

Título: Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa

Autoras: Goldenstein, Bárbara y Meo, Analía Lorena

Afiliación institucional: UBA

E-mail: [barugoldenstein@gmail.com](mailto:barugoldenstein@gmail.com), [analia\\_lorena\\_m@yahoo.com.ar](mailto:analia_lorena_m@yahoo.com.ar)

## Ponencia

“In 1993 the Japanese critic Ueno Toshiya made a visit to the city of Sarajevo in war-torn Serbia. Wandering through the bombed-out city, he encountered an unexpected sight. In the middle of the old city was a crumbling wall with three panels.(...) But when he came to the third he was at a loss for words. Incredibly, it was a large panel of a scene from Otomo Katsuhiro’s Akira”.<sup>1</sup>

SUSAN J. NAPIER

## Origen del manga y el animé

### 1.1 Manga

El desarrollo de la ilustración en Japón deviene de hace varios miles de años. A diferencia de la cultura occidental donde la industria cultural (Adorno y Horkheimer; 1969) es reflejo de los intereses de la gran mayoría, de la masa consumista, los japoneses, aunque mantienen cierta relación cada vez más fuerte con la cultura occidental, siguen manteniendo intactas muchas de sus tradiciones, prácticas, simbolismos y pensamientos de antaño. En el caso del manga es el resultado de esta transposición, entendido como procesos de apropiación e interpretación en la circulación de los textos (Steimberg; 1993), entre un mundo religioso, milenario y una vida citadina altamente tecnificada, en plena relación con prácticas y productos culturales alrededor del mundo. Podríamos definirlo como un cómic, al estilo estadounidense, sin embargo, aunque su división y características a simple vista nos hace demostrar su similitud, rápidamente podemos encontrar que no es así.

“Los antecedentes del manga, siguiendo a Frederick Schodt, se encuentran en la tradición del dibujo monocromo japonés, que despliega en torno a motivos fantásticos, eróticos, humorísticos o violentos, o que simplemente ironiza sobre lo cotidiano. Entre los más famosos ejemplos está el Chôju Giga o pergamino de animales (“Animal

---

<sup>1</sup> La traducción es nuestra: “En 1993 el crítico japonés Ueno Toshiya hizo una visita a la ciudad de Sarajevo destrozada por la guerra con Serbia. Deambulando por la ciudad bombardeada, él encontró una vista inesperada. En la mitad de la vieja ciudad había una pared despedazada con tres paneles. (...) Pero cuando él llegó al tercero se quedó sin palabras. Incrediblemente, era un largo panel con una escena de Akira de Otomo Katsuhiro” (Napier; 2001, p: 4-5).

Título: Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa

Autoras: Goldenstein, Bárbara y Meo, Analía Lorena

Afiliación institucional: UBA

E-mail: [barugoldenstein@gmail.com](mailto:barugoldenstein@gmail.com), [analía\\_lorena\\_m@yahoo.com.ar](mailto:analía_lorena_m@yahoo.com.ar)

Scroll”), que data del siglo XII, en el que se satirizan – utilizando animales como personajes- las costumbres del clero y la nobleza. Fue pintado por un monje budista llamado Sôjô Toba; de allí que una de las formas de denominación del manga sea Toba-e. Schodt va aún más lejos cuando afirma que el manga como modo de expresión está íntimamente vinculado con la escritura ideogramática, la cual fusiona escritura y dibujo” (Papalini; 2006, p: 28).

No podemos dejar de lado los condicionamientos, tanto de avances artísticos, como de tramas en general, que se han obtenido de la fuerte globalización que se ha sufrido en los últimos años a nivel mundial. Asimismo, hoy en día el gran mercado cinematográfico estadounidense ha tomado historias de animés y de manga para llevarlas a la gran pantalla (p.e. El Rey León (The Lion King, 1994) basado en Kimba, el león blanco (Janguru Taitei, El Emperador de la Selva, 1965) y Meteoro (マッハGoGoGo Mahha G G G , 2008).

En el caso de nuestro análisis, nos parece pertinente comenzar a desarrollar uno de los niveles de influencia de lo que luego será nuestra columna vertebral de análisis, los animés. La similitud de las características de los trazos, la cantidad de manga que se han trasladado a su versión animada, y al revés, aquellos animés que por su gran alcance han terminado plasmados en las hojas del manga, demuestra lo fundamental de su traspaso a la hora de hacer nuestro recorrido.

