

## ACTUALIDAD EN ASIA 2020-1

# La dualidad en la definición del *anime*



**Jhenny Álvarez**

Universidad EAFIT  
jmalvarezg@eafit.edu.co

**Yesenia Melguizo**

Universidad de Antioquia  
yesenia.melguizo@udea.edu.co

Muchos podrán pensar que el término *anime* no encierra destellos de ambigüedad, que su definición está bien establecida por los consumidores esporádicos y frecuentes, y que siendo así, existen unas convenciones precisas para reconocer a un *anime* como tal.

Lo cierto es que parte de la audiencia se ha percatado, en especial, de la siguiente dualidad: el *anime*, ¿es una cuestión de estilo o de origen?

Esta reseña se propone indagar y dar su opinión sobre el imaginario colectivo que se ha construido en torno al *anime* como medio de entretenimiento y difusión de la cultura japonesa, partiendo de su etimología, del análisis de sus orígenes, pasando luego por el proceso de acogida en la nación y su establecimiento como un ícono cultural del país del sol naciente; posteriormente, su recibimiento en Colombia y así, proponer una definición contextualizada.

La raíz proviene del verbo animar, del latín *animare* que significa dar vida. Si tenemos en cuenta tal procedencia, podría decirse que cualquier caricatura puede designarse como *anime*, esto incluye la occidental. No obstante, es pertinente resaltar que hay contenido que no se considera parte de esta corriente como, por ejemplo, el de un autor independiente que se llama Koji Yamamura, e incluso otras producciones dirigidas a mercados extranjeros (López, 2012).

Existen distintas referencias sobre la primera producción de animación japonesa. En 1907 se crea *Katsudō Shashin*, un corto fragmento de animación considerado la primera manifestación del género; posteriormente a cargo de la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin, se produjo en 1917 el filme *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki*, que fue realizado de forma rudimentaria utilizando una pizarra y una tiza repitiendo múltiples veces las figuras para crear el efecto de animación. En este mismo año se lanzaron animaciones como *Namakura Gatana*, creado por Junichi Kouchi; *Saru Kani Gassen* por Seitaro Kitayama y *Hanawa Hekonai*, por Sumikazu Kouchi. A partir de allí, se empiezan los avances respecto a las técnicas, destacándose la productora Estudios Toei, que a partir de 1957 produjo múltiples cortos de calidad media, y posteriormente producciones de gran alcance como *Dragon Ball*, *El viaje de Chihiro*, *Los caballeros del zodiaco*, entre otros.

## Influencia en la cultura japonesa

En su país de origen, este estilo de entretenimiento se ha convertido en un ícono nacional a través del tiempo, y cabe resaltar que en sus primeros años el consumo en Japón fue cada vez más popular a partir de la década de los 80, en la que, según Lorena Meo (2016), inicia su consumo a través del libro: ¡Manga! ¡Manga!, y diez años después, empieza a extenderse a otros países como Estados Unidos, Inglaterra, Italia y Argentina. Hasta ahora el *anime* ha logrado crear un sentimiento de comunidad con los lectores de manga o espectadores de anime, pues se han desarrollado los llamados *fandom*, en los que se interactúa en torno a las series y películas y se crea contenido informativo sobre ellas; también, se ha creado una jerga inherente a este mundo, que engloba palabras como *otaku*, *tsundere*, entre otros extranjerismos japoneses, utilizados para designar situaciones o personas.

Haciendo un examen de la animación japonesa desde sus primeras producciones, puede vislumbrarse que es un lienzo de la cultura oriental, no solo proveniente de Japón sino incluso del pensamiento zen y la mitología de varias regiones asiáticas. Dentro de los argumentos de múltiples producciones de *anime*, puede encontrarse contenido del folclore propio de Japón, figuras mitológicas, conceptos moldeados por el pensamiento colectivo de esta nación, como el honor, la batalla, la moraleja, las reflexiones y búsqueda de equilibrio con la naturaleza. Un vívido ejemplo actual que el mundo contempló es la película *Your Name*, dirigida por Makoto Shinkai, en la cual se transmitió la simbiosis entre el mundo moderno, urbano y tecnológico con la tradición, la naturaleza y la contemplación; en otras palabras, la esencia de lo que es este país oriental actualmente, una nación líder en industria y tecnología, pero que alberga de forma especial su acervo cultural y tradicional.

