



UNIVERSIDAD VILLA RICA

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

“MONOGRAFÍA SOBRE LA CULTURA
OTAKU”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

PRESENTA:

KARLA ALVAREZ GERARDO

Director de Tesis

LIC. ALEJANDRO ARMANDO ANAYA HERNÁNDEZ

Revisor de Tesis

LIC. PATRICIA SEGURA BARRAGÁN

BOCA DEL RIO, VER. 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres por enseñarme a valorar las cosas, por demostrarme su amor incondicional, por trabajar tan duro y esforzarse para dejarme una herencia que nadie me podrá quitar, que es el estudio.

Porque siempre estuvieron apoyándome en las buenas y en las malas durante toda mi vida estudiantil, sinceramente sin ellos dos no hubiera podido llegar hasta donde estoy.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecerle a mis papás por estar conmigo a lo largo de la carrera apoyándome siempre, no encuentro las palabras para agradecerles todo lo que me han dado, en serio muchísimas gracias, los quiero mucho. ¡Lo logramos!

A Miguel Ángel por tenerme paciencia, por brindarme su amistad y cariño. Te agradezco el soportarme tanto tiempo, por acompañarme al cineclub y sobre todo por haberme apoyado a lo largo de mi carrera.

Agradezco a mi tío César y a toda la familia de Naranjos, Tepetzintla y Poza Rica por formar parte de este logro.

Al Lic. Armando Anaya por su asesoría durante todo un año para la elaboración de este trabajo.

A la maestra Paty Ortíz por darme ideas y sugerencias cuando no sabía qué hacer en los últimos meses de la licenciatura.

A cada uno de mis profesores gracias por brindarme sus conocimientos y por el apoyo en estos cuatro años y medio.

A Paty, Cindy y Edgar por aguantar mis locuras y chistes malos, a mis compañeros de clases por momentos que pasamos a lo largo de la carrera; a Ceci, Don "Checo" y la Licenciada Natalia por todas las atenciones brindadas.

A Juan por todo su apoyo para la culminación de esta tesina, a Mario por estar siempre presente y a todos los que hicieron posible esto. ¡Muchas gracias!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

Nociones básicas sobre la cultura Otaku

1.1 Definición de <i>otaku</i>	6
1.2 Clasificación de <i>otaku</i>	7
1.3 Términos asociados con la cultura <i>otaku</i>	8

CAPÍTULO II

Medios impresos: Manga

2.1 Definición de <i>manga</i>	10
2.2 Evolución histórica del <i>manga</i>	11
2.3 Términos asociados con el <i>manga</i>	13

CAPÍTULO III

Medios electrónicos: Anime

3.1 Definición de <i>anime</i>	15
3.2 Términos asociados con el <i>anime</i>	18
3.3 Clasificación del <i>anime</i>	19
3.3.1 Clasificación por edades.....	20
3.3.2 Clasificación por géneros.....	23
3.4 Evolución histórica del <i>anime</i>	35
3.5 El anime en la televisión.....	38
3.6 El <i>anime</i> en el cine.....	40
3.7 El <i>anime</i> en radio.....	42
3.8 El anime en Internet.....	42
3.9 El <i>anime</i> en videojuegos.....	45

CAPÍTULO IV

Convenciones Otaku

4.1 Generalidades acerca de las convenciones <i>otaku</i>	49
4.2 <i>Cosplays</i>	52
4.3 Clubes de aficionados.....	54

CAPÍTULO V

Publicidad de especialidades

5.1 Definición de <i>copyright</i>	57
5.2 Definición de <i>licensing</i>	58
5.3 Artículos promocionales	60
5.4 Empresas con licencia para comercialización oficial.....	63

CONCLUSIONES	67
---------------------------	----

FUENTES DE CONSULTA	73
----------------------------------	----

ANEXO I	77
----------------------	----

ANEXO II	97
-----------------------	----

INTRODUCCIÓN

Esta investigación trata acerca de la “*Cultura otaku*”. Cultura que viene de Japón y se ha ido integrando con el paso de los años hasta llegar a todas partes del mundo, debido a la gran difusión a la que ha sido expuesta por los medios de comunicación. La cultura, según James P. Spradley y David W. McCurdy, es “*el conocimiento adquirido que las personas utilizan para interpretar su experiencia y generar comportamientos*”. (Herrero: Disponible en red: <http://www.sil.org/capacitar/antropologia/cultura.pdf>). Además la cultura incluye costumbres, prácticas, reglas y creencias. Se sabe también que al hablar de cultura se hace referencia a una recopilación de varios significados transmitidos de generación en generación; toda aquella información y habilidades que un ser humano puede poseer y que le resulten útiles dentro de su vida diaria. La cultura no sólo tiene un aspecto social sino también tiene un aspecto individual, es decir, las personas van eligiendo sus gustos, valores e incluso la manera en como ven la vida desde diferentes perspectivas.

La palabra *otaku* es empleada fuera de Japón como un fanático con un gusto muy definido por el *manga* y el *anime*. En Japón *manga* es una palabra específica que se utiliza para referirse a la historieta en medios impresos, mientras que el *anime* trata sobre la animación japonesa específicamente a la animación de dibujos en medios audiovisuales. Por lo que se debe considerar que no hay *manga* en cine o televisión ni *anime* en revistas. Dentro de la *cultura otaku* se pueden encontrar las llamadas convenciones *otaku*. Estas son realizadas varias veces al año en distintos países por fanáticos y sirven como punto de reunión para comprar, vender, intercambiar o simplemente conocerse y hacer nuevas amistades con los mismos gustos y aficiones acerca del *manga* o *anime*. En estas convenciones es muy fácil encontrar personas disfrazadas de un personaje ya sea de *anime* o *manga*; estas personas son conocidas como *cosplayers*, la palabra *Cosplay* viene del inglés *costume play* que significa juego de disfraces. Además en este tipo de reuniones es muy fácil encontrar diferentes artículos promocionales y coleccionables sobre la *cultura otaku*.

Este documento trata sobre todo lo que es la cultura *otaku*. Se realizó en un periodo de once meses el cual comprendió del mes de febrero al mes de diciembre del 2007. Se llevó a cabo en la Universidad Villa Rica ubicada en el municipio de Boca del Río, del estado de Veracruz. Este trabajo es un estudio realizado dentro de un contexto sociocultural de constantes cambios, ya que desde los años ochenta del siglo pasado hasta la fecha la cultura *otaku* ha ido teniendo una mayor aceptación entre jóvenes y adultos a nivel internacional.

Por todo lo anterior surgen las siguientes preguntas de investigación: **¿En qué consiste la *cultura otaku*? Y en consecuencia ¿Cuáles son los elementos que la componen?**

La importancia de esta investigación radica en la obtención de un mayor conocimiento sobre esta clase de cultura *otaku* y sus principales características. Es trascendente debido a la ausencia de información bibliográfica escrita en idioma español, ya que al realizar una búsqueda por demás no somera en distintas bibliotecas de la zona conurbada Veracruz - Boca del Río se descubrió que no hay un libro en específico donde se encuentre información sobre esta clase de temas a pesar de que existen muchas personas que les interesa saber sobre lo que es la *cultura otaku*, por lo que la elaboración de este documento ayudará a ampliar los conocimientos existentes dentro de este tema debido al problema que se presenta con la falta de información documental.

El objetivo general de esta investigación fue realizar un documento en el cual se recopile la información necesaria que aclare los conceptos básicos y nociones principales de lo que significa *cultura otaku*, cuáles son los medios masivos de comunicación que se usan para su reproducción y la evolución histórica en la que se desarrolló. Los objetivos específicos fueron: definir el concepto de *cultura otaku* y explicar cómo se clasifica, describir cuáles son los medios impresos que se manejan dentro de la *cultura otaku*, explicar cómo se desenvuelve el *anime* a través de los medios electrónicos, describir las características de una *convención otaku*, explicar lo que es la publicidad de

especialidades que enmarca a la cultura *otaku* y cómo está relacionada con los gustos y aficiones de la gente interesada.

En relación al tipo de investigación que se realizó, se debe señalar que es documental ya que por medio de libros, artículos, vídeos, revistas y algunos testimonios de expertos se llevó a cabo el marco teórico. Además también es de tipo monográfico pues se profundizó sobre un tema en específico clasificando y reuniendo la información adecuada; longitudinal porque se investigó como es que este fenómeno cultural que ha ido evolucionando con el paso de los años hasta la actualidad, además es una investigación de tipo aclaratoria porque el tema era parcialmente conocido por el investigador, multidisciplinaria en tanto involucra análisis históricos, antropológicos, sociológicos e incluso mercadológicos acerca del tema. Es de tipo histórico – social, debido a que se estudió todo lo que ha ido ocurriendo a lo largo de los años en relación con la presencia que ha tenido tanto el *anime* como el *manga* en las sociedades occidentales.

La importancia para la realización de esta tesina reside en que muchas personas no saben lo que es la *cultura otaku* o muy pocos son los que realmente conocen el significado de la palabra *otaku* ni de donde viene así que al efectuar esta investigación se conoció el significado de *cultura otaku* y los diferentes elementos que la componen logrando así que las personas interesadas por el tema cada vez que vean un *anime* o *manga* sepan diferenciar una de la otra e incluso poder lograr una fascinación en el lector dentro del mundo de la *cultura otaku*.

En cuanto al contenido y estructura de esta tesina se debe señalar que en el capítulo uno, se abordan las nociones básicas de la cultura *otaku*, qué es lo que significa esta palabra, cómo se clasifica y los términos asociados con ésta. El capítulo dos abarca lo que es medios impresos, en este caso lo concerniente al *manga*, su definición, cual ha sido su evolución y también términos que son muy utilizados dentro de este medio. El capítulo tres versa sobre lo que son los medios electrónicos, particularmente el *anime*; éste está enfocado a explicar lo que es este concepto, de donde viene, porque se le llama de esta manera y una explicación sobre los medios masivos de comunicación donde se puede encontrar el *anime*. El cuarto capítulo aborda las convenciones *otaku*, en este apartado se analiza qué es lo que hay en una convención, los clubes de aficionados y se explica qué son los *cosplays*. El capítulo cinco está enfocado al concepto de *licensing* o publicidad de especialidades; se explica lo que son los artículos promocionales y cuáles son las empresas que tienen las principales licencias para comercializar de manera oficial esta clase de objetos.

CAPÍTULO I NOCIONES BÁSICAS SOBRE LA CULTURA OTAKU

1.1 Definición de *otaku*.

La palabra *otaku* viene de una composición de la letra O que en japonés es sólo una partícula y la palabra “*taku*” que significa casa. Esta palabra se utilizó en Japón como un apodo para los fotógrafos de un bajo nivel social que estaban obsesionados con su trabajo. Ser un “*otaku*” en ese país quiere decir que se es una persona que no suele salir de su casa y no tiene trabajo ni amigos.

Pero fuera de Japón es utilizada frecuentemente para referirse a las personas que tienen cierta adicción y afición a leer *mangas* y ver *anime* además de desarrollar un gusto muy notable por la historia de esta cultura y el idioma, tratando de aprenderlo lo mejor posible para así poder entender mejor las cosas que ve y lee.

Existe una razón por la cual este término es usado de manera peyorativa en Japón, esto es por una tragedia que ocurrió en el año de 1989 cuando un sujeto llamado Tsutomu Miyasaki raptó y asesinó a varios niños por lo que la prensa de

aquel país señaló que su manera de actuar tenía que ver por las más de 6000 películas de animación japonesa de diferentes géneros que había estado viendo recientemente, aunque esto no haya sido comprobado. A pesar de lo ocurrido existen diferentes clasificaciones para denominar a las personas dentro de esta clase de aficiones. (Cantón: ¿Qué es un otaku? Disponible en red: http://www.imperioanime.com/otaku_.html)

1.2 Clasificación de *otaku*

Los denominados *otaku* se llegan a clasificar en cinco diferentes tipos. Esta el *akibakei* que es aquella persona que conoce todo lo que tenga que ver con la animación japonesa, este individuo se puede pasar varios días viendo *anime* sin llegar a aburrirse. El *manga otaku* es aquella persona que tiene una gran obsesión por el *manga* o historieta japonesa, *geimu otaku* son los que sienten afición por todos los videojuegos y pueden pasarse varias horas jugando.

Hay dos tipos de aficionados que no tienen nada que ver con la cultura *otaku*, sin embargo en Japón tienen su propio calificativo, el primero es el *idol otaku* que son aquellas personas que son fanáticos de los cantantes, actores y personajes de moda mientras que el segundo es el *paasokon otaku*, *paasokon* es la abreviatura de las palabras “*personal computer*”, a esta clase de personas se les llama así por su gran afición a las computadoras. (Cantón: ¿Qué es un otaku? Disponible en red: http://www.imperioanime.com/otaku_.html)

1.3 Términos asociados con la cultura *otaku*

Como en toda cultura siempre existe un vocabulario que es utilizado con frecuencia, pero a veces no suelen ser palabras o frases muy familiares y en ocasiones no se conoce el significado, es por eso, que siempre es necesario conocer ciertos términos para que sea más entendible de lo que se esté hablando y como en toda sociedad se utilizan muy a menudo.

El término *otaku* tiene dos significados completamente diferentes de acuerdo al lugar donde se puedan encontrar. En Japón es utilizado para referirse a una persona que es aficionada a algo y que se obsesiona, se puede decir que este término es utilizado peyorativamente, mientras que en el resto de los países decirle a una persona que es *otaku* es sinónimo de “*nerd*”, “*friki*” o “*geek*” es decir que tienen una afición ya sea a los videojuegos, animación japonesa o al *manga*. Sin embargo, es visto como un halago porque se supone que la persona debe saber mucho sobre determinados temas. (Cantón: ¿Qué es un otaku?; Disponible en red: http://www.imperioanime.com/otaku_.html)

En ciertas ocasiones la gente que está familiarizada con el tema de la cultura *otaku* suele decir palabras que suenan diferentes; pero si se ponen en práctica con el paso del tiempo se llega a adoptar esta clase de vocabulario y es más fácil dominarlo además de que son palabras que vienen del idioma japonés.

El *manga* es una palabra compuesta que viene del japonés y significa “dibujos caprichosos”, ésta se utiliza para llamar a las historietas o a los cómics de

este país. Su principal característica es que su impresión suele ser en blanco y negro. Mientras que la palabra *anime* quiere decir animación y se refiere a todo lo que son los dibujos animados. La palabra *mangaka* es muy utilizada para referirse al realizador o dibujante del *manga*.

- *Kosupure* es una palabra que proviene del inglés *costume play*, que significa “juego de disfraces”, pero ya abreviado vienen siendo los *cosplays* que son aquellas personas que se disfrazan y representan a algún personaje de anime o manga dentro de una convención *otaku* y a las personas que asisten a esta clase de convenciones y se la pasan sacando fotografías de los *cosplays* se les llama *kameko* que viene de las palabras *kamera kozo*, que a su vez quieren decir “chico de la cámara”. (Ruíz: Cultura otaku ¿Qué es el cosplay?; Disponible en red: <http://japanweblog.blogspot.com/2005/02/cultura-otaku-que-es-cosplay.html>)

También se suelen adoptar ciertas palabras y utilizarlas dentro de la vida cotidiana, un ejemplo claro de esto es el término *sensei* que quiere decir maestro o tutor; fuera de Japón las personas la utilizan para mostrarle respeto a alguien o que admiran y el término *J-pop* se refiere a la música contemporánea de Japón.

CAPÍTULO II MEDIOS IMPRESOS: MANGA

2.1 Definición de *manga*.

La palabra *manga* es un término japonés que data del año de 1815, esta palabra es muy utilizada en Japón para referirse a lo que son las historietas o los cómics. Este término fue acuñado por Hokusai Katsushika, quien combinó los *kanji* “*man*” que significa informal y “*ga*” que es dibujo por lo tanto la palabra *manga* literalmente significa “dibujos informales”.

El *manga* juega un papel importante dentro de la sociedad japonesa debido a que el gobierno ha estado utilizando este medio impreso como una forma de luchar contra el analfabetismo en ese país.

En Japón, el *manga* mueve millones de *yenes*¹ al año por lo tanto los tirajes de las revistas más vendidas se cuentan por millares, la característica principal del *manga* es que se imprime en blanco y negro y se lee de derecha a izquierda. En este país hay veces que el *manga* se imprime en un papel de baja calidad,

¹ Moneda utilizada en Japón

como si fuera un periódico, debido a que las personas una vez que terminan de leerlo lo tiran a la basura.

2.2 Evolución histórica del *manga*.

El inicio del *manga* comienza a partir de unos pergaminos que fueron realizados entre los siglos XVI y XVII por unos monjes budistas. Estos pergaminos tenían dibujados animales que se encontraban realizando actividades y teniendo conducta como la de un ser humano y esto era una sátira. A esta clase de pintura se les llamaba "*Chojuiga*" que a su vez serían seguidos por otras llamadas "*Ukiyo-e*" el *ukiyo-e* es un arte que se fue desarrollando entre el siglo XVII y finales del XIX. La palabra *ukiyo-e* significa pinturas del mundo flotante. Este arte se hacía en grandes cantidades y se realizaba en forma de grabado, se dice que de acuerdo a la fama que tenía el autor éste hacía copias contadas y después destruía el patrón para que las personas que compraran su obra estuvieran seguras de que iban a tener algo único y exclusivo. (García: *Ukiyo-e*; Disponible en red: <http://www.kirainet.com/ukiyo-e/>)

Durante el año de 1600 comenzaron a dibujar en bloques de madera, en estos ya no dibujaban cosas de carácter religioso sino usaban el erotismo y la sátira entre otros temas. En el año de 1702 una persona llamada Shumboko Ono realizó un libro con imágenes y texto que eran más que nada una colección de imágenes. Pero para el siglo XVIII cuando la clase media de las personas creció también aumentó el consumo del *manga*, se imprimieron los primeros libros

llamados *Kibyoshi*, que significa portada amarilla, estos *Kibyoshi* son textos que ya comenzaban a manejar diferentes temáticas.

Entre 1920 y 1930 el gobierno militar que imperaba en Japón empezó a atemorizar a los dibujantes del *manga* ya que si los editores no cooperaban con el régimen imperante eran castigados y detenidos, pero en cambio a los que cooperaban eran recompensados. A la llegada de la Segunda Guerra Mundial los editores comenzaron a realizar sus historietas con temas propagandísticos. Hubo un momento en que los editores se encontraron en bancarrota y por este motivo comenzaron a surgir pequeñas compañías que publicaban los famosos “libros rojos” estos libros más que nada eran historietas de muy bajo presupuesto y fue en una de esas empresas donde uno de los máximos exponentes de la cultura *otaku* Osamu Tezuka incursionó dentro de este medio.

Antes de la llegada de Tezuka, el *manga* solía ser dibujado en un sólo plano y no tenía vida por eso no tenía un impacto tan grande dentro de la audiencia pero Tezuka comenzó a experimentar con técnicas que eran utilizadas en el cine como la picada y contra picada y es por esto que parece que el personaje cobra vida; sus dibujos tuvieron tanto éxito que muchos dibujantes empezaron a apropiarse de dichas técnicas y comenzaron a realizar sus propias obras.

En el año de 1945 se crea el *Shoujo manga* que son historietas dirigidas a las mujeres, aquí predominaban mucho las historias de madre e hija. Con tal de llegar a un público mucho mayor en el año de 1960 los editores empezaron a contratar a mujeres para poder experimentar con distintos temas y así poder abrir

puertas dentro de un mercado exigente. (Luna, Manga: Evolución histórica; Disponible en red: http://www.imperioanime.com/manga_evolucion_.html)

En la actualidad el *manga* es considerado como el medio de difusión con mayor impacto dentro de la cultura japonesa.

2.3 Términos asociados con el *manga*.

Dentro del *manga* hay muchas frases o palabras que suelen ser utilizadas para referirse a ciertas clases de *manga*. El primer término de gran importancia que se llega a utilizar es la palabra *mangaka* la cual se refiere al creador y dibujante del *manga*.

El término *omake* es utilizado para referirse al material adicional que suele traer un *manga* ya sean entrevistas con autores, actores de doblaje o incluso bosquejos de la historieta.

La palabra *tankobon* quiere decir volumen compilatorio, esto significa que los *mangas* que salen por primera vez suelen ser distribuidos de manera de antología, además suelen tener varias historias y están hechas por diferentes autores. Se puede decir que el *tankobon* es una colección de capítulos que pueden llegar a ser de 250 páginas aproximadamente.

El *aizoban* es un *manga* que es de edición especial, suelen tener material inédito y el papel que manejan es de excelente calidad al igual que la portada. El diseño que realizan es tan perfecto que incluso se hace un tiraje limitado y es por eso que el *aizoban* es considerado como una pieza de colección y su valor es

demasiado alto dentro del mercado. Un término que se usa en lugar del *aizoban* para referirse a los tirajes limitados es el *kanzenban*, pero a diferencia del primero es que éste suele sacar los *mangas* que más éxito han tenido.

El vocablo *dojinshi* se utiliza para denominar a las historietas japonesas que son realizadas por dibujantes aficionados al *manga* pero que no son profesionales, estos *dojinshi* pueden tener personajes inventados por el autor o historias y parodias basadas en algún *manga* que está de moda.

(Valencia: Mundo del anime. Algunos términos útiles; Disponible en red: <http://www.fortunecity.com/underworld/rpg/313/palabras.htm>)

CAPÍTULO III. MEDIOS ELECTRÓNICOS: ANIME

3.1 Definición de *anime*.

¿Qué es lo que significa la palabra *anime*? La palabra *anime* se utiliza para referirse a la animación realizada en Japón; sin embargo para los japoneses la palabra simplemente significa animación. Esta palabra ha tenido con el paso de los años unas variaciones ya que al principio se le denominaba *japanimation* pero este término ya está en desuso.

Son muchos factores que hacen al anime único, una forma tan distintiva de la expresión visual. Muchos de estos no tienen que ver con el estilo del arte sino con la manera en que esta industria se ha ido desarrollando con el paso del tiempo. (Poitras: 2001; 52) Dentro del anime se pueden apreciar muchos detalles de la cultura japonesa: a) las pantallas shoji, que son puertas delgadas hechas de papel de arroz que esconden parcialmente lo que hay detrás de ellas; b) las campanas budistas que son accesorios religiosos que se encuentran en los templos; y c) personas quitándose los zapatos al momento de entrar a una casa

como parte de sus tradiciones, elementos japoneses que muy rara vez se llegan a considerar dentro de la animación occidental. (2001; 56). En el anime se retratan los valores como la perseverancia, sinceridad y la determinación ante los obstáculos que se le puedan presentar al personaje. (2001, 57). Además de las referencias culturales que el *anime* utiliza, se puede apreciar como mezclan su religión con otras mitologías, griega, china, escandinava, para hacer las historias además de la influencia del hinduismo* y el cristianismo.

Los arreglos visuales del anime no son limitados a los detalles culturales sino que también utiliza algunos rasgos que los llegan a hacer únicos y con esto es posible percibir las sensaciones, sentimientos e ideas que quiere expresar el personaje. Dentro de éste se utilizan diversos estilos artísticos que varían de acuerdo a los creadores además las características pueden variar en cuanto a la trama, personajes y a los géneros que se vayan a manejar. *La animación japonesa suele cumplir con ciertos esquemas como son los ojos detallados, la voluptuosidad de los cuerpos sea de mujer u hombre y lo detallado del entorno. (2001, 59)*

Los ojos de los personajes se caracterizan por ser muy grandes, de forma ovalada, bien definidos además de que utilizan colores llamativos como el rosa, morado, rojo, azul y verde que hacen que resalte más la mirada del personaje.

La tendencia de los “ojos grandes” tiene influencia en la manera de dibujar de Osamu Tezuka quien admiró los trabajos del dibujante norteamericano Max Fleischer en Hollywood como las historietas de Betty Boop y Popeye, este último

* Tradición religiosa de la India

tuvo una gran aceptación como dibujo animado lo que le permitió a los estudios Paramount competir directamente con Disney que incluso llegó a opacar a Mickey Mouse. (Quinteros: Max Fleisher Dibujando el futuro; Disponible en red: <http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>)

Además de admirar el trabajo de Fleischer, Tezuka se basó mucho en la película "Bambi" de Walt Disney, lo que le llamó la atención fueron los grandes ojos del personaje principal y es por eso también que sus dibujos suelen tener esa característica. Para algunos dibujantes los ojos grandes expresan tristeza, cólera o felicidad, al igual que los humanos que pueden expresar una amplia gama de emociones a través la mirada. Los ojos grandes se usan frecuentemente para expresar inocencia dentro del personaje y una característica es que si los protagonistas son más jóvenes a menudo tendrán ojos más grandes que los adultos. (Poitras: 2001; 60)

El cabello de los personajes suelen ser de diferentes tipos, tamaño, volumen y color tanto para hombres como para mujeres. La nariz y la boca de los personajes suelen ser pequeños en comparación con los ojos, el cuerpo humano es dibujado como tal aunque en ciertas ocasiones los rasgos suelen dibujarse exageradamente grandes para darle un toque de comicidad a la serie.

Otro arreglo visual que indica nerviosismo es dibujar una gota grande de sudor que aparezca en la cabeza del personaje. El tamaño de la gota suele ser más grande que un oído y puede aparecer a un lado o en la parte posterior de la cabeza dependiendo de la perspectiva que se le quiera dar. También las

animaciones suelen presentar un dibujo en forma de cruz en la parte de atrás de la cabeza o en la frente cuando el personaje suele estar enfurecido o frustrado.

El anime tiene una gran variedad de géneros incluso se podría decir que existe un género para todos los gustos.

3.2 Términos asociados con el *anime*.

En la actualidad hay términos que se asocian solamente con la animación japonesa. Estas palabras han tenido con el paso de los años una gran importancia y ya son varias personas las que se dedican a utilizar este tipo de terminología para referirse a ciertas cosas.

Un término muy utilizado dentro del anime es la palabra *seiyuu* la cual se utiliza para referirse a los actores que prestan su voz para darle vida a algún personaje de *anime*. Antiguamente esta palabra era utilizada para referirse a los locutores en radio, pero con el paso del tiempo ahora es muy utilizada por los fanáticos del anime además de que estos *seiyuu* se convierten en iconos o estrellas conocidas entre los *otaku* que incluso algunos de estos artistas llegan a dar un giro radical a su carrera.

Las siglas OVA / OAV son muy utilizadas dentro de este medio el significado de la palabra OVA es la abreviación de la palabra *Original Video Animation* y el OAV es *Original Animation Video*, que en sí ambos tienen el mismo significado. En español se traduce como Animación Original en Vídeo. Este se puede encontrar en las tiendas que vendan anime. La característica principal de

un OVA es que tiene una mejor calidad que la serie que transmiten en la televisión además cabe mencionar que estas no pueden ser presentadas en este medio, si una serie tiene mucho éxito este formato se convierte en una segunda OVA o incluso llegan a hacer películas, pero si el anime no tiene mucho éxito en Japón deciden terminar la historia o la dejan inconclusas. *Además las OVA's pueden tener un capítulo especial de la serie en donde los personajes principales aparecen en otras situaciones o también sirven para aclarar ciertas cosas que sucedieron durante alguna temporada, la duración de las OVAs es aproximadamente de 40 minutos.* (Poitras: 2001; 14).

Un término utilizado recientemente es el de *ONA (Original Net Animation)* que es *anime* creado para su distribución a través del Internet.

Los llamados *Cel* es un acetato que sirve también para realizar la producción del anime. Algunas series que tienen éxito venden los *Cels* originales las cuales llegan a tener un valor altamente cotizado por los fanáticos.

3. 3. Clasificación del *anime*.

El *anime* suele ser catalogado por los medios masivos de comunicación occidentales como un solo género pero es una idea errónea pues dentro de este mundo de animación japonesa existen distintos géneros tanto para niños, adolescentes y adultos. Cabe mencionar que no sólo por tratarse de animación los niños pueden tener contacto con estas "caricaturas", ya que cada una está

realizada para un público determinado. Estos se llegan a clasificar por edades, género temático o por código narrativos.

3. 3. 1. Clasificación por edades.

- **Kodomo:** es un género realizado para niños, desde preescolares hasta de once años de edad. Las historias que manejan suele ser demasiado sencillas, no tienen gran complejidad en la trama y sobre todo son de muy corta duración. Por ejemplo “El gato cósmico” (*Doraemon*) se realizó en el año de 1973 por Nobuo Onuki, Hiroshi Fukutomi, Hideo Nishimaki, Tsutomu Shibayama y Takeyuki Kanda y tiene más de 1000 episodios. Este es uno de los *anime* más populares que hay en Japón y por varios países del mundo. Doraemon es un gato – robot de color azul que es enviado al pasado para ayudar a Nobita a ser una persona menos floja y más responsable. (McCarthy: 2006; 158)
- **Shonen** este término es utilizado para referirse a un tipo de *anime* o *manga*, está dirigido específicamente a adolescentes de sexo masculino aunque también puede llegar a interesarle a las chicas. El *shonen* es el género más distribuido en todo el mundo, este suele manejar historias de acción, aventuras, peleas pero todas son realizadas desde la perspectiva que tiene el adolescente. Un ejemplo de *shonen* es “Caballeros del zodiaco” (*Seitoshi Seiya*) esta serie y película fue creada por Masami Kurumada en

el año de 1986, constaba de 114 episodios de 25 minutos cada uno y se realizaron tres OVAs y una película tanto para televisión como para cine. La trama de esta serie comienza con el entrenamiento de un grupo de huérfanos que aspiran a ser Caballeros, por lo tanto son asignados a ir a entrenar a diversas partes del mundo para poder así ganar la tan deseada armadura de Bronce, una vez conseguida su meta regresan a la Fundación Kiddo, que es la que les “patrocinó” el entrenamiento, y se dan cuenta que tienen que entrar de manera obligatoria al famoso torneo galáctico para poderse ganar la armadura dorada de Sagitario; justamente cuando todo va bien y el torneo se realiza con éxito aparece el Caballero del Fénix que roba la armadura junto con los Caballeros Negros así que los Caballeros de Bronce van tras ellos para recuperar la armadura. *En general la trama de este anime suele ser bastante interesante ya que maneja a distintos Caballeros resguardados cada uno por distinta constelación por lo que este detalle le da un poco de misticismo a la serie, algo que siempre se maneja en las tramas es que por cualquier situación la Diosa Athena es raptada y los Caballeros deben salvarla a como de lugar, los que siempre aparecen son el Caballero Cisne, Pegaso, Dragón, Fénix y Andrómeda, este último es el hermano menor del Caballero Fénix, durante las batallas la mayoría de los caballeros mueren excepto el Caballero Pegaso. Kurumada suele manejar la mitología griega y la astronomía dentro de las tramas.* (McCarthy: 2006; 554)

- **Shojo:** está dirigido para las adolescentes. Las tramas suelen ser románticas y en caso de haber acción siempre hay de trasfondo una historia de amor. En el papel protagónico siempre estará una mujer. Al igual que el *shōnen* también puede llegar a interesarle al sexo opuesto y las historias son hechas desde el punto de vista de una adolescente.

“Candy Candy” (*Kyandi Kyandi*) es creado en 1976 por Yugo Serikawa constaba de 115 episodios de 25 minutos cada uno. Esta es la historia de una niña que entra al orfanato Hogar del Pony por cosas del destino y es a partir de ahí en donde comienza la serie; al entrar al orfanato ella comienza a ver como sus amigos se van al ser adoptados por otras familias. Ella es ayudada por un misterioso extraño. Al ser ella adoptada se va a vivir a la casa de los Raghams y conoce a Anthony Brown que capítulos más tarde muere en un accidente al caer de su caballo cuando estaba de cacería, su primo Audrey prácticamente viene a suplir ese espacio vacío que dejó Anthony pero muere en la Primera Guerra Mundial. Finalmente Candy se enamora de un hombre llamado Terrence en Londres pero antes de casarse con él le dice que él se debe casar con alguien mucho mejor que ella. (McCarthy: 2006; 85)

- **Josei** es orientado a mujeres jóvenes o adolescentes, las historias que manejan son cosas que ocurren en la vida cotidiana de las jóvenes de esa edad. Un ejemplo de este género es la serie es “Gokusen” fue realizada en el año del 2004 por Yuzo Sato y consta de 13 episodios de 25 minutos cada

uno. La trama cuenta las peripecias que sufre una profesora de matemáticas que acaba de egresar y consigue su primer empleo en la Preparatoria Shirogane, la cual le asigna al grupo más conflictivo de toda la escuela y ahora la nueva profesora tendrá que lidiar con ellos.

- **Seinen** es muy parecido al *josei*, sólo que orientado al sexo opuesto. “Genshiken” (*Gendai Shikaku Bunka Kenkyukai*) es un claro ejemplo, fue creada por Takahashi Ikehata en el 2004, consta de 12 episodios de 25 minutos cada uno. Kanji Sasahara tiene una pasión secreta por el *manga*, *anime* y todo lo relacionado con estos temas. Así que cuando comienza la universidad él entra a un club relacionado con esto, en los primeros días él se sentía muy orgulloso pero con el paso de los días se dio cuenta que los demás participantes tenían un mayor conocimiento de esta clase de temas. *La historia comienza a tomar fuerza cuando entra al club un joven que encaja perfectamente en el estereotipo de un otaku pero que se viste a la moda y tiene mucha fama entre las jóvenes y también entra una joven que a simple vista se ve frívola pero es una aficionada a los cosplay.* (McCarthy: 2006; 225)

3. 3. 2. Clasificación por géneros

El *anime* suele manejar diferentes temas de interés dentro de un mercado exigente, es por eso que existen distintos géneros para todos los gustos y

necesidades que puedan tener las personas. Existen más de una docena de géneros:

- ❖ **Ciencia ficción** es un género muy popular en Japón ya que ha hecho que muchos otakus formen sus clubes de fanáticos, estas historias suelen manejar diferentes perfiles y nacionalidades (Poitras: 2001; 34) Dentro de este género existen varios subgéneros.

Un ejemplo de este género es “Neon Genesis Evangelion” (*Shinseiki Evangelion*) esta animación consta de 26 capítulos de 25 minutos cada uno y fue dirigida por Hideaki Anno. La serie está basada en hechos anunciados por el Apocalipsis, la historia comienza a desarrollarse a partir del final del milenio cuando un meteorito se estrella en la Antártica, el cual hace que la mitad de la población de la tierra desaparezca. A raíz de este suceso la ONU comienza la reconstrucción de la civilización y se supone que para el 2015 ya hay un mundo lleno de paz y tranquilidad pero en ese instante es cuando aparece un nuevo peligro, unos seres que se hacen llamar “ángeles” llegan a “Tokio 3” con armas para destruir el resto de la humanidad, con todo esto se crea el proyecto NERV que tiene bases posicionadas en todo el mundo. En la base que está en Tokio 3 se encuentra Shinji Ikari que es el personaje principal de la historia y es dueño de NERV. *Este proyecto se encarga del mantenimiento, revisión y el uso de los Evangelion que son robots operados por personas capacitadas. Todos los episodios se basan más que nada en la lucha contra los ángeles para evitar que la Tierra sea destruida.* (McCarthy: 2006; 184)

- **Mecha.** Esta palabra quiere decir mecánica o maquinaria, este subgénero es uno de los favoritos dentro de la cultura popular japonesa ya que ellos fueron los que lo inventaron. *Las historias llegan a ser de ciencia ficción o fantasía. Los protagonistas siempre suelen ser robots.* (Poitras: 2001; 35)

“Robotech” es un claro ejemplo de este género, es una de las primeras series que comenzaron a difundirse de forma masiva a nivel mundial. Esta serie fue realizada en 1985 por Robert Barron y Jim Wager, cuenta con 85 episodios de 25 minutos cada uno. *La historia comienza a partir del año de 1999 cuando una nave extraterrestre gigante se estrella en la Tierra. La raza humana decide parar las guerras entre ellos y unirse en caso de que los extraterrestres quieran venir al planeta a buscar su nave faltante. Diez años después la nave es reconstruida, es llamada SDF-1 y se va a poner en servicio como nave de la flota terrestre. Justo cuando está por despegar llega un grupo de extraterrestres gigantes llamado Zentraedi para apoderarse de la nave, se desata una batalla entre la fuerza terrestre y los Zentraedi que finaliza con el despegue de la nave, pasa un tiempo y cuando la nave está por regresar se produce el primer contacto entre los seres humanos y los Zentraedi que toman como prisioneros a los tripulantes de la nave y es así como se va desarrollando toda la trama.*

(McCarthy: 2006; 539)

- **Ciencia fantástica** es una rama de la ciencia ficción que llega a combinarse con el mundo de la magia y la fantasía.
- El **cyber punk** es un subgénero de la ciencia ficción que se llegaba a identificar con la ficción despótica pero poniendo un énfasis a la tecnología como parte de la caída del orden social. Además maneja mucho el futurismo en todas sus animaciones. (Zarate; 2006; 16)

Un ejemplo del *cyber punk* se puede encontrar "Ghost in the Shell" (*Kokaku Kidotai*) dirigido por Mamoru Oshii. Ésta trata sobre un proyecto secreto que salió mal, a la máquina le cae un virus por lo tanto se les sale de control. Motoko Kusanagi es una mayor encargada de las operaciones encubiertas de la Sección 9 que es especialista en crímenes tecnológicos, por lo tanto Kusanagi también es una máquina, un cyborg para ser más específico, que es capaz de realizar hazañas sobrehumanas de acuerdo a lo que se requiera dentro de su trabajo. (McCarthy: 2006; 228)