## 1.2 Similitudes y diferencias entre el Manga y el Cómic

Actualmente, con el desarrollo informativo y la facilidad de intercambios culturales ambas producciones se condicionan mutuamente, generándose un círculo de prácticas comunes muy fructífero. Sin embargo, las características propias de cada uno, cada producto cultural tiene sus formas específicas que hace que tengan posibilidades y restricciones a la hora de su consumo.

En el caso específico del manga nos encontramos con una enorme cantidad de productos simbólicos, no podemos equivocarnos al mencionarlo como un género o estilo en sí de práctica artística, ya que, él mismo incorpora historias de diversos ídoles desde cuentos infantiles, para adolescentes, para adultos, y dentro de las categorías etarias, también hay distinciones de géneros, de espacios, de gustos, de prácticas, etc.

A diferencia de los cómics estadounidenses que son dirigidos hacia un sector particular de la población, generalmente jóvenes y adultos, con temáticas reducidas; en el caso de la producción japonesa, nos encontramos con una diversidad increíble, y hasta imposible de mencionar, la cantidad de posibilidades de tramas que existen, ya que, el consumo de los mismos es realmente masivo, la mayor parte de la población japonesa consume manga en todo momento. Es por ello que son realmente económicos, en comparación lo que suelen salir los comics en Estados Unidos y Europa, y es por ello que son tan sencillos de realizar, así como de desechar. Como lo menciona Brian Stelfreeze:

“Comics in the United States have become such a caricature. You have to have incredible people doing incredible things, but in Japan it seems like the most popular comics are the comics of normal people doing normal things”<sup>2</sup> (Schodt; 1999, p: 28).

La forma de presentación de ambos productos culturales también es diversa. Mientras que el cómic se presenta en pequeños libros de 30 cm x 50 cm – aproximadamente- en donde se cuenta un mismo relato. Estos relatos son a color, los dibujos se realizan con gran minuciosidad y están acompañados de globos en donde el personaje, de acuerdo a la composición del globo, será su pensamiento, una afirmación, una exclamación o un comentario del narrador en tercera persona o extradiegético, es decir, conoce el relato que desarrolla pero está fuera de él, no posee forma física, ni dentro ni fuera de la historia, y no juzga los hechos que narra. Asimismo, dentro de los narradores de esta categoría, nos encontramos con tres tipos de narradores en tercera persona, del que tomaremos el más utilizado en los objetos analizados, que se denomina narrador omnisciente que consiste en conocer todo acerca de la historia que está narrando y tiene la posibilidad de poder influir en el lector (Genette; 1998).

Con relación a los personajes serán realizados de acuerdo a la tradición griega que influye en estos dibujantes, es decir, realizando súper héroes de gran musculatura y mujeres voluptuosas. Es importante recalcar que al ser influenciados por la corriente griega, estos cuerpos producen una armonía irreal que no es encontrado en la producción oriental.

---

<sup>2</sup> La traducción es nuestra: “Los cómics en los Estados Unidos se han convertido en caricaturas o caricaturescos. Tienes que tener gente increíble, haciendo cosas increíbles, pero en Japón parece que los cómics más populares son los cómics de gente normal haciendo cosas normales”. (Schodt; 1999, p: 28)

Título: Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa

Autoras: Goldenstein, Bárbara y Meo, Analía Lorena

Afiliación institucional: UBA

E-mail: [barugoldenstein@gmail.com](mailto:barugoldenstein@gmail.com), [analía\\_lorena\\_m@yahoo.com.ar](mailto:analía_lorena_m@yahoo.com.ar)

En el manga, nos encontramos con algo completamente diferente a lo mencionado anteriormente. Al tener una influencia de las artes milenarias japonesas, las producciones son monocromáticas, incluso actualmente se siguen realizando de la misma manera, aunque con algunas modificaciones. Hoy en día hay técnicas más avanzadas para realizar los efectos, como es el caso de imprimir fotografías e impregnarlas en el fondo de la trama. A diferencia de la presentación de los cómics, los mangas contienen, en un mismo libro muchas pequeñas historias, muchas más páginas y son leídos con gran facilidad:

“[...] to the amazement of many in the U.S. comics industry, a 320-page manga magazine is often read in twenty minutes, at a speed of 3.75 seconds per page”<sup>3</sup>  
(Schodt; 1999, p: 26)

Esta facilidad para la lectura se considera que es característica del propio idioma japonés, que al no poseer caracteres, como en nuestro idioma, se maneja con íconos constantemente. Por esta razón, la mayor cantidad de hojas son resultado de una minuciosidad en cuanto a expresiones y sentimientos de los personajes estadounidenses y europeos carecen. En estas producciones nos podemos encontrar con varias páginas haciendo mención de un sentimiento entre dos personas, que en el caso de un comic de E.E. U.U. puede ser explicitado en un globo arriba de una imagen que contiene dos personajes. Por último, es importante mencionar, que las caracterizaciones de los cuerpos de los personajes también difieren, ya que generalmente son producidos a semejanza de los individuos reales o con modificaciones extravagantes que lo alejan de los modelos estéticos griegos.

Como lo mencionábamos anteriormente, el manga ha tenido y sigue teniendo alteraciones a lo largo del tiempo por su exposición a otro tipo de productos culturales. Esto se ve reflejado cuando después de la Segunda Guerra Mundial, se abren los mercados y Japón accede nuevamente a la red mercantil. Osamu Tezuka influenciado fuertemente por la producción estadounidense produce lo que se denominó como cinematic techniques (técnicas cinematográficas), esto significa que en los manga los personajes están provistos de ciertos movimientos similares a los que se realizan en el mundo cinematográfico. Además de que corta con la tradición de libros compuestos por

---

<sup>3</sup> La traducción es nuestra: “[...] para el asombro de muchos en la industria de comics de los Estados Unidos, una revista de manga de 320 páginas es frecuentemente leída en 20 minutos, a una velocidad de 3.75 segundos por página” (Schodt; 1999, p: 26)

pequeñas historias y realiza novelas, esto traerá como consecuencia manga de mayor cantidad de páginas, compuestos por más de 1000 páginas. Esto fue lo que permitió que más tarde los manga pudieran ser transposicionados al mundo del animé con mayor facilidad y que estén fuertemente interrelacionados.

### 1.3 Animé

Animación desarrollada en Japón, su nombre deviene de la abreviación de la palabra anglosajona animation (animación). La particularidad de este formato es que no sólo es dirigido para los jóvenes, sino que está compuesto por una gran diversidad de géneros y estilos para la masa de toda la sociedad. Asimismo, la estructura de sus personajes tiene la particularidad de tener ojos enormes y redondos, cabellos de colores estridentes y cuerpos, tanto femeninos como masculinos, delineados de manera excesiva exagerando las formas humanas tradicionales. Obviamente, según el diseñador y las épocas el estilo irá cambiando, las fisionomías podrán ir modificándose pero la base de formatos se mantiene aún hoy en día cuando ya prácticamente no se realizan a mano sino digitalmente.

En el siglo pasado, Japón, junto con Estados Unidos, Francia, Alemania y Rusia, fueron los primeros países en comenzar a desarrollar animaciones para dispositivos audiovisuales. Específicamente la primera animación japonesa data de 1907. Varios años después, recién en 1916, la compañía Tennenshoku Katsudo Shashin contrata a el dibujante de manga Oten Shimokawa para que realice un largometraje de animación. A medida que fueron pasando el tiempo las animaciones, si bien fueron complementándose mutuamente, la de origen japonesa tiene una complejidad de imágenes y de tramas que no lo poseen los predictivos desarrollos relatados por Disney (Napier; 2001). Es importante recalcar que la diferenciación de tramas es por la audiencia a la que va dirigida y por las influencias culturales que tuvieron:

“Images from anime and its related medium of manga (graphics novels) are omnipresent throughout Japan. Japan is a country that is traditionally more pictocentric

than the cultures of the west, as is exemplified in its use of characters or ideograms, and anime and manga fit easily into a contemporary culture of the visual.” (Ibídem; p: 7)<sup>4</sup>.