El *anime* se ha vuelto un ala de Japón, no solo por la función que ha cumplido de extensión cultural, sino también por lo clave que ha sido para el dinamismo de la economía al atraer turistas y buena cantidad de divisas, en consecuencia al consumo mundial de filmografía, videojuegos, series de animación y por su uso en campañas publicitarias de empresas. Según la revista Nippon Una ventana a Japón, tan solo en 2017 los ingresos totales de las 255 productoras de *anime* superaron los 200.000 millones de yenes, lo equivalente a más de 1.896 millones de dólares.

## Influencia en la cultura colombiana

Para nadie es un secreto que el *anime* ha tenido una fuerte incursión en Colombia, su acogida por parte de este mercado ha sido considerable y muchos, aunque no sean consumidores frecuentes, lo consideran una parte que marcó su infancia. Esta forma audiovisual de entretenimiento se involucró

masivamente en la vida de muchos colombianos debido a la adquisición de la televisión a color en la segunda mitad del siglo XX (Jáuregui, 2019).

También hay un punto interesante que es necesario mencionar para dimensionar la relación que se dio entre las dos culturas por medio del *anime*: la llegada de *Súper Campeones*. Según el fundador del foro DZ, Juan Camilo Rodríguez, este *anime* llegó justo en un momento de furor futbolístico, aspecto muy marcado de la cultura colombiana, que lo llevó a tener una fuerte acogida porque se encontraba la identificación como punto de partida, por medio del contenido que estaba siendo emitido. Hablando sobre lo que continuó a este hecho, Juan Camilo (2019) afirmó lo siguiente:

Después de la acogida a los jugadores de fútbol en anime, llegaron los canales privados y la necesidad de contenido los puso a transmitir más y más series de anime como *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Ranma 1/2*, *Caballeros del Zodiaco* o *Sailor Moon*, que hicieron *boom* en Colombia. Desde allí empezaron a aparecer las primeras comunidades interesadas en la animación y la cultura japonesa, las primeras tiendas, etc.

Ya luego con ayuda del internet, del fácil acceso que se tiene a otras culturas por este medio, las personas tuvieron la oportunidad de sumergirse más en este tipo de entretenimiento y conocer mejor esta parte de la cultura japonesa y así, crear lazos dentro del país como una comunidad que comparte un mismo interés con la sociedad japonesa.

Entonces, ¿cómo podemos realmente definir el *anime*?, ¿es realmente necesario que sea un material producido en Japón para considerarse como tal?, ¿es pertinente clasificar en esta categoría a cualquier tipo de caricatura, tomando en cuenta que muchas personas lo hacen?

Es pertinente destacar lo que el *anime* representa; como se expresó anteriormente, este es un ícono de su país de origen, representa una cultura y en él se pueden identificar comportamientos propios de ella. Es necesario tener en cuenta que independientemente de su lugar de producción, es legítimo tomar la postura de que el anime es un tipo de animación de origen japonés que emplea su propio estilo, esto si no queremos mezclarlo con otro tipo de animación como la de Koji Yamamura, y nombrarlo le hace tomar un lugar propio, lo separa de otros tipos de animación como una caricatura que tiene unas características diferentes que representan a una cultura específica, pero que partiendo de estos puntos anteriores, puede ser elaborada en cualquier lugar del mundo, en donde incluya estas características propias afines a su esencia, su cultura, sin la necesidad de rechazar una serie como anime porque aunque cumple con su estilo, no está producida en Japón. Esta postura frente a cómo definir un *anime* es más abierta, por eso mismo permite que otras industrias que no pertenecen al país del sol naciente puedan elaborar un buen contenido, de calidad, y libremente incluirlo en esta categoría si cumple sus parámetros de estilo.

## Referencias

- Jáuregui, D. (2019). ¿Por qué el *anime* es tan popular en Colombia? Recuperado de: <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influencia>
- López, A. H. (2012). Controversia sobre el origen del *anime*. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, (2), 106-118.
- Meo L.A (2016) Aproximaciones al *anime*: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. Recuperado de: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3416/2874>
- Nippon.com. (2018). La industria del *anime* hizo en 2017 más de 200.000 millones de yenes. Recuperado de: <https://www.nippon.com/es/features/h00279/>