- ❖ **Fantasía** este suele recopilar material sobre mitos y fábulas que existen tanto propias de la cultura japonesa como extranjeras. A veces el producto final suele ser la combinación de ambas. (Poitras: 2001; 37)
 - **Fantasía basada en tradiciones asiáticas.** Se basan en lo que son las tradiciones religiosas que tienen en Japón y de ahí salen varias ideas para realizar un anime. (Poitras: 2001; 37)

- **Fantasia influenciada por tradiciones occidentales.** *Este género influenciado por occidente es relativamente nuevo en Japón, éste trata sobre cosas sobrenaturales y magia.* (Poitras: 2001;38)

❖ **Comedia** es en la actualidad una parte fundamental dentro de la animación japonesa, *aquí suceden cosas realmente divertidas que duran a lo largo de la trama ya que en otros géneros los momentos que manejan de comedia son realmente pocos, en este se hacen parodias o sátiras de otras animaciones.* (Poitras: 2001; 41)

Por ejemplo la serie llamada "Excel Saga" (*Heppoko Animation Excel Saga*) realizado por Shinichi Watanabe en 1999 que consta de 25 capítulos de 25 minutos. La protagonista de la serie es una joven hiperactiva llamada Excel que trabaja para una compañía secreta que quiere dominar al mundo. *El jefe de esa compañía es Il Palazzo que está convencido que el mundo está mal y lo primero que debe de hacer es matar al creador del manga de Excel Saga, durante los capítulos se ve como Excel trata de completar todas sus misiones pero siempre fallan por cualquier cosa además de que hace parodias de muchas series de anime.* (McCarthy: 2006; 186)

❖ **Super deformed** este género trata de caricaturizar al personaje, reduciendo su estatura, se simplifica su rostro y se aumenta a veces el tamaño de su rostro, esto hace ver al personaje como "aniñado", es utilizado en la mayoría de los géneros, especialmente en el *shojo* y *shonen*, para recrear una situación divertida, embarazosa, de rabia y otros.

- ❖ El género **Romance** es un tema de muchos anime. Por supuesto, puede también ser un factor significativo en muchas demostraciones de otros géneros. (Poitras: 2001; 43)
- ❖ **Girls' shows.** Aquí las mujeres desempeñan un papel importante dentro de la industria como escritoras, artistas y dibujantes. Uno de los ejemplos conocidos el anime "Sailor Moon", éste atrajo a personas de todas las edades y de ambos sexos. (Poitras: 2001; 44)
 - **Magical Girls (Maho Shojo).** Este término aplicado al subgénero de girls' shows en la cual el personaje principal es una joven que tiene poderes sobrenaturales o posee objetos mágicos de gran alcance. Ésta también tiene la capacidad de transformarse en súper heroína a veces con cuerpo de adulto o de adolescente. (Poitras: 2001: 45)

Un ejemplo es "Sakura Card Captor" (*Card Captor Sakura*) dirigida por CLAMP en 1998 después de haber realizado Las Guerreras Mágicas. La serie tiene duración de 70 episodios de 25 minutos, la historia comienza cuando Sakura encuentra un libro titulado "The Clow" el cual tiene en la portada una criatura encadenada por un sol, Sakura lo abre y ve que hay unas cartas entonces agarra la primera y empieza a leer lo que ésta tiene escrito y así invoca el poder de la carta y es así como comienza todos los embrollos ya que tiene que capturar todas las cartas que se han escapado al momento de abrir el libro. (McCarthy: 2006; 89)

- ❖ **Boys' shows.** Han acentuado tradicionalmente la acción y la maquinaria. Esto es muy evidente en los shows de robots gigantes de los años 70 y en

Mach de los años 60. Las situaciones dramáticas con los héroes a quienes la ciencia ficción presta a sí mismo. (Poitras: 2001; 46)

- **Artes marciales:** *Así como las mujeres tienen el Magic Girls los jóvenes también tienen sus propios programas como el de artes marciales en donde se presentan escenas de acción y lucha. (Poitras: 2001; 47)*

“Dragon Ball” creada en 1986 por Minoru Okazaki aproximadamente la serie tiene más de 450 episodios. Son Goku es un niño huérfano que sabe de artes marciales y ha sido entrenado por el Maestro Roshi, Goku conoce a Bulma, hija del dueño de Corporación Cápsula, quién tiene el capricho de buscar las esferas del dragón para poder encontrar un novio, entonces a partir de eso comienzan las nuevas aventuras de Goku y Bulma en búsqueda de las esferas combatiendo peligros constantes y conociendo nuevos amigos como Yamcha, Chaos, Ten Shin Han, Oolong, Pooal y Krillin entre otros más. (McCarthy: 2006; 161)

- ❖ **Deportes (Spokon)** *este es un género poco explotado dentro del mundo de la animación. En este género la vida de los personajes gira alrededor de los deportes, ellos tienen que pasar obstáculos y a otros equipos para poder llegar a ser los mejores. (Poitras: 2001; 47)*

Ejemplo: “Supercampeones” (Captain Tsubasa) creado en 1983 por Hiroe Mitsunobu y consta de 128 episodios. Tsubara Ozora ha estado jugando fútbol soccer literalmente desde que era un bebé, cuando se cambia a una nueva ciudad donde enseguida se mete a un equipo de fútbol el cual fundó

el jugador internacional Roberto Honma. El equipo participó en muchos torneos de fútbol soccer y siempre buscaron ser los mejores hasta poder ganar una Copa Mundial. (McCarthy: 2006; 88)

❖ **Adult shows.** *En este no se maneja pornografía. Este género tiene dos subgéneros. (Poitras: 2001; 48)*

- **Adaptaciones literarias:** *Esta trata sobre trabajos literarios hecha animación, como los títulos en las obras clásicas animadas de las series japonesas de la literatura hechas para la difusión de TV a mediados de los años ochenta. (Poitras: 2001;48)*

“Heidi” (*Arupusu no Shōjo Hajji*) es un libro infantil escrito por Johanna Spyri el cual fue convertido en *anime* dirigido por Isao Takahata en el año de 1973, consta de 52 capítulos. Heidi es una niña que tiene cinco de años de edad y es huérfana. Ella tiene una tía llamada Dete. La historia comienza cuando Dete lleva a Heidi a los alpes suizos a vivir con su abuelo debido a que ella piensa que ya cumplió con su deber. Al principio el viejo de los alpes, el abuelo, no está contento con tener la responsabilidad de cuidar a su nieta pero con el paso del tiempo hace que vaya cambiando su carácter. Justo cuando se están adaptando llega Dete para llevarse a la niña ya que asegura haber encontrado un trabajo en la ciudad de Frankfut, en Alemania, y Heidi va a ser la dama de compañía de la hija del señor Sesemann debido a que no puede caminar. Heidi se hace amiga de Clara. Pero no todo está bien ya que durante su estancia Heidi tiene que aguantar a la estricta señorita Rottenmeier. Heidi regresa a las montañas y es ahí cuando Clara

la va a visitar y es cuando se realiza el milagro de que Clara comience a caminar por primera vez ante la mirada atónita de todos los que estaban ahí.

- **Crónicas de guerra.** Son adaptaciones literarias sobre todo lo relacionado con la Segunda Guerra Mundial. *Muchos escritores japoneses han producido ensayos, novelas, hasta autobiografías basadas en las experiencias que tuvieron en tiempos de la guerra. Muchas de estas adaptaciones presentan la perspectiva a través de la óptica de los niños que vivieron la guerra.*(Poitras: 2001; 49)

Un ejemplo de este género es “La tumba de las luciérnagas” (*Hotaru no haka*) realizado por Isao Takahata en el año de 1988. *Esta animación trata sobre dos niños japoneses que viven en plena Segunda Guerra Mundial, Seita es un joven de 16 años que tiene que cuidar a su hermana de 7 años ya que su padre se encuentra en la marina y su mamá se encuentra enferma. En uno de los bombardeos Seita, Setsuko y su madre corren al refugio para sobrevivir de los constantes ataques ellos llegan pero su madre fallece en el intento. Los hermanos se tiene que ir a vivir con una tía pero con el paso de los días ésta se empieza a quejar que los niños comen mucho y que no tiene para solventarlos, entonces los dos hermanos se van de esa casa y deben de aprender a sobrevivir hasta que finalice la guerra.* (McCarthy: 2006; 249)

- ❖ **Documentales e históricos.** Aquí es posible encontrar películas de *anime* que hablen sobre la historia de Japón o incluso documentales sobre las

guerras. Estos se usan más que nada para el rol educacional y para propósitos propagandísticos.

❖ **Temas gays.** El tema de los homosexuales también existe en el anime pero en una pequeña escala. El anime utiliza a menudo un carácter gay o lésbico para agregarle color a la historia, ésta puede ser realizada en diversos géneros. (Poitras: 2001; 49)

- **Yuri** se le denomina así al género que aborda el tema del lesbianismo.

Un ejemplo de este género es "*Strawberry Panic!*" dirigido por Masayuki Sakoi en el año de 2005 y cuenta con 26 episodios. La trama de este *anime* transcurre en Astraea Hill, aquí se encuentran tres institutos para mujeres y una casa para que vivan las estudiantes de las tres escuelas. Todo empieza cuando Nagisa Aoi es transferida al cuarto grado de la Academia St. Miatre. En su primer día ella conoce a Shizuma Hanazono que también asiste a St. Miatre y es conocida por el nombre de "Etoile". A través de la serie se pueden dar cuenta que hay otras relaciones entre las estudiantes además de que se van observando los secretos que esconde Shizuma los cuales podrían llegar a perjudicar la relación que tiene con Nagisa.

- **Yaoi** es lo mismo que el *yuri*, sólo que en vez de estar dirigido a lesbianas son para homosexuales.

Un ejemplo es la serie de "*Loveless*" la cual consta de doce capítulos. El hermano mayor de Aoyagi Ritsuka; Aoyagi Seimei es asesinado y a partir

de ese momento deja de ser el mismo pues adquiere una segunda personalidad dejando atrás lo que una vez fue, antes de que muriera su hermano. Su nueva personalidad es fría, seria y desconfiada. Ritsuka se cambia de escuela, en el primer día a la salida de clases conoce a un adulto quien afirma que fue amigo de su hermano Seimei. Ritsuka descubre a través de Soubi que su hermano fue asesinado por la Organización de las Siete Lunas. Por lo que ahora el objetivo principal de Ritsuka es encontrar a los asesinos de su hermano y matarlos.

- ❖ **Hentai.** Este género tiene sus inicios antes de que existiera el *anime* como tal ya que se pueden encontrar diversas pinturas de madera, las denominadas *shunga*, en la cual se pueden observar poses, conductas y posiciones sexuales poco usuales. La palabra *hentai* en japonés significa “pervertido” pero en Japón esta palabra no es utilizada como se hace en el occidente que la toman peyorativamente, sino al contrario en el mundo del lejano oriente esta palabra se usa con cierta mofa o burla y suelen decirse entre personas de confianza. Dentro de la animación pornográfica el *hentai* tiene un gran éxito debido a que las imágenes que muestran no son de personas verdaderas y no es real lo que se está presentando. *El sexo dentro del anime y manga tiene la gran ventaja de que se ajusta a las simulaciones y a las abstracciones, además de que se utiliza mucho la fantasía y en este género no se tiene que estar comparando si los personajes que están apareciendo en la pantalla se parecen a algún actor, sobre todo que la animación también permite que el espectador pueda*

imaginarse diversas situaciones y no pensar si todo lo que está pasando puede ser posible en la vida real. (Ruiz: 1999; 25)

“*Bible black*” consta de seis episodios y fue dirigida por Kazuyuki Honda, el protagonista de la historia es un estudiante que descubre un libro de magia negra, la historia del libro es que fue utilizado por un grupo de jóvenes que realizaban hechizos y sacrificios para obtener lo que querían. Ahora Minase se da cuenta que el puede controlar los deseos sexuales de las personas convirtiéndolos en unos pervertidos y haciendo que las jóvenes lo deseen de una manera apasionada. Aquí se manejan muchos conjuros y poderes sexuales que es lo que caracteriza a esta serie.

- **Ecchi:** Es un tipo de *hentai* más suave tiene imágenes provocativas.

Aquí los personajes aparecen con poca ropa pero no desnudos.

“*Green green*” es una serie creada en el 2003, consta de doce episodios y dos OVAs y está dirigida por Chisaku Matsumoto. La historia de esta serie se desarrolla en la escuela Kanenone Gakuen, que es exclusiva para hombres, ésta empieza cuando la escuela acoge a un grupo de mujeres provenientes de otro instituto, esto es durante el verano y además es como una prueba para ver si Kanenone puede ser más adelante una escuela mixta, sin embargo, los jóvenes lo ven únicamente como una oportunidad para perder su virginidad.

- **Shota con:** Son historias en las cuales se dan relaciones entre niños o entre adultos y niños.

- ❖ **Bestiality.** En este género se presenta a los seres humanos con extremidades de animales.
- ❖ **Temas sobrenaturales y terror:** Este género trata sobre eventos que ocurren fuera de lo ordinario, regularmente implican algún fenómeno paranormal o algún elemento espiritual. Se clasifica de esta manera porque a lo largo de las series o capítulos ocurren situaciones que no se pueden explicar de manera científica o que se utilice un método comprobable.

3.4. Evolución histórica del *anime*.

Los primeros datos que se conocen sobre el inicio de la animación japonesa empieza en 1917, estas animaciones trataban sobre cosas típicas que existen en Japón y la duración de éstas eran aproximadamente de dos minutos. (Bustamante; 1999; 40)

En 1933 Kenzo Masaoka produjo la primera película animada con sonido y con esto logra un reconocimiento a nivel internacional y en 1943 se realizó el primer largometraje animado llamado "Las águilas de Momotaro" (Momotaro no umiwashi) la cual presentaba el ataque que hubo a Pearl Harbor y este fue dirigido por el Ministerio de la Marina durante la Segunda Guerra Mundial (1999;40)

Mientras que avanzaban los años 50, la industria japonesa comenzó a prosperar; los directores como Kurosawa y Ozu se hicieron famosos en el mundo. Los fondos y los recursos para el trabajo de animación llegaron a ser mucho más fáciles de obtener y es por eso que el anime no fue dejado atrás.

(Poitras: 2001; 17)

Para el año de 1956 se crea el estudio Toei con la adquisición de la primera compañía de animación que era Nipón Doga, este estudio se había formado en 1947 por Sanae Yamamoto y Kenzo Masaoka. *En 1998 la compañía dejó de llamarse Toei Doga, que Doga traducido al inglés significa animación, y pasó a llamarse Toei Animation que hasta ahora es la más importante compañía de animación en Japón.* (McCarthy: 2006; 659)

En 1958 aparece el primer anime a color “La leyenda de la serpiente blanca” (*Hakujaden*) que fue dirigido por Taiji Yabushita. En 1960 se crea la empresa Animeeshon Sannin no Kai y con esto llega también el primer anime para adultos, aunque fue muy bien aceptada en el extranjero en Japón no tuvo mucha aceptación.

En los años 70 apareció uno de los géneros de *anime* más famoso, el *mecha*, el *anime* que marcó la pauta fue “Mazinger Z”, además las historias de buenos contra malos cambiaron, los primeros se presentaron como personajes principales y los malos como ladrones o demonios. A finales de los setenta apareció la serie de acción y drama Mobile Suit Gundam que cautivó a todo el público tanto por sus escenas de acción como la trama que se presenta entre los personajes. Durante este período se realizaron adaptaciones de novelas y cuentos al *anime* como “Heidi” (*Arupusu no shôjo Haiji*) y “Tom Sawyer” (*Tomu Soya no boke*)

En los 80's comenzó a expandirse internacionalmente como *japanimation* y en Japón el *anime* comenzó a ser de gusto de todos teniendo como base las

animaciones de Tezuka. En el año de 1988 se crea una de las obras maestras más importantes dentro de la animación japonesa "Akira". Esta es una película realizada por Katsuhiro Otomo y está basada en el *manga* del mismo nombre.

La importancia de este filme es que su realización costó 7 millones de dólares, obtuvo excelentes críticas por el estilo visual que se utilizó, de crear polémica por la impactante historia y el contenido violento que se maneja en la trama. *El impacto que tuvo fuera de Japón fue tan grande que probablemente es considerada como el único anime que puede resultar familiar para algunos adultos que no son fanáticos de esta clase de animación, además de hacer que la animación japonesa se diera a conocer en diversas partes del mundo.*

(Poitras: 2001; 24)

El final de la década de los 80's es marcada por la muerte de Osamu Tezuka el 9 de febrero de 1989 quien hizo mucho por formar y transformar el *anime* y *manga*. El trabajo que realizó por varias décadas estableció a ambos como un medio de expresión artística y de entretenimiento. Muchas series de *anime* que habían sido significativas durante los 80's funcionaron bien dentro de los 90's. Un ejemplo de ello es que en el año de 1989, el *manga* de Rumiko Takahashi conocido como *Ranma ½* se convirtió en la base de muchos *animés* ya que se realizaron series, OVAs y películas para televisión.

En los 90's se incrementó el número de compañías productoras de anime en Japón y el número de compañías distribuidoras de anime en el resto del mundo por lo que el anime ni el manga nunca han dejado de ser populares sino al

contrario la afición a estos cada día crece más en diversas partes del planeta.
(Poitras: 2001; 25)

3.5 El anime en la televisión.

El *anime* para televisión nació en el año de 1962 con la serie “*Manga calendar*” pero no fue hasta el año de 1963 con la llegada del considerado en la actualidad “Padre del *anime*” o el “Walt Disney de Japón” Osamu Tezuka (véase Anexo I) cuando aparece la serie infantil “Astroboy” (*Tetsuwan Atomu*), fue a raíz de ésta que el *anime* tomó fuerza e importancia a nivel mundial. Por el año de 1965 Tezuka lanza “*Kimba el león blanco*” (*Janguru taitei*), serie con la que inicia el género de aventuras de animales en Japón además de ser el primer anime a colores realizado en este país. (Bustamante: 1999;40)

Las series en Japón se manejan por temporadas, la duración de las mismas puede variar dependiendo de la casa productora, del director y de la popularidad de la serie. Ya que algunas series sólo duran media temporada es decir sólo se realizan cinco o seis episodios.

Según Juan Valdés Rodríguez*, propietario de la tienda Valkar Cómics Veracruz y organizador de eventos relacionados con la *cultura otaku*, como Veracon, señala que “existen dos temporadas en las que inician las series, la temporada de primavera que empieza en abril y la temporada de otoño que se da en octubre. En el mes de abril las compañías de animación apuestan todo por las

* Entrevista realizada el 19 de abril de 2007 en Boca del Río, Veracruz.

series que ellos creen que van a tener gran éxito y les van a dejar grandes ganancias. La animación en Japón es utilizada como medio publicitario ya que el tiempo que se le dan a los *spots* publicitarios en televisión es relativamente poco a comparación del que se le da al *anime*. Muchas empresas entran como patrocinadores de las series por lo que sus ventas se incrementan de manera notable. Es por eso que la televisión en la actualidad sigue siendo el medio de comunicación más importante para la distribución del *anime*".

A finales de los años 70 el *anime* en México tuvo su aparición en la televisión mexicana con las series japonesas con un toque dramático y telenovelesco como "Heidi", que se encuentra basada en un cuento alemán, "La Princesa Caballero" que era una joven que se tenía que vestir de hombre para cumplir su misión, "Candy" que se caracterizaba por el sufrimiento diario de la protagonista y "Remi" el huérfano que siempre le ocurrían desgracias y tragedias debido a que en cada capítulo de la serie se le moría alguien o le pasaba algo, "Remi" es considerado un clásico de los más conmovedores dentro de la animación japonesa.

Son más de 200 series de *anime* que han sido transmitidas en México en más de 30 años y la cifra sigue aumentando. El *anime* tuvo su *boom* en este país a principios de los noventa con la llegada de "Los Caballeros del Zodiaco", "Mazinger Z" y posteriormente "Dragon Ball" debido a que poco a poco se empezaría a cambiar la mentalidad de que las caricaturas son hechas para los niños y que por esta razón no deberían tener historias complejas; sin embargo ahora se puede ver un cambio en las series debido a que se muestran argumentos

complejos, con un alto lenguaje audiovisual que han llegado a modificar la forma de realizar la animación en el mundo haciendo que creciera en los estilos, temas y géneros que estos manejan.

Un ejemplo de las series que se han transmitido por televisión abierta son “Astroboy”, “El Barón rojo”, “Caballeros del Zodiaco”, “Supercampeones”, “Candy Candy”, “Digimon”, “YuGi Oh!”, “Doraemon”, “Dr. Slump”, “Evangelion”, “La visión de Escaflowne”, “Las aventuras de Fly”, “Los gatos samurai”, “Las guerreras mágicas”, “Heidi”, “Hamtaro”, “Kirby”, “Kimba el león blanco”, “Mazinger Z”, “Robotech”, “Meteoro”, “Pokémon”, “El paraíso de Kitty”, “Remi”, “Señorita cometa”, “Samurai X” entre otros. Con estos nombres fue que aparecieron dentro del mercado mexicano además cabe mencionar que no todas son hechas para un público infantil.

En México hay canales por televisión de paga que transmiten *anime* debido a la gran demanda que tienen, la ventaja de esto es que se pueden ver las series en su idioma original y subtitulada, de gran calidad, la desventaja es que en estos canales las pasan a altas horas de la noche y eso significa que las personas tienen que desvelarse para poder verlas.

3.6 El *anime* en el cine.

El *anime* ha adquirido un éxito inmenso con el paso de los años, y a partir de esto muchos dibujantes han querido aventurarse en el mundo del cine. Uno de los directores más sobresalientes es Hayao Miyazaki (veáse Anexo I), está

considerado por los expertos y aficionados como uno de los directores más grandes de Japón ya que todas las películas que ha realizado han tenido un gran reconocimiento por parte de la crítica y sus ventas en taquilla fueron un éxito.

A finales de los años ochenta Miyazaki adaptó su manga Nausicaa del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika) a una película y lo mismo hizo Katsuhiro Otomo con la famosa película Akira que tuvo un gran impacto en esa época y es difícil que las personas puedan olvidarlo debido al grado de violencia que se manejaba. A raíz de estos sucesos cada verano y cada invierno eran estrenadas nuevas películas con las mismas características del anime que aparecía en la televisión. (McCarthy: 2002;40)

Se puede decir que el máximo representante de la animación japonesa en el cine es Hayao Miyazaki, debido a que éste ha sido el que más ha ganado premios por sus trabajos y ha sido el más taquillero con sus filmaciones como "Porco Rosso" que competía en su momento con el filme de Steven Spielberg "E.T." y "La Princesa Mononoke" competía con "Titanic" de James Cameron.

A partir de estos acontecimientos cada año aumenta la cifra de *animés* que se pueden apreciar en las salas cinematográficas debido a la gran aceptación que han ido teniendo y sobre todo que la globalización ha sido un factor muy importante debido a que hay más apertura de la gente a nuevas ideas y animaciones en general.

3.7 El *anime* en radio

La radio es un medio de difusión masivo que es muy accesible y puede llegar a cualquier lugar sin ningún problema. Existen radiodifusoras alrededor del mundo que se especializan en tocar algún tipo de género musical y dentro del universo del *anime* no es la excepción. En diferentes partes del mundo suelen haber fanáticos que gustan de escuchar las canciones de sus series favoritas, es por eso que se llegan a transmitir todo el día en Japón, noticias relacionadas del *anime* y de sus creadores; dentro de la radio se suelen escuchar programas donde sólo pasan canciones de los grupos *j-pop*, *j-rock* o parecidos. Estos grupos son aquellos que tienen una o varias canciones que son famosas a partir de que los creadores de la serie los ocupan como *opening* o *ending* para la trama y es a partir de ahí que estos grupos se vuelven reconocidos a nivel mundial.

El contenido que se maneja suele incluir entrevistas, invitados especiales, reportajes, noticias y música. Algunas veces este tipo de estaciones son patrocinadas por universidades donde los alumnos pueden transmitir por medio del circuito cerrado a todas las facultades e incluso por Internet.

3.8 El *anime* en Internet.

El *anime* ha adquirido todavía mayor auge a nivel internacional debido a que en el Internet se puede encontrar cualquier tipo de información sin importar en qué parte del mundo se radique. Al navegar en Internet se puede hallar

información sobre alguna serie favorita; esta clase de páginas abundan en la red. Suelen traer información de toda clase. Las páginas acostumbran hacer una clasificación dependiendo de su contenido.

Según Adalisa Zárate autora del artículo “*Anime en Internet*” citado en la revista *Conexión Manga* *una página se clasifica como buena cuando incluye una guía de todos los episodios transmitidos, los personajes que hayan ido apareciendo, la sinopsis, es decir, de lo que trata la serie en general, lugares donde se pueden comprar las Original Video Animation (OVA), galerías de imágenes e información del creador de la serie como son su formación y trayectoria profesional, su biografía y otros proyectos en los que ha participado.* (Zárate: 2002;2) En cambio las páginas que se considerarían para este artículo como “malas” incluyen información muy escueta y escasa de lo que trata la serie y a veces no traen información del creador.

En Internet es común encontrar páginas enfocadas a un solo personaje de algún *anime*, a esta clase de páginas se les denomina “altares” (*Shrines*), esta clase de páginas son muy comunes de encontrar en la web ya que hay varios *otakus* acostumbran identificarse o crear cierta afinidad con algún carácter de este tipo. En ciertos casos los administradores de estas páginas suelen tener sólo una pequeña ficha biográfica y abundan los comentarios sobre la persona encargada del sitio que es fan del *anime* o personajes en cuestión. En ciertas ocasiones los administradores utilizan este medio para poder organizar grupos de fans sobre algún *anime* en particular. Hay ciertos dominios en Internet que manejan foros, estos foros sirven para que las personas expresen su punto de vista sobre

cualquier cosa sobre la cultura *otaku* o sólo lo hacen para conocer a más gente que tiene sus mismos gustos, aficiones e intereses.

En una página se puede encontrar publicidad insertada en forma de *banners* o *pop up* sobre alguna empresa que maneje productos referentes a la animación japonesa. Estas empresas son tiendas especializadas que suelen tener catálogos sobre *anime*, *manga* o videojuegos, estas tiendas cibernéticas a veces manejan precios relativamente económicos y la gran ventaja que tienen es que si en el lugar donde la persona se encuentra no está lo que quiere tiene la oportunidad de adquirirlo a través del Internet. Algunas páginas suelen pedir que el usuario se registre para saber cuantas personas la visitan e incluso suele tener ciertos beneficios como descargas gratis de imágenes, audio y videos. Es muy raro encontrar una página que pida pagar para poder registrarse, regularmente las que cobran es porque ofrecen un servicio de excelente calidad al momento de hacer una descarga de manera legal de algún *anime* o *manga*.

Las empresas que tienen licencia para distribuir ciertos productos suelen tener su propio sitio web en donde ponen cuales son las licencias que tienen en su poder, éstas más que nada se enfocan a hacer negocios con sus productos con una empresa que le interese distribuir de manera mayoritaria.

A través de la red es muy fácil encontrar estaciones de radio que se encuentran transmitiendo las 24 horas del día canciones de alguna serie o de los grupos japoneses (*j-pop*). Los grupos de *j-pop* son bandas que tuvieron la suerte que alguna de sus canciones la hayan usado como *opening* o *ending* en alguna animación y es a partir de ahí que empiezan a tomar mayor auge y se convierten

en ídolos a nivel nacional e incluso hasta internacional. También existen revistas virtuales las cuales pueden ser bajadas en Formato de documento portátil (*pdf*) para poder leerlas, algunas de estas son gratuitas y las personas que la realizan suelen ser *fans* del género.

También existen salas de chat donde personas de diferentes nacionalidades se “reúnen” para “platicar” sobre las novedades que han ido surgiendo dentro del mundo del *anime*.

3.9 El *anime* en videojuegos.

Debido al gran éxito que tienen las series de *anime* en general, el mundo de los videojuegos los ha ido integrando dentro de sus catálogos, siendo éste un mercado altamente explotable debido al gran índice de consumidores que suelen comprar este tipo de mercancía.

A las personas que sienten una gran pasión e interés por pasársela jugando videojuegos se les llama *gamers* que significa videojugador, los *gamers* además de divertirse con los juegos su objetivo principal es terminarlo con altos récords y aprovecharlos al máximo, además de que tiene un conocimiento elevado sobre la mayoría de los videojuegos existentes dentro del mercado. Existen dos tipos de *gamers*, el *gosu* que es el que se caracteriza por poseer una habilidad excepcional para jugar y se considera un videojugador a nivel experto y el *cheater* que es el que se la pasa utilizando trucos o trampas para lograr sus objetivos dentro del juego y es por eso que a veces suele ser menospreciado por otros *gamers*.

Existen algunos *otakus* que al momento de jugar videojuegos piensan en *anime* y cuando ven *anime* piensan en videojuegos, es por eso que las compañías japonesas que desarrollan esta clase de videojuegos para todo tipo de consolas han visto que este tipo de mercado es una mina de oro. Un ejemplo de ello es la compañía japonesa Konami la cual ha seleccionado algunas series como *Death Note* y *Yu-Gi-Oh!* Para crear varios videojuegos y así poderlos comercializar a todo el mundo.

Pero hay más *animés* que han tenido la fortuna de convertirse en videojuegos como *Dragon Ball* cuyo dueño del *copyright** es Atari, Inc. Esta empresa se dedica a desarrollar, publicar y distribuir los juegos para casi todas las consolas. Atari prestó a Nintendo la licencia de *Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi 2* para que estos pudieran sacar el videojuego para la consola de *Wii* al mercado.

Cabe mencionar que los videojuegos más famosos de la cultura *otaku* son *Final fantasy*, *Dead or alive*, *King of fighters* y *Street fighters* por sus gráficos y la temática.

Dentro de los videojuegos los personajes de mujeres son los más llamativos por su vestuario y ataques especiales que éstas suelen tener en juegos de peleas, Video Juegos de Rol (*RPG***) o cualquier otro tipo de plataforma. Los personajes como el de *Chun Li* siempre han llamado la atención de los *gamers*, aunque con el paso de los años fueron cada vez más las heroínas de los *anime* que se iban uniendo a los videojuegos como es el caso de *Vampire Saviors* entre otras.

* *Copyright*, los derechos que posee el autor de la obra.

** *Role Playing Game*

Todavía existe una lista infinita de animaciones japonesas convertidas en videojuegos y cabe mencionar que estos tienen una gran aceptación a nivel mundial.

Hay un género dentro de los videojuegos llamado *erogame* o juego de citas, estos consisten en jugar un papel ya sea masculino o femenino y la meta principal de este juego es lograr una cita con un personaje virtual; una vez alcanzando el objetivo el “premio” es el encuentro, éste puede ser desde darle un beso hasta tener relaciones con el personaje. Cuando el *erogame* tiene éxito lo convierten en animación debido a la gran aceptación que tiene y esto hace que las ventas aumenten en un considerable porcentaje de todos los artículos promocionales.

Un ejemplo de este tipo de videojuego es “*Sister Princess*”, aquí los jugadores deben pasar por lo menos un mes con los personajes y éste a su vez se divide en tres periodos. El primero es de tiempo libre antes del mediodía, el segundo después de la comida y el tercero termina antes de dormir. Durante todo este tiempo el jugador puede elegir a cual de las hermanas desea que lo acompañe en sus actividades de la mañana, pasado este tiempo entra el segundo período que es similar al primero, sólo que tiene la opción de que le permite al *gamer* ir a distintos sitios de la ciudad mientras que en la noche se le da la opción al jugador de que revise su correo electrónico y los conteste, además mientras el jugador continúa interactuando con las hermanas las reacciones del hermano mayor pueden ir cambiando hasta el final. Este juego tuvo tanto éxito que ya fue adaptado a un *anime* que hasta diciembre del 2005 llevaba 39 capítulos.

Las compañías japonesas han sacado videojuegos para computadora debido a la gran demanda que existe en aquel país ya que los japoneses suelen pasar más tiempo en una *pc* que jugando en una consola además de que los juegos son más económicos.

CAPÍTULO IV CONVENCIONES OTAKU

4.1 Generalidades acerca de las convenciones *otaku*.

Dentro del mundo de la cultura *otaku* existen eventos en donde se reúnen miles de fanáticos con un mismo interés *anime*, *manga* y videojuegos. En las convenciones es muy común encontrar *cosplayers* que son personas que se suelen disfrazar de su personaje favorito paseando por todo el lugar y los *kameko** les suelen tomar muchas fotos haciendo poses que caracterizan a su personaje. Además del concurso de *cosplay* se realizan concursos de *karaoke* donde el público canta la canción de un *opening* o *ending* de su *anime* favorito.

En esta clase de eventos es común ver *stands*** de personas que se dedican a vender todo tipo de mercancía referentes a cualquier *anime*, cómic, *manga* o videojuego; esta mercancía suelen ser mochilas, tazas, vasos, mantas, pines, carteras, playeras, *OVA*s, *mangas*, temporadas completas de las series, muñecos de peluche, cartas y una infinidad de objetos de este tipo. Es por eso

* Se le denomina *kameko* a las personas que se encuentran tomando fotografías en los eventos relacionados al *anime* y *manga*.

** Sitio, lugar o puesto donde venden artículos relacionados al *anime*, *manga* y videojuegos.

que las personas que acuden a este tipo de eventos reúnen fondos a fin de poder comprar alguno(s) de estos artículos, que por algún motivo llamó su atención.

Las convenciones suelen hacerse ya sea de manera regional, como en el caso de Veracruz conocida como *Veracon*, evento que se realiza dos veces por año en los meses de abril o mayo y en el mes de diciembre, a nivel nacional o en la ciudad de México, donde se realiza la convención más grande de América Latina llamada Expo Manga Cómic TNT y van personas de diferentes partes de la República Mexicana, y las convenciones o expos internacionales como la *World Cosplay Summit* que se organiza en Japón y en el año 2008 se realizará en Nagoya.

Muchos fanáticos utilizan el Internet como un medio de comunicación para establecer contacto con otros fans, es por eso que las convenciones permiten tener una interacción entre ellos para que así logren hacer nuevas amistades y por lo tanto crezca su círculo social e incluso comenzar nuevos proyectos entre ellos intercambiando información y que de esta manera se esté haciendo una comunicación interpersonal.

Lo que se ve en esta clase de reuniones es un ejemplo mínimo de lo que ocurre en las que se realizan en Japón, cuna y “hogar” del *anime*. Hay convenciones fuera de Japón donde se muestran las veinticuatro horas al día gran variedad de títulos de *anime*. Un ejemplo claro de este tipo de eventos es el que se realiza en Estados Unidos de Norteamérica la *Animexpo* o también conocida como AX, esta convención fue fundada en el año de 1991 y es el evento más importante del año, el cual es organizado por la Sociedad para la Promoción de la

Animación Japonesa (SPJA). La finalidad con la que se realiza esta clase de evento es para promover la animación, el cómic y sobre todo tener un lugar para la comunidad de fans que existe; se puede decir que la AX es la convención más grande que existe en Estados Unidos de este tipo. Además de la *Animexpo*, la SPJA* ha adoptado otros dos eventos, *Animexpo* Nueva York celebrada en *Times Square* y la AX Tokio, la cual fue organizada con la colaboración de la Asociación Japonesa para la Ciencia Ficción Internacional de Comunicación (*Japanese Association for Science Fiction International Communication*)

Las convenciones japonesas como la *Comiket* se centran generalmente en áreas específicas que suelen ser de mucho interés para los fanáticos, por ejemplo en las convenciones *dojinshi* los fans se reúnen a comprar y vender sus propias publicaciones, juegos y discos con imágenes, otra atracción para los apasionados de esta cultura están las convenciones de *garage – kits*, los cuales son *kits* hechos en muy pequeñas cantidades, usualmente se llegan a hacer unos cien modelos. Aquí los fabricantes de *garage – kits* pueden obtener las licencias especiales para poder hacer los *kits* para la venta exclusiva en esa convención o por un período mínimo de tiempo, esto es lo que hace que una convención de este tipo se vuelva interesante ya que los *fans* suelen ir a buscar *kits* especiales y exclusivos que saben que no podrán encontrarlos en tiendas.

* Sociedad para la Promoción de la Animación Japonesa o en inglés The Society for the Promotion of Japanese Animation.

4.2 Cosplays.

La palabra *cosplay* es una palabra compuesta que viene del inglés *costume play* que quiere decir juego de disfraces, a las personas que suelen disfrazarse de algún personaje de un *manga* o *anime* se les denomina *cosplayers*. Los *cosplayers* suelen realizar sus propios disfraces y además deben interpretar al personaje que representan de la mejor manera posible.

(Cultura otaku: ¿qué es cosplay? Disponible en red: <http://japanweblog.blogspot.com/2005/02/cultura-otaku-que-es-cosplay.html>)

El *cosplay* empezó su éxito a mediados de los años 70's en los *Comiket* que se realizan en Odaiba, Tokio; los *comiket* son mercados de *dōjins* en los que varios aficionados que les gusta dibujar *dōjinshi*, *mangas* realizados por personas no profesionales, tienen la oportunidad de mostrar el trabajo que han ido realizando; en los *Comiket* algunas veces se llegan a descubrir nuevos talentos como dibujantes de *manga*. Las editoriales suelen hacer concursos para sacar nuevos talentos por lo tanto el premio que se otorga es que la editorial va a publicar la obra del *mangaka** y si ésta tiene una gran aceptación se llega a contratar y es así como empiezan su carrera dentro de este mercado comercial.

Un ejemplo clave de estos son CLAMP el cuarteto femenino de dibujantes de *manga* que han sido llamadas como las "Reinas del *Shojo*" y Rumiko Takahashi una de las artistas del *manga* más impresionante de todos los tiempos (véase Anexo I). Los *comiket* suelen realizarse en los meses de agosto y

* Palabra japonesa que se utiliza para referirse al dibujante del *manga*

diciembre y se les denomina *comiket de verano* y *comiket de invierno*, respectivamente, y suelen durar tres días.

El número de personas que siguen la tradición del *cosplay* va en aumento, año con año es común ver a gente disfrazada en cualquier evento *otaku* e incluso hasta en premiers de algunas películas.

En una convención siempre se realizan concursos de *cosplay* y algunas veces los *cosplayers* pueden entrar a la convención sin pagar la entrada, lo que abunda en estas *expos* son los *kameko* que son las personas que se la pasan tomándole fotografías a los personajes para tenerlas en su colección o para intercambiarlas con sus conocidos.

Un *cosplayer* suele realizar su propio traje e incluso se pone a conseguir cosas para poder fabricar los accesorios que necesita su personaje. Las personas que elaboran un *cosplay* tardan hasta un año entero ideando cómo van a realizar su vestuario, qué accesorios van a necesitar, cuáles habilidades tiene su personaje, qué maquillaje o peinado van a requerir e incluso algunos hasta se ponen en forma para estar lo más similar posible al personaje que eligió.

Estas personas ven esta actividad como una forma de vida ya que a veces sienten que es obligatorio asistir a todos los eventos, convenciones o exposiciones *otaku* disfrazadas y obviamente estrenando atuendo.

(El arte del *cosplay*; Disponible en red: <http://www.hachemuda.com/2006/11/08/el-arte-del-cosplay/>)

Dentro del *cosplay* existe una variante que se le denomina *crossplay* que son personas que se disfrazan de algún personaje del sexo opuesto y estos regularmente suelen ser aficionados al *manga* o *anime* de tipo *yaoi* o *yuri*.

En las convenciones *otaku* los organizadores del evento realizan concursos donde los *cosplayers* tienen la posibilidad de realizar un *performance* donde caractericen al personaje en cuestión, o hagan un pequeño monólogo frente a un público. Existen dos maneras de participar ya sea de manera individual o grupal. En la grupal pueden ser a partir de dos o más personas y estos interactúan entre ellos. Las reglas para entrar en el concurso de *cosplay* es que siempre estarán prohibidas las armas reales, sólo las de utilería hechas con cartón o plástico; no se permiten sustancias y objetos con fuego, explosivos, objetos punzo cortantes que puedan representar un peligro durante el *performance*.

A veces los premios que dan los organizadores del evento son vales con determinado valor para cambiarlos en productos dentro de su tienda, paquetes armados con cierto valor o dinero en efectivo. Una convención *otaku* sin *cosplayers* no suele ser divertida ya que estas personas por lo regular son los que ponen el ambiente en el lugar.

4.3 Clubes de aficionados.

Un club es un lugar donde se reúnen personas que tienen intereses en común y suelen pasar un rato agradable. Dentro de la *cultura otaku* se pueden encontrar diferentes tipos clubes. Hay clubes universitarios en donde los

estudiantes realizan diversas reuniones o juntas entre los miembros de su comunidad escolar, proyecciones de *anime* o incluso forman círculos de lectura con el fin de convivir con personas que aprecian este tipo de cultura; a veces esta clase de clubes suelen tener su propia página de Internet para que la comunidad estudiantil conozca lo que se está realizando. En estos grupos siempre va a haber una mesa directiva que regularmente consta de un fundador, presidente, vicepresidente, tesorero, coordinador general, y si existe la página de Internet un *webmaster* que es la persona encargada del dominio y de actualizar la página cada vez que se requiera.

Incluso dentro del *anime* existe una serie y *manga* que trata sobre un grupo de jóvenes que crean la Sociedad por el Estudio de la Cultura Visual Moderna “***Gendai shikaku bunka kenkyūkai***” (*Genshiken*), las actividades de este club se centran más que nada en actividades *otaku* como en el estudio y análisis de *anime* cosas que suceden en los clubes del mundo real.

Otro tipo de círculo social son los clubes de fans en los que las personas que idolatran a un *mangaka* o dibujante suelen juntarse para intercambiar información sobre esta persona o los *animés* que haya realizado, e incluso sobre personajes de estas series. Estos clubes sirven para crear una interacción entre los *otakus* y que crezca el círculo social en el que se encuentran y así poder entablar una buena comunicación entre ellos. Existen clubes con diferente temática como *cosplays*, *fan fics*, *fan arts*, videojuegos, *manga* y *anime*.

También se pueden encontrar clubes de *karaoke** donde las personas que están interesadas por las canciones de sus series favoritas se la pasan cantando o intercambiando ideas o pistas, cabe mencionar que el *karaoke* en Japón es una actividad muy común que realizan los residentes de este país para divertirse o pasar el rato.

* Forma de cantar en *playback* siguiendo la letra de la canción impresa sobre una pantalla

CAPÍTULO V PUBLICIDAD DE ESPECIALIDADES

5.1 Definición de *copyright*.

Copyright es aquel derecho de propiedad que protege los derechos e intereses de los creadores de trabajos audiovisuales, literarios o proyectos realizados. También se le puede denominar *copyright* a todo el sistema de comercio de las creaciones intelectuales. Para tener el *licensing* es necesario tener primero los derechos de autor.

La duración de un derecho de autor varía a nivel internacional, en algunos países dura 50 años y cuenta a partir del año en que la creación fue por primera vez emitida, publicada o difundida.

Existen derechos económicos o también conocidos como secundarios en los que se protege al propietario de cualquier compra o venta de un producto obtenido de forma ilegal.

La piratería es un problema a gran escala en prácticamente todos los países de occidente, y México desde luego que no es la excepción. Aquí es

relativamente fácil encontrar en puestos callejeros informales los materiales audiovisuales o impresos en muy diversas formas y a un precio realmente económico, si se compara con el precio de los originales.

(Mena: Glosario de comunicación. Disponible en red: <http://www.monografias.com/trabajos16/diccionario-comunicacion/diccionario-comunicacion.shtml>)

5.2 Definición de *licensing*.

El *licensing* o licencia es aquella aprobación o consentimiento que el propietario de los derechos intelectuales de una obra proporciona para la comercialización de productos, con imágenes de algún personaje de caricatura, cómics, libros o videojuegos.

Para poder comercializar algún producto de *anime* o *manga* es necesario obtener una licencia de las compañías que tienen los derechos sobre esta imagen o incluso pedir permiso a sus autores. Las reglas para adquirir la licencia suelen estar muy reguladas por convenios internacionales como el Convenio de Berna, y la Convención de Roma y por organismos como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) el cual es uno de los 16 organismos especializados de la ONU, cuyo objetivo es “mantener y mejorar el respeto por la propiedad intelectual en todo el mundo” (Disponible en red: <http://www.wipo.int/portal/index.html.es>) y el Buró Internacional Unido para la Protección de la Propiedad Intelectual, o en el caso de la propiedad industrial la

Unión Internacional para la Protección de la Propiedad Industrial que se fundó a raíz de la Convención de París. En todos los casos no se permite variación alguna que afecte la idiosincrasia del personaje ni tampoco su política de creación. A veces las personas que tienen las licencias no permiten que sus productos sean asociados con el alcohol, sexo, tabaco o violencia debido a que estos suelen tener un público infantil y juvenil, el cual es el que comúnmente compra este tipo de productos.

También para poder adquirir una licencia las personas interesadas en ésta deben mostrar cuál es su capacidad financiera, cuáles son sus ventas y su nivel de distribución además de que la empresa entienda la filosofía de los personajes con los cuales se van a trabajar, ya que no solamente se trata de poner una imagen del producto. Al cumplir con los requisitos mencionados con anterioridad las empresas realizan un contrato en el cual la compañía interesada debe de pagar al comienzo del contrato.

Las licencias pueden clasificarse en dos formas, en licencias clásicas y licencias nuevas, las primeras son las que tienen muchos años dentro del comercio y estas cuentan con garantía; se puede dar seguridad a mediano y largo plazo aunque a veces suelen tener sus periodos de silencio como por ejemplo "Astroboy", "Mazinger Z", "Saint Seiya". Hay veces que los interesados en adquirir las licencias suelen inclinarse por personajes más recientes que por los clásicos que se llegan a explotar de una manera implacable como lo son "Pokémon", "Yu-Gi-Oh!", "Dragon Ball", "Ranma ½" entre otros. Por lo tanto si las compañías tienen planeado realizar una operación a largo plazo que suelen recurrir al personaje

clásico, pero si la idea es todo lo contrario, como explotar de manera ocasional, en ese caso es mejor utilizar los personajes de moda.

Para que una licencia en televisión resulte efectiva es necesaria la transmisión de la serie en una cadena de cobertura nacional, con un buen horario y sin tener cambio de programación con un mínimo de 25 semanas al aire. El mayor problema que se enfrenta el *licensing* es la piratería ya que son más productos lo que son copiados que las licencias que se venden.

Las licencias son aplicables dentro de los sectores de la papelería y juguetería por ejemplo en mochilas, sacapuntas, papel para regalo, carpetas, libretas, lapiceros, bolígrafos, lápices entre otros, textiles como las mantas, cojines, camisetas y conjuntos de ropa, alimentos como lo son las galletas, dulces, golosinas y yogurts y finalmente las editoriales con los cromos, calcomanías y cómics.

Los artículos regularmente son dirigidos para un público joven que gustan de esta clase de productos. (Olamendi: Licencias; Disponible en red: <http://www.estoesmarketing.com>)

5.3 Artículos promocionales.

Cuando un *anime* o *manga* tiene mucho éxito suelen sacar todo tipo de productos relacionados con la serie.

Música, una serie siempre va a estar musicalizada así que cuando tiene mucho auge suelen sacar discos compactos con la música de éste. Las canciones

pueden ser bajadas de Internet o alguna tienda en línea que se dedique a la venta de este tipo de formato. Los álbumes pueden ser clasificados dentro de tres formas:

- **OST** que es el Original Soundtrack o el Soundtrack Original usualmente éste tiene mayor número de canciones que han sido utilizada a lo largo de la serie o de una temporada.
- **BGM**, Background Music, viene siendo la música incidental que se utiliza a lo largo de la serie.

Y por último se encuentra el álbum de tipo instrumental en donde la música parece que está realizada con puros instrumentos de viento. (Poitras: 2000; 88)

Tarjetas coleccionables se venden en paquetes pequeños, el kit de cajas completas que a veces vienen con vídeos, bocadillos u otros objetos. Estas tarjetas coleccionables suelen ser un fenómeno mundial, por ejemplo en Japón se puede encontrar una infinidad de tarjetas que tienen conexión con el *anime*. Algunas de estas tarjetas suelen formar parte de un rompecabezas que hace un gran póster o incluso puede tener información en la parte de atrás donde viene algún dato sobre un personaje o mecha que es de importancia para los fanáticos sobre determinada serie; estas tarjetas son parecidas a las tarjetas deportivas que contienen datos estadísticos y del jugador en la parte de atrás. (Poitras: 2000; 91)

Tarjetas telefónicas, en Japón esta clase de tarjetas no están hechas de plástico pero traen el pin que se utiliza para realizar llamadas telefónicas. Muchas compañías sacan promociones con tarjetas de prepago que tienen la licencia para

poner los caracteres como parte del diseño. Cuando salen tarjetas con imágenes de *anime* enseguida los coleccionistas lo compran, incluso hay personas que las compran pero nunca las usan.

Artículos promocionales muchas series de *anime*, especialmente aquellas que son populares entre las jóvenes, sacan al mercado ciertos artículos u objetos como plumas, lápices, porta plumas, mochilas, libretas entre otras cosas. Estos objetos no sólo son comprados por niños que van a la primaria, sino también por jóvenes y fanáticos del *anime*. Un ejemplo de esto es *Hello Kitty* hay personas que gustan de este *anime* e incluso tienen una colección privada y cada vez que sale algún producto al mercado relacionado a este lo adquieren sin importar el costo.

Juguetes, una de las cosas que más se venden cuando sale un *anime* o *manga* son los juguetes basados en un carácter o un *mecha*, los juguetes están hechos con diferentes tipos de materiales, hay materiales de calidad o hasta del plástico más barato.

- **Cajas de dulces con juguete.** Dentro de estas cajas comúnmente se encuentran dulces y un juguete sorpresa, de no muy buena calidad, que a veces suelen ser de colección. Existe una gran variedad de este tipo de cajas con dulces, éstas suelen ser un excelente regalo para niños pequeños o incluso las personas que se dedican a coleccionar las compran. Regularmente estas cajas no son fabricadas por una compañía de dulces sino que las compañías de juguetes como *Bandai* son las que se dedican a comercializar esta clase de kits.

- **Modelos y figurines.** Con tantos robots y *mechas* dentro del mundo del *anime* existen kits de todos los tipos. Los japoneses tienen la reputación de crear modelos de muy alta calidad si de juguetes se trata. Cualquier persona que haya construido modelos japoneses de figuras o coches, y los planos relacionados con cosas de *anime*, puede saber que cualquier producto de este tipo es tan bueno y sus piezas tan exactas que el pegamento no suele estar contemplado dentro de estos ya que a veces no son necesarios a la hora de realizar el montaje. Estos figurines suelen venir en una gran variedad de posiciones y tiempos. (Poitras: 2000; 92)
- **Doll.** Son muñecas hechas exactamente como aparecen en el *anime*, a veces éstas vienen con ropa intercambiable, cuerpo intercambiable o incluso venden para pintar y realizar un carácter de acuerdo al gusto de la persona.

Juegos, existe gran variedad de videojuegos sobre el *anime*, existen para todo tipo de plataformas y para Pc. Los japoneses no sólo realizan un par de juegos sobre un *anime* en particular sino que realizan docenas. No todos son de acción, también hay de interacción con el personaje, juegos de rol, etc.

5.4 Empresas con licencia para comercialización oficial.

Para poder distribuir, proyectar o comercializar un *anime* es un requerimiento tener la autorización del autor o compañía que tengan contratos con

el autor y sus creaciones. Existen empresas que han adquirido una licencia para poder realizarlo.

Hay compañías importantes como *Bandai*, esta es una de las más conocidas por ser la distribuidora oficial de esta clase de productos. Otra es *Mattel* que últimamente se ha interesado por estar dentro de este mundo de la comercialización de productos relacionados con el *anime* debido a que existe una gran demanda dentro de esta clase de mercado, por lo tanto es bien remunerado.

Toei Animation es la que tiene las licencias para algunas series de *anime*. *Bandai* es una empresa japonesa que se dedica a la creación de juguetes y de series, entre sus comercializaciones más conocidas son “*Saint Seiya*”, “*Sailor Moon*”, “*Pokémon*”, “*Astroboy*”, entre otras. En el año de 2005 se fusiona con una empresa de videojuegos llamada *Namco* es por eso que en la actualidad se le conoce a esta compañía con el nombre de *Namco Bandai*.

Toei Company fue fundada en el año de 1957, es la creadora de varias series y películas de animación japonesa y la encargada de distribuir las a todo el mundo y también la encargada de otorgar licencias para los que quieren lucrar con las imágenes de estas animaciones. La lista de series que tiene *Toei* es infinita, entre largometrajes y series tiene más de 150 dentro de su catálogo.

Toho es fundado en el año de 1932 como la compañía *Tokio – Takarazuka – Theater*. La reputación internacional de *Toho* se basa en gran parte en la producción de las películas de Akira Kurosawa y la famosa serie de *Godzilla*, sin embargo, ésta también ha producido y distribuido muchas producciones de *anime* como *Lupin III*, *Touch* y las películas del estudio *Ghibli*.

- *Konami Corporation* es una compañía que fue fundada en el año de 1969 en Osaka, Japón, ésta tiene a su cargo la licencia de juguetes, tarjetas de colección, *anime* y videojuegos entre otros. Para el año de 2005 cuenta con más de seis subsidiarias.

Otra empresa es la de *Tezuka Productions Co.* Como su nombre lo indica todas las publicaciones relacionadas con el padre del *anime* o *Manga no Kamisama*, Osamu Tezuka, además de que digitaliza y colorea los *mangas* de su fundador.

La compañía *Tokyopop* fue fundada en el año de 1997 por Stuart J. Levy.

Es una compañía estadounidense que se dedica a traducir *anime* y *manga* al idioma inglés. *Tokyopop* es la distribuidora de *manga* más importante que hay en Estados Unidos, y es por eso que en este país se está despertando cada vez más un interés por este tipo de medio impreso.

Kadokawa Shoten Publishing Co. Es una editorial japonesa que tiene su sede en Tokio y cuenta con una infinidad de títulos de *manga*. En estos últimos años esta compañía se ha ido metiendo al mundo de los videojuegos por lo tanto ya es parte de *Daei Motion Picture Company*. *Kadokawa Shoten* se caracteriza por editar los trabajos más importantes de *CLAMP* (véase Anexo I).

Geneon Entertainment es una empresa que se dedica a la producción y distribución de *anime* en Japón, mientras que la compañía que se encuentra en Estados Unidos se dedica a traducir y distribuir el *anime* por doquier. Entre sus licencias se encuentra *Cardcaptor Sakura*, *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon* y varios más.

Shueisha es una editorial con gran renombre en Japón, y fue fundada en el año de 1925 por la editorial japonesa *Shogakukan*. Sin embargo al año siguiente se convirtió en una editorial independiente y más adelante *Shueisha* creó *Hakusensha* la cual también se llegaría a convertir en una de las editoriales más importantes de ese país.

CONCLUSIONES

La cultura *otaku* es un mundo completamente diferente al que se conoce; en éste las personas suelen tener distintas maneras de pensar y ver las cosas. La palabra *otaku* cambia su significado dependiendo del país en el que se encuentre, ya que en Japón esta palabra suele ser ofensiva y se utiliza de manera despectiva, al menos que la persona se considere a sí misma un *otaku*, pero en el resto del mundo sólo sirve para identificar a los fans del *anime* o *manga*; estos en su forma de vida siempre tienen manías o formas de expresarse que los puede llegar a identificar como *otakus* ya sea la manera en que en que hablan y hacen gestos para poderse comunicar con las personas. Dicha cultura engloba todos los medios masivos de comunicación por lo que es una nueva forma de expresión cultural. En ésta se pueden encontrar los medios impresos y es aquí donde entra el *manga* que es prácticamente un cómic, éste consta de una serie de cuadros que llegan a combinar las imágenes con textos e ideas que tiene el dibujante que es llamado *mangaka*, la característica principal del *manga* es que este es en blanco y negro.

Estas son publicaciones que salen semanal o mensualmente, dependiendo de la editorial; cuando una serie se ha producido por un periodo largo los capítulos son reunidos en tomos y a estos se les denomina *tankobon*.

El *manga* como medio impreso tiene un papel importante dentro de la sociedad ya que gracias a este, las personas han podido superar el analfabetismo además de que es una manera en que los jóvenes se interesen por la lectura ya que el *manga* no sólo tiene historias de ficción sino que también toca temas de interés público.

La aceptación del *manga* fuera de Japón ha sido tan grande que se han tenido que traducir a diferentes idiomas para que todos pudieran leerlos sin problema alguno. En México hay editoriales que se dedican exclusivamente a traducir este tipo de *mangas* como Mundo Vid que traduce para todo Latinoamérica, para poder traducir un *manga* es necesario saber japonés a la perfección y sobre todo se deben de respetar las onomatopeyas porque si no se estarían violando los derechos de autor, es decir, la traducción debe ser lo más literal posible.

Dentro de los medios audiovisuales se pueden encontrar el *anime*, esta palabra se utiliza para referirse a la animación de dibujos japoneses, antes era conocido con el nombre de *japanimation* pero debido a lo largo fue que cayó en desuso. El *anime* a pesar de ser dibujos animados suele tener diversos géneros para toda clase de gustos, también hay para niños, adolescentes y adultos. La característica del *anime* es que los estudios han ido perfeccionando su técnica con el paso de los años para ahorrar cuadros de animación, y es por eso que repiten

los escenarios y hacen que la imagen de los personajes se vayan deslizando por la pantalla y sólo animan la boca mientras que lo demás permanece estático.

Cuando un *manga* tiene un éxito impresionante en Japón se realiza una serie de animación, y si ésta a su vez llega a tener una gran aceptación dentro del mercado japonés, se traduce y comienza a distribuirse a otros países, además de que se empieza a producir mercancía relacionada a la serie como lo son juguetes, muñecos de acción, tarjetas, tazas y artículos promocionales. A todo esto se le conoce como *licensing* que es la licencia que se le da a las empresas que quieren explotar productos con la imagen de algún personaje, pero para ello es necesario pedir la autorización a las compañías que tienen esos derechos y algunas veces al mismo autor. Algunas veces estas compañías suelen armar sus propios paquetes, dan una serie que tiene un gran éxito acompañadas de otras dos que son menos importantes. El *anime* ha tenido gran aceptación a nivel mundial que suelen sacar videojuegos, películas, música, estaciones de radio en donde transmiten las 24 horas del día *openings* y *endings* de las series; en el cine ha ido ganando terreno después de la película realizada por Hayao Miyazaki que tuvo gran aceptación y ganó varios premios a nivel internacional.

El Internet es una herramienta esencial dentro de los medios de comunicación debido a su gran alcance; en muchos países suelen estar en contacto con otros usuarios de diferentes partes del mundo compartiendo sus ideas y aficiones sobre determinado *anime*. Además las personas que gustan de navegar en la red suelen formar parte de foros, crear páginas web relacionadas a alguna serie o personaje favorito, aquí hacen galerías de imágenes, realizar

fanfics, imágenes diseñadas por los propios fans y no por el creador de la serie, intercambio de opiniones y de animaciones, en Internet suelen haber páginas de radiodifusoras especializadas en el tema donde se pueden enterar de las noticias más recientes sobre su *mangaka* favorito entre otras cosas.

Dentro del mundo de la cultura *otaku* existen convenciones *otaku* que es nada más un lugar donde se reúnen miles de fanáticos con un mismo interés *anime*, *manga* y videojuegos. En las convenciones es muy común encontrar *cosplayers* que son personas que se suelen disfrazar de su personaje favorito paseando por toda la sede, para ser *cosplay* no importa la edad, van desde bebés hasta personas grandes en su papel. Se realizan concursos de *cosplay* pueden ser individual y grupal, en el primero como su nombre lo indica pasa una sola persona y realiza un *performance* y en grupal se considera así a partir de dos o más personas, ellos suelen representar un fragmento de la serie de la que eligieron vestirse, hacen parodias, pasan a bailar o contar chistes. Existe un jurado que es el que decide quienes son los ganadores de acuerdo al estilo, dificultad del *cosplay* y su *performance*. Los premios suelen ser variados, van desde un reconocimiento hasta dinero en efectivo.

También dentro de estas convenciones se realizan concursos de *karaoke* donde los asistentes podrán cantar su canción favorita relacionado con un *anime* en su idioma original que viene siendo el japonés y sin importar la edad se puede participar, lo que se califica en el concurso es el sentimiento que le pongan a la interpretación, la pronunciación, dicción y entonación.

En una convención se suelen vender productos de origen japonés como refrescos, galletas, *pookys* son palitos de pan con cubierta de chocolate, vainilla u otro sabor, *sake* es la bebida que los japoneses suelen tomar, hay venta de artículos promocionales, *OVA*s y todo lo que se pueda comercializar.

En la ciudad de Veracruz se suelen realizar dos convenciones de este tipo, la *Veracon* de primavera y la *Veracon* de invierno, su duración es de dos días. En el año de 2007 se realizó el 18 y 19 de mayo teniendo una concurrencia de 1200 personas por día mientras que el 1 y 2 de diciembre fueron más de 1500 personas por día, por lo que se llega a la conclusión de que la afición por esta clase de cultura y estilo de vida ha ido en aumento con el paso de los años.

Dentro de la cultura *otaku* está claro que se dan relaciones humanas debido a que se establecen procesos de comunicación. Aquí siempre existirá un proceso de integración grupal en donde se den distintas redes comunicativas, por lo tanto existe una comunicación intragrupal, esto significa que hay relaciones comunicacionales y dinámicas dentro de un grupo determinado que en este caso vienen siendo los autodenominados *otaku*.

La importancia de ésta es que gracias a la globalización se ha ido incrementando consecutivamente con el paso de los años el gusto por esta clase de cultura. Las personas que tienen un contacto constante con ésta pueden ir cambiando su forma de pensar y de actuar con tal de ser aceptados y así poder entablar un tipo de comunicación interpersonal.

El saber sobre la cultura *otaku* es algo positivo debido a que es una forma de nutrir a los medios de comunicación masiva que siempre han utilizado las mismas herramientas para llegar a un público específico.

Este documento es el resultado de una indagación profunda proveniente de diversas fