, alrededor del 40% de las parejas japonesas han tenido conflictos por infidelidades en el trabajo. Y esa también es la cultura del trabajo nipona que se percibe en la animación: una en donde, a simple vista los

japoneses difícilmente se quitan los trajes para distraerse y dedicarle tiempo al ocio, pero que oculta problemáticas complejas y propias de su cultura.

Pero incluso conociendo que la mayoría de imaginarios que transmite la animación japonesa no concuerdan con la vida cotidiana en el país nipón, ni Isabella ni David se desmotivan para ir a conocer al Japón que cada uno ha construido en su mente.

— Para bien o mal, el anime te invita a ver a un Japón muy hermoso, y uno piensa: quiero ir allá a experimentarlo — agregó Isabella, quien parecía estar soñando despierta cada vez que hablaba del país.

Y si hay alguien que conoce el país Japón, al menos mucho más que una persona promedio, esa es Laura Morales. Ella viajó a Japón, junto a su hermana Melissa, en dos oportunidades: en 2015, como turista; y en 2018, como estudiante residente del país nipón.

Como cualquier fanático esperaría, al inicio toda la experiencia le pareció mágica; desde las calles, las personas, la comida, los templos, los edificios, y hasta la posibilidad de practicar el idioma que llevaba tanto tiempo estudiando.

—La primera vez tenía una imagen del país por las películas y animes que había visto, entonces mi imaginario era distinto a lo que estaba esperando— me aseguró mientras se comenzaba a reír de una de las experiencias más surreales que le tocó vivir junto a su hermana, y la cual me contó instantes después.

Durante su primer viaje a Japón, Laura y Melissa visitaron el Templo Inari ubicado en la ciudad Kioto; un recinto sagrado famoso por ser la casa del dios de las cosechas, y ubicarse en una de las pendientes más altas del país nipón. Ambas recorrieron el camino cuesta arriba y atravesaron las innumerables puertas *torii* que se encontraron en el camino hacia el templo, hasta llegar a lo más alto de la montaña y visitar a la imponente criatura en forma de zorro, conocido en la mitología por ser uno de los mensajeros de los dioses.

Pero el problema surgió una vez se dispusieron a bajar la pendiente del templo, pues ya no recordaban el camino de regreso. A medida que iban descendiendo la pendiente, Laura y Melissa se llenaban cada vez más de dudas y ansiedad. Dieron varias vueltas por los alrededores del templo y las puertas *torii*; se salieron del camino innumerables veces para encontrar la entrada, hasta que finalmente aceptaron que estaban perdidas. En ese momento de desesperación, pero también de risas compartidas por ambas para intentar ocultar la incertidumbre, el camino los llevó a un cementerio perdido.

En la lejanía, vieron un monje orando y se preguntaron si la experiencia había sido un sueño o una especie de prueba del dios Inari; una en la que ambas se sintieron como dos personajes de anime con su propia misión para resolver: encontrar el camino de vuelta.

“Cuando estábamos bajando, dimos una vuelta que no era, y nos sentimos como en un anime de fantasía porque llegamos a un cementerio perdido. Había un monje en el fondo, y estábamos tan perdidas en medio del bosque y las montañas, que no sabíamos si aparecería una criatura mágica que nos diría cual sería nuestra próxima misión para salir de ahí, o si nos iba a tocar pedirle ayuda al monje” —me relató Laura, quien, de alguna manera u otra, se volvió una caricatura o un personaje de anime por un instante junto a su hermana, así como lo predijo su padre.

La campaña *Cool Japan* y el “poder suave” de la animación

En el año 1990, el geopolitólogo y profesor estadounidense Joseph Nye describió el concepto de “*poder suave*” (o poder blando) en las relaciones internacionales para referirse a la capacidad de un actor político de incidir en las acciones e intereses de otros actores, a través de sus propios componentes culturales, ideológicos o diplomáticos.