El animé es una combinación entre un arte visual y un entramado denso de narrativas, que tiene como resultado un complejo conjunto de géneros, muchas veces más provocativos, con mayores niveles de actos sexuales explícitos y historias más complejas de las que se pueden encontrar en sus equivalentes occidentales.

La cultura que recubre a estos productos audiovisuales es muy compleja y data de épocas milenarias, es por ello que es tan consumido por toda la población oriental en su totalidad. No sólo es influenciado específicamente por las artes conocidas como Kabuki, sino también por las pinturas en bloques de madera (muy conocidas y utilizadas por la cultura popular). Además, de la cinematografía y fotografía del siglo XX.

Japón es conocido en el mundo por sus producciones culturales, tales como el haiku, Zen y las artes marciales, pero durante la década de 1990, comenzó a exportar en gran cantidad de films animados y videos a todo el sector occidental. Como así también, recibió grandes influencias de Estados Unidos, como lo podemos evidenciar en los animés donde ya aparecen tipografías en inglés, como es el caso de los carteles de las publicidades en la película Ghost in the shell (Kôkaku kidôtai, 1995), también lo comprobamos en los carteles de la policía que aparecen en inglés, como sucede en Hellsing (Hellsing, 2002) y en los openings (las tandas musicales que abren al programa) que están realizadas completamente en inglés (Hellsing, 2002) o aquellas que mezclan el inglés con el japonés (Bubblegum Crisis Tokyo 2040, 1998). Por lo tanto, por medio de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación masivos, encontramos que hay una mayor indistinción de las prácticas culturales, aunque los vestigios de una distinción clara y precisa se siguen manteniendo en vigencia que es lo que permite el desarrollo de este trabajo.

---

<sup>4</sup> La traducción es nuestra: “Las imágenes tanto del animé como del manga (novelas gráficas) están omnipresentes en todo Japón. Japón es un país que tiene una gran influencia pictocéntrica mucho más fuerte que la que existe en occidente, esto es claramente evidenciable en el uso de ciertos caracteres o ideogramas. Esto evidencia que tanto el animé como el manga encajen perfecto en la nueva cultura audiovisual” (Ibídem; p: 7)

## 1.5 Formatos

La animación japonesa tiene diversos formatos: OVA (Original Video Animation), serie de televisión, película, ONA (Original Net Animation), especial de televisión. En los párrafos siguientes haremos una breve reseña acerca de cada uno de ellos y se hará hincapié en los utilizados para la presente tesina.

Comenzaremos por las OVAs<sup>5</sup> (Original Video Animation) que ha sido definido por Gilles Poitras en *Anime Essentials* como:

“[OVAs are] titles produced for direct sale to rental shops and collectors.

(...) Some anime that are considered too financially risky for theater or TV release will still be profitable if sold as OVAs” (Poitras; 2001, p: 14).<sup>6</sup>

El desarrollo de este formato es a mediados de los años ‘80 por medio del Studio Pierrot CO., Ltd., que había sido fundado el 7 de mayo de 1979 y que recién comenzó su actividad en la animación un año más tarde con *Nirusu no Fushigi na Tabi* (La maravillosa travesía de Nils), serie televisiva que contenía cincuenta y dos episodios y estaba dirigida para una franja etaria de entre cinco y quince años de edad, franja que mantuvo cautiva durante sus primeros años. En 1983, sacan al mercado el primer OVA de la historia al que llamaron *Dallos* (*Animeteca Fascículo 9*, Editorial Vértice, Argentina, 2001).

Esto se convirtió en un fenómeno rápidamente y ya, dos años después en 1985, se expandió rápidamente y era consumido con mucha mayor asiduidad. Tanto el formato de animación como su expansión fueron producto de los cambios económicos mundiales en la época:

“A mediados de la década del ‘80 la bonanza producto de la llamada ‘bubble economy’ conspiró junto con el avance del concepto de ‘home video’ para que el mercado del animé explotara en Japón [...]” (Ibídem; p: 96).

Las características que hicieron tan interesante al formato es que consistían en producciones realizadas para venta directa en negocios de videos que quebraron con el binomio televisión y cine para instalarse como una nueva alternativa de consumo, y al mismo tiempo, muy lucrativa para aquellos que la distribuían:

---

<sup>5</sup> La negrita corresponde a nosotros. A partir de ahora todas las categorías de formatos serán presentados de la misma manera.

<sup>6</sup> La traducción es nuestra: “Video de animación original son títulos producidos para venta directa o para negocios de alquiler y coleccionistas (...). Algunos animes que son considerados muy arriesgados financieramente para el lanzamiento en cines o la televisión serían aun rentables si son vendidos como videos de animación original” (Poitras; 2001, p: 14).

“[...] Nuevo sistema de comercialización que repercute no sólo en el animé sino en todos los estratos de la industria fílmica al hacerse patente la enorme libertad que implica una edición de venta directa. Esto beneficia sobre todo a la vertiente erótica al proveerla de un grado de privacidad hasta entonces desconocido, que en el caso puntual del animé significa además el surgimiento de un género que por sus características no hubiese tenido espacio televisivo” (Ibídem).

Como lo mencionamos anteriormente, el desarrollo fue bastante rápido y esto trajo como consecuencia un oleaje de nuevas series y películas animadas por parte de los estudios de animación que, sin embargo, no podían llenar la gran demanda que tenían por parte de la población interesada. Fue tan innovador que más tarde fue retomado por las empresas occidentales, especialmente desde los Estados Unidos, para realizar trabajos de animación que eran dirigidos sólo para el video hogareño.

Actualmente, se está utilizando un nuevo formato llamado ONA (Original Net Animation) que es el animé distribuido exclusivamente por Internet. Un ejemplo de este formato es Candy boy (Candy boy, 2007) un animé perteneciente al género temático shoujo ai<sup>7</sup>. El estudio de animación que lo realizó fue AIC (Anime International Company) y se puede ver online desde su página <http://candyboy.jp/> o en varias páginas dedicadas a difundir animé en la red. Otro caso similar es el de Historia de monstruos (Bakemonogatari, 2009), ya que, los primeros doce capítulos son emitidos por la televisión japonesa y luego subidos a la red primero en RAW (sin subtítulo) y luego en unas veinticuatro horas con subtítulo en inglés. Los capítulos trece, catorce y quince serán distribuidos a través de la página oficial de la serie, esto se debe a que la adaptación de estos últimos capítulos eran muy largos para el segmento que tienen destinado para ser transmitido por el canal de televisión japonés. En cambio, en el caso de School days (Sukûru deizu, 2007) comenzó con seis capítulos distribuidos por Internet y luego se realizó en base a estos una serie de televisión de doce capítulos y un OVA. Realizando un camino inverso al habitual.

Los especiales de televisión a veces suelen transmitirse luego de la finalización de un animé mostrando alguna continuación del mismo o con un desarrollo distinto. En algunas oportunidades se ve a los personajes festejar algún tipo de celebración particular, como puede ser Navidad. Un ejemplo es Love Hina (Rabû Hina, 2000) que

---

<sup>7</sup> En el punto 1.4 se desarrollaron los distintos géneros del animé.

posee un especial en donde se muestra a los personajes en la noche previa a la Navidad.

En los especiales se ven los mismos personajes que en las series.

Las piezas a analizar en la presente tesina serán divididas en los siguientes formatos:

1. Series de televisión: su extensión oscila entre los doce y los veintiseis capítulos por temporada. Si el animé tiene éxito se producirán secuelas, películas u OVAs. Este es el caso de Saint Seiya (Seinto Seiya, 1986- sigue en producción) One piece (Wan P su, 1999- sigue en producción) Bleach (Bur chi, 2004- sigue en producción) Naruto Shippuden (Naruto Shippuden, 2007 - sigue en producción), Ikkitousen (Ikkit sen, 2003-2008), La Virgen María nos está mirando (Maria-sama ga miteru, 2004-2009) entre otros.

2. OVAs: capítulos que pueden seguir una historia distinta a una serie de televisión como es el caso de Magic Knight Rayearth (Mah Kishi Rei su, 1994-1997) con una duración más extensa (cuarenta y cinco minutos aproximadamente o en otras oportunidades son aproximadamente veinte cinco minutos).

En algunas oportunidades, se cambian simplemente algunos hechos de la serie original, o en otras ocasiones son continuaciones –como es el caso de Blue seed 2 (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996).

3. También se analizarán Films de la misma procedencia. Como es el caso de Akira (Akira, 1988), Appleseed the beginning (Appurush do, 2004), Appleseed ex machina (Ekusu makina, 2007), Oh! Mi diosa (Ah! Megami-sama, 2000) y Ghost in the Shell (K kaku Kid tai, 1995).

## 1.6 Distribución del animé por Internet

Si bien durante la década de 1990 la manera en la que llegaba a los hogares el animé era en su mayoría a través de la televisión -como lo afirmaba Gilles Poitras en Anime Essentials-, en este comienzo del siglo XXI y gracias a los avances de Internet, hay diversas páginas dedicadas a la difusión de animé y manga. La animación japonesa puede descargarse gratis a través de hosts como megaupload, rapidshare, uploaded, sendscape, bittorrent, mediafire, depositsites, filefactory, entre otros.

También se puede ver animé gratis online a través de páginas en las cuáles suben enlaces de megavideo, rapidshare, sevenload, JWplayer, entre otros. También están disponibles para verse desde Youtube donde la carga es más rápida pero los capítulos

están divididos en tres partes (capítulo 1 parte 1, capítulo 1 parte 2, capítulo 1 parte 3) y la calidad no es tan buena, aunque se puede habilitar la tecla HQ (High Quality) para mejorar la calidad de imagen. Además de Youtube, también se puede ver a través de TU.TV y Veoh aunque este último no está disponible en nuestro país.

### 1.7 Los medios masivos de comunicación y su influencia en los jóvenes

Los medios masivos de comunicación son el rasgo predominante de la nueva sociedad contemporánea. El fuerte condicionamiento de significar a través de la exterioridad es por medio de los mismos, el mirar y ser mirado es la consigna fundamental que se utiliza como punto de partida para la identificación de los sujetos inmersos en la sociedad actual, y es por ello, que el cuerpo comienza a cobrar un interés fundamental, comienza a significarse de acuerdo al nuevo espacio en donde se desarrolla. En forma concordante con lo mencionado anteriormente, los desarrollos tecnológicos producen una desmaterialización de los intercambios, es decir, cada vez más los sujetos no son interpelados en presencia del otro sino que lo hacen a partir de mecanismos cibernéticos, como es el caso del chat, el pago por Internet, juegos interactivos, etc. (Sujoy; 1995) y los modelos más novedosos de comunicación cibernética conocida como la Web 2.0. Es a partir de estas nuevas formas de relación que se construyen las formas de transmisión de los textos de los medios masivos de comunicación y el animé no es la diferencia.

A mediados del siglo XX la ciudad se caracteriza por ser una “ciudad del espectáculo” (Sennet; 1997), uno de los grandes propulsores de esta nueva visión es la televisión. El cuerpo se aquieta y la ciudad comienza a absorberse a través de las pantallas. Esto podemos observarlo en los tres largo metrajes: *Appleseed the beginning* (Appurush do, 2004), *Appleseed ex machine* (Ekusu makina, 2007) y *Ghost in the Shell* (K kaku Kid tai, 1995). En los dos primeros se ven enormes pantallas en los edificios y también naves que circulan el cielo de la ciudad con pantallas holográficas mostrando imágenes de las noticias o publicidades. El cuerpo imagen es representado en estas pantallas y hasta se ve invisibilizado en su propia carne. Este proceso prepara el momento actual que es de la “ciudad teleinformática” (Ibídem) en donde la pantalla queda completamente integrada la subjetividad. En el caso del último ejemplo, también nos encontramos con una contaminación visual generada por la enorme cantidad de

carteles y pantallas en todos los espacios por donde transitan los dos personajes principales.

Sin embargo, si bien hay una transformación mundial, al mismo tiempo, se ha dado un fenómeno por el cual los consumos de los medios se han dividido en subgrupos, sumamente delimitados y que poseen sus características propias y distintivas: en la Argentina son denominados como tribus urbanas. Específicamente haremos mención de los Otakus aquellos que consumen animación japonesa, manga y J music<sup>8</sup> y suelen vestirse acorde a sus personajes favoritos para los eventos sociales, a esto se lo denomina como cosplay<sup>9</sup>. Es por ello que se puede observar empíricamente como la técnica ha desempeñado un papel preponderante en el disciplinamiento y representación del cuerpo de los individuos desde el inicio del siglo pasado y como actualmente su poder no ha disminuido, sino por el contrario, es más poderoso y subliminal, ya que atraviesa los cuerpos de los consumidores mediáticos ordenándolos de acuerdo a las lógicas del mercado (Sibilia; 2009).

Un muestra de cómo las nuevas tecnologías se incorporan en los hábitos y las relaciones intersubjetivas son los foros en las plataformas de internet. Son espacios de debate y discusión acerca de algún tema en particular. Los Otakus, dispersos alrededor del mundo los utilizan, no sólo para comentar acerca de sus intereses similares, para recomendar y conocer más a fondo de los animés y los manga, como también para comparar personajes, géneros y dudas o consultas acerca de los mismos. Para poder participar en los foros se debe registrar con usuario y contraseña. En muchos casos si uno no está registrado no puede acceder a los contenidos que se estén presentando en la página, o tal vez, permiten sólo acceder a una parte reducida para promocionarse y que lleve a tener más cantidad de usuarios. Estas plataformas no sólo están compuestas por foros solamente, sino también por chats para conocer gente fanática y con los mismos intereses además de poder organizar cosplays y poder promocionarlos; álbumes creados por fanáticos con las imágenes más interesantes de los textos audiovisuales que consumen y J music<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> Música generalmente asiática utilizada, en la mayor cantidad de casos, en los openings (comienzos) y los endings (cierres) de las series, OVAs, ONAs y películas animadas de origen japonés.

<sup>9</sup> Eventos sociales donde no sólo realizan fiestas, sino también role-play de capítulos de sus series favoritas. Para las representaciones los sujetos suelen crearse sus propias vestimentas.

<sup>10</sup> <http://foroanime.com/foros-de-anime/>

Título: Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa

Autoras: Goldenstein, Bárbara y Meo, Analía Lorena

Afiliación institucional: UBA

E-mail: [barugoldenstein@gmail.com](mailto:barugoldenstein@gmail.com), [analía\\_lorena\\_m@yahoo.com.ar](mailto:analía_lorena_m@yahoo.com.ar)

El poder ha coaptado y atravesado el cuerpo humano de manera que no hay necesidad de utilizar el cuerpo para acceder a una relación intersubjetiva. Será por su distancia territorial que hace que tantos los textos como las relaciones de los fanáticos con su contenido y con sus pares sea por medio de Internet. Sin embargo, es un modelo que no sólo se plantea en estos consumos sino en la mayoría de situaciones cotidianas y cada vez es más común. Los jóvenes son los que acceden con mayor facilidad y están más acostumbrados a estas nuevas tecnologías, ya que han nacido con ellas, pero cada vez más los adultos deben encajar en este nuevo sistema para no quedarse alienados y no es una consecuencia de un tipo de contenido sino de las transformaciones sociales que necesitan una nueva tecnología que vaya acorde a ella.

#### Bibliografía

ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. (1969) Dialéctica del iluminismo, Buenos Aires, Sur.

GENETTE, G. (1998) "Introducción" de Nuevo discurso del relato, Madrid, Cátedra.

NAPIER, S. (2001) Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave Macmillan.

PAPALINI, V. A. (2006) Anime (Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social). Colección aperturas. La Crujía ediciones, Argentina.

POITRAS, G. (2001) Anime essentials: everything a fan needs to know. Stone Bridge Press, Berkeley.

SCHODT, F. (1999) Dreamland Japan. Stone Bridge Press, Berkeley.

SENNETT, R. (1997). Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental. Alianza Editorial, Madrid.

SIBILIA, P. (2009) "Biopoder", en El hombre postorgánico Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales, FCE, Buenos Aires.

STEIMBERG, O. (1993). Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares, Ed. Atuel, Buenos Aires, Argentina.

SUJOY, O. (1995). Los buscadores de adrenalina. Jornadas anuales AAPPG.

#### Revistas

Animeteca Fascículo 9, Editorial Vértice, Argentina, 2001.