La estrategia implementada por el gobierno japonés, conocida como *Cool Japan*, se construyó sobre la idea del poder suave de Nye y también gracias al artículo “[*Japan's Gross National Cool*](#)” del periodista Douglas Mcgray del año 2002, en donde se describe el crecimiento del país nipón después del 1980, en diferentes aspectos como el arte, la música pop, la arquitectura, la moda y la comida.

Dicha campaña se comenzó a construir desde inicios del 2000, aunque también se ha ido reconstruyendo hasta la actualidad sobre la idea de que el “poder blando” de su nación son los contenidos japoneses que produce para el extranjero, y en el imaginario de país “cool” para visitar que conciben los otros países del mundo.

Cool Japan fue adoptada por las autoridades japonesas, *influencers* y otras organizaciones como la emisora pública NHK, para promover al país a nivel internacional y aprovechar el inmenso poder que su cultura pop,

como afirmó Clothilde Sabre, investigadora del Centro de estudios avanzados de turismo de la Universidad de Hokkaido, en su artículo *French Anime and Manga Fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary*

“Esta estrategia ha mejorado el estatus de la cultura pop japonesa de 'baja cultura' a una especie de arte nacional y testimonio de la creatividad cultural de Japón. ‘Legítima’ la cultura pop para aprovechar el supuesto poder blando que genera”, explicó.

El crecimiento acelerado de la cultura pop japonesa comenzó en los años 90's con el auge del anime y el manga, y las ventas de licencias para sus transmisiones en el extranjero. Poco a poco, estos productos, que a su vez aumentaron el crecimiento de otras industrias como la música y la comida nipona, fueron reavivando el interés en el país asiático, hasta ocupar las pantallas de un gran número de países para inicios del 2000.

Para profundizar sobre el proceso de desarrollo de la animación para llegar a Occidente y América Latina, así como en la transformación del Studio Ghibli, uno de los estudios de animación más influyentes en la industria japonesa, lo invitamos a visitar la línea de tiempo presentada en las primeras páginas.

A partir de esa fecha, el anime y el manga convirtieron el mundo en su rayuela: saltando de un país a otro y sembrando una semilla en el imaginario colectivo de las naciones. Y no es de sorprender la inclusión de la palabra “Cool” dentro de la campaña japonesa, pues una de las apuestas de Japón es atraer a los jóvenes y adultos —aunque preferiblemente jóvenes —ante el envejecimiento de muchos de sus ciudadanos.

Según la animadora colombo-japonesa Sakura Kayama, el proyecto falló en un principio porque presentaban a Japón desde el punto de vista de los japoneses, pero nunca se preguntaron realmente sobre las necesidades por las que iban los extranjeros al país; se basaron en lo que ellos creían que les gustaba a ellos, además sin saber realmente que les gustaba más que solo el anime y el manga”

Una vez, según me contó ella, investigaron realmente las necesidades y las experiencias que el extranjero buscaba en el país, a partir de dichos productos y lo que se mostraba a través de ellos, el ingreso principal de la industria se volvieron las ventas en el extranjero y el gobierno construyó un “Japón ideal”, de acuerdo a la imagen y semejanza de sus propios fanáticos.

— Pasa algo muy particular con Japón, y es que muchas veces, en orden de mantener el turismo, Japón se adecua al imaginario del extranjero— me dijo Adrián Valerian, tras contarme sobre su viaje a Japón y otros elementos que encontró durante su travesía, los cuales no esperaba encontrar realmente en Japón.

Me contó que, mientras estuvo en tierras niponas, encontró varios lugares que terminaron siendo reales, a pesar de haberlos visto en la animación, como los maid café (café de sirvientas o personas con cosplay), también algunos parques temáticos de series animadas, así como otros lugares reales que aparecieron en varias series y películas animadas como el Jardín Nacional de Shinjuku (inspiración para el filme *El jardín de las palabras*), el Puente Midoribashi (*La voz silenciosa*) y el distrito comercial de Akihabara (inspiración del anime *Steins Gate*)

Si bien este es un imaginario construido por la animación, y aprovechado por la campaña *Cool Japan*, de acuerdo a lo que me expresó Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas y del Poder Suave, el ideal del proyecto está basado principalmente en el turismo, pero puede ser una idea peligrosa porque no aplica para cualquier extranjero, sino más bien para aquellos que cumplan con ciertos cánones europeos y norteamericanos.

Sí, es verdad que hay una idealización de Japón hacia Europa y Norteamérica, pero también existe cierto miedo del nipón en influenciarse demasiado de Occidente. Además de ello, existe poca simpatía a los países que no pertenecen a dichas regiones del mundo, y que no representan el fenotipo ideal occidental que ellos han concebido desde el Síndrome de París. Gerardo no solo me lo explicó como una discriminación hacia otras partes del mundo, sino que también lo llamó el miedo a “occidentalizarse demasiado”.

“Las personas van hacia Japón por esta idealización que se ha hecho en el anime, y los medios de comunicación describen al país como una sociedad tecnológica, cosmopolita y avanzada, pero a la hora de llegar se encuentran una sociedad más conservadora. Se enfrentan a una sociedad que, si bien no se le puede clasificar como xenófoba al 100%, sí tiene ciertas actitudes de reticencia hacia el extranjero de algunas partes”, me explicó Gerardo.

Algo similar le ocurrió a Laura Morales y su hermana cuando visitaron a Japón en dos oportunidades. Antes de haber ido la primera vez como turista, tenía un imaginario distinto a lo que estaba esperando por las películas y el anime, pero una vez arribó a tierras japonesas empezó a cambiar su percepción. Pero el cambio fue aún más notorio cuando no fue como turista sino como residente, y se quedó alrededor de 3 años junto a su hermana.

Me narró que una de las problemáticas que vivió como residente fue una especie de discriminación silenciosa al no cumplir con los estereotipos de belleza europeos, aunque también lo complicadas que son las jornadas de trabajo y la fuerte presión psicológica derivadas de ella. Laura era cocinera, y su hermana Melissa, era bartender. Ambas recibieron la visa de estudiantes y el permiso para trabajar 28 horas a la semana, mientras realizaban sus estudios avanzados en japonés; motivo por el cual fueron a tierras niponas.

Laura me ejemplificó su vida laboral en Japón con un anime llamado Aggretsuko. Me dijo que cuando estaba en Japón, se vio así misma reflejada en la protagonista de la serie, Retsuko, quien trabaja como oficinista en Japón y, debido a la presión que vive día tras día, desahoga su frustración e ira cantando death metal en un karaoke; acción que, en cierto sentido, realizó la misma Laura viendo la serie animada.

Ambas hermanas partieron hacia Japón en septiembre de 2018 y luego regresaron en agosto de 2021, tras estar varios meses confinadas en el país por la pandemia del Covid-19.

Aunque Japón no tenga una lengua dominante ni una cultura global tan globalizada al nivel de Estados Unidos, es innegable que ha tenido una recepción destacada en la mayoría de países, y particularmente en los últimos años en regiones como América Latina, en donde ya tiene un buen potencial de reserva de “poder blando”. Pero mejor lo expresó el periodista estadounidense Douglas McGray en su artículo “[Japan's Gross National Cool](#)”: “Japón es una superpotencia cultural tan establecida que no podrá ser contenida en algunos años”.

La animación japonesa, el monstruo silencioso de Japón

A diferencia de década anteriores, ahora es más fácil encontrar fanáticos de la animación en varios lugares del mundo y en diferentes círculos sociales. Esto no ocurría antes porque muchos de los que consumíamos este producto —me incluyo— no solo no encontrábamos muchas personas con quien compartir el gusto por la animación y la cultura japonesa, sino también porque simplemente nos sentíamos juzgados al nombrarlo, entonces se convirtió en un aspecto muy personal de nuestras vidas, así como se convirtió para Brayan en la actualidad.

De hecho, si no creyera que el crecimiento de este monstruo silencioso llamado animación está en uno de sus momentos más altos, nunca me hubiera atrevido a exponerme y proponerlo como trabajo de grado.

Aunque haya que aclarar, como me dijo la animadora Sakura Kayama, que muchos de sus actuales “fanáticos” son parte de la nueva ola que quiere estar a la moda.

De la misma forma en que el japonismo aumentó de súbito el interés por Japón durante finales del siglo XIX e inicios del XX, ahora la animación japonesa se ha convertido en la nueva tendencia popular del momento. Aunque hace algunos años la gente tenía miedo de proclamar su interés por el anime o por la cultura japonesa, debido a que significaba ser raro y poseer gustos pocos refinados, lo cierto es que ya muchos comparten esa afición, más allá de si lo adquirieron de manera reciente, temporal, o si es de varios años.

Hay cierta frustración en Sakura al revelarme estas palabras, porque como ella me dijo una vez terminada la entrevista, cada vez quedan menos fans acérrimos de una franquicia, una historia o un estilo de animación. Si bien esto es cierto, también hay que tener en cuenta que se debe a diferentes motivos como la sobreoferta de animes que salen cada temporada de emisión, así como la declaración pública de su interés por la animación de personajes influyentes como Kim Kardashian y Michael B. Jordan.

Esto no solo puede producir que los fans de toda la vida, así como Isabella, Laura, Brayan, Adrian, o yo, puedan perder el interés en este hobby o lo encuentren menos atractivo-exótico que antes. Aunque podría decir que no es nuestro caso, es innegable que la animación japonesa se ha vuelto un hobby mucho más normalizado y globalizado que antes.

A pesar de ello, el estudio de la animación japonesa es reciente. Y es que, de hecho, ni siquiera en Japón, el máximo productor de animación en el mundo, hay muchas universidades que te ofrezcan estudiar dicha manifestación. Como me dijo Kayama, solo incrementaron el número de universidades para estudiar animación, a raíz de la llegada masiva de extranjeros que van a tierras niponas para aprender de este arte, pero aún está en proceso de crecimiento.

Es por ello que no me sorprende que, tanto en Medellín como en otras partes de América Latina, aún sea un fenómeno poco investigado. También tiene que ver la casi nula presencia de casas animadoras o producciones dedicadas a ello en la región, por lo que la fórmula es sencilla de entender: lo que no se consume, no le genera interés a nadie; por eso, quizá, mucho menos, para trabajarlo como tema de investigación.

Pero Adrián Valerian, representante de Crunchyroll y una de las personas que más ama esta manifestación cultural, me devolvió la esperanza definitivamente: “Apenas estamos en el punto de despegue del anime. Se

va a volver parte de la cultura popular, así como los comics. Uno ve que ahora hay millones de comics, y la gente sufre por acontecimientos que pasan dentro de ellos. Estoy seguro de que la animación va a llegar hasta ese punto”.

El crecimiento en el consumo de animación japonesa está en un punto sin retorno. Va a seguir creciendo por el internet, los memes que se viralizan en la red y por los verdaderos fanáticos de este arte que han acompañado durante años los incontables animes que se producen día tras día. Por más que la televisión por cable esté amenazando con desaparecer, debido a la aparición de las plataformas de streaming, el anime va a seguir existiendo en las miles de páginas piratas —por supuesto, desautorizadas por el gobierno japonés— que abundan en la web, e incluso en las mismas plataformas como Netflix, Funimation o Crunchyroll.

Desde la década de los 90's, la animación se tomó en su momento los canales de televisión como Inravisión, Señal Colombia, Canal A, Canal Caracol y Canal RCN, así como muchos otros, pero también empezó a tener su lugar en los diversos medios de comunicación locales por el crecimiento de este fenómeno global.

Hace alrededor de 15 años, dichos medios aceptaron la existencia de la animación, la cultura masiva detrás de ellos, y comenzaron a cubrir las noticias relacionadas al anime y otros eventos como la Comic-Con. Pero el crecimiento de este monstruo silencioso también se debe —al menos en el caso de Medellín— a los esfuerzos aislados de los grupos que se reunieron por varios años en el Parque Biblioteca de Belén, Ciudad del Río, y en otras partes de la ciudad, los cuales ya hoy se reúnen en lugares más especializados como el centro de cultura japonesa Haru no Hinata.

Y no es solamente por fenómeno de el anime o la animación. En general, países como Japón, Corea y China han despertado el interés en el mundo, durante las últimas décadas, por diversos aspectos de su cultura como la religión y estilo de vida. Además, por si fuera poco, como me dijo Gerardo Vélez, investigador de las culturas asiáticas por varios años, las hegemonías económicas están pasando de Occidente a Asia cada vez de manera más acelerada.

De acuerdo a las proyecciones que me leyó y me profetizó, el crecimiento de Japón y otros países asiáticos serán inevitables, porque según las proyecciones de muchos economistas para 2050, 7 de las 20 naciones más poderosas van a ser de Asia: China, Japón, Corea, Taiwán, Tailandia, Vietnam e India.

Lo particular de los cuatro tigres asiáticos (China, Corea del sur, Japón, y Taiwán), es que si uno muestra las garras, se levanta y crece, los demás estarán a su lado, porque ambos se benefician con el crecimiento del otro. Esto se evidencia no solo con la animación en Japón, que ha beneficiado indirectamente a los otros

tres, sino también con el crecimiento del K-pop y los doramas en Corea, que también ha vuelto a dirigir la mirada hacia Asia.

“Aunque no es una regla, sí es muy común que una persona fanática del K-Pop también se vea atraída por el anime o el manga. Y que personas que empezaron con el anime, terminen consumiendo K-pop”, agregó Gerardo.

Es por esta y muchas razones más que me niego a creer que la animación sea tan solo fenómeno de nicho. Es algo mucho más grande. En Japón ya es parte misma de su identidad como cultura, pero si se me permite a mí también profetizar como a Gerardo, creo que llegará el día en que será parte misma de la identidad de Occidente, porque al final de cuentas, tal parece que el Síndrome de París se está invirtiendo, y ahora somos nosotros los que estamos soñando nuevamente con Japón y Asia, como alguna vez lo hicieron Wilde y Barthes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

10 lecciones de Gabriel García Márquez sobre crónica y reportaje. (2020). Recuperado 13 de febrero de 2022, de Fundación Gabo website: <https://centrogabo.org/gabo/contemos-gabo/10-lecciones-de-gabriel-garcia-marquez-sobre-cronica-y-reportaje#:~:text=Un%20reportaje%20es%20una%20noticia,%E2%80%9CGabo%20cambia%20de%20oficio%E2%80%9D>.

Calmet, M. (2018). La construcción de personajes en Studio Ghibli (pp. 86–90). Palermo. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4769.pdf

Castoriaris, Cornelius. (1997). El imaginario social Instituyente. Recuperado el 4 de Mayo de 2013. <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>

Chort, F. (2019). Japón y la búsqueda del poder blando: la implementación de la estrategia Cool Japan (2010–2017) (Bachelor's thesis, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales).

Cobos, Tania Lucía (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina. Razón y Palabra, (72),. [fecha de Consulta 12 de Diciembre de 2021]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

El concepto de Mono no aware. (2022). Recuperado 13 de diciembre de 2022, de Japonismo website: <https://japonismo.com/blog/el-concepto-de-mono-no-aware>

Fortes Guerrero, R. (2017). Hayao Miyazaki, la lámpara maravillosa un estudio de su cine y de sus referencias humanistas a la luz de las conexiones culturales entre japon y occidente. Universidad De Valencia, 38 & 164.

Gómez, Nicolás. (31 de julio de 2020). Ghibli: El viento que renovó la animación. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com.co/cine-y-tv/ghibli-el-viento-que-renovo-la-animacion/>

Guerriero, L. (2010b). ¿Qué es el periodismo literario? Revista Anfibia. <https://www.revistaanfibia.com/que-es-el-periodismo-literario/#:~:text=Para%20Leila%20Guerriero%2C%20el%20periodismo,intentos%20les%20interesar%C3%A1n%20a%20todos%E2%80%9D.>

Gutiérrez Cervantes, L. E. (2022). El Tanka y los orígenes del Haiku . Recuperado 20 de diciembre de 2022, de Círculo de poesía website: <https://circulodepoesia.com/2013/02/el-tanka-y-los-origenes-del-haiku/>

Iglesias, Santiago, J. A. (2017). Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia «cool japan», en *Mirai. Estudios Japoneses* 1(2017), 253-262.

INTERCULTURALIDAD De dicho al hecho, del reglamento al impreso (p. 6). (2005). París. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_spa/PDF/142919spa.pdf.multi

Intriago Córdova, D., y Rodríguez Caguana, T. (2018). Influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil. *Question*, 1(59), e084. doi:<https://doi.org/10.24215/16696581e084>

Kelts, R. (2006). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* (1.^a ed., p. 116). New York. New York.

López, A. H. (2013). La era digital del anime japonés/The digital age of Japanese anime. *Historia y Comunicación Social*, 18, 687-698.

López Martín, Álvaro, & García Villar, M. (2022). *Mi vecino Miyazaki, la animación japonesa que lo cambió todo* (8.^a ed.). Madrid: Diábolo Ediciones S.L. Madrid: Diábolo Ediciones S.L.

Martínez Galán, S. (2017). "Pornografía animada japonesa. El éxito del hentai". *UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA*, 15–25.

Nye Jr, J. S., & Ruiz, J. T. (2010). Prefacio y Capítulo 5 "El poder blando y la política exterior americana". *Relaciones internacionales: Revista académica cuatrimestral de publicación electrónica*, 14, 117-140.

Nye, J. S. (23 de febrero de 2006). Think Again: Soft Power. *Foreign Policy*, exclusivo en la web: http://www.foreignpolicy.com/story/cms.php?story_id=3393.

Papalini, V. (2006), *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía Ediciones.

Pelliteri, M. (2010). *The Dragon and The Dazzle Models, strategies, and identities of Japanese iMagination a european perspective* (p. 116). Italia: Massimiliano Clemente graphics, pagination and cover: Tunué S.r.l. Italia: Massimiliano Clemente graphics, pagination and cover: Tunué S.r.l.

Ponce Leiva, F. y Cuvi Sánchez, P. (2010). Ecuador y Japon, vecinos del Pacífico (versión en japonés). Quito, Ecuador: Cuvi Sánchez, Pablo Fernando

Restrepo, J. D., García Márquez, G., Guillermprieto, A., Santos Calderón, E., Martínez Roig, Alex, & Viger, K. (1999). La ética periodística, el reportaje, ediciones dominicales (pp. 57–75). Cartagena.

Rodríguez de León, R. (2014). El cine de animación japonés: un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon (Doctorado). Universidad Complutense de Madrid.

Rubia Prats, L., & Jiménez Ordóñez, J.A. (2014-2015). El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Sabre, Clothilde (2016): “French Anime and Manga Fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary”. En: International Journal of Contents Tourism, Vol. 1.1, Sapporo, p. 6. 9

Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Suan, Stevie (2013): The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater. Leiden and Boston: Global Oriental.

Tomás, V. D. A., & David, V. (2003). La seducción de Oriente: de la chinoiserie al japonismo. Revista Artigrama, 83-106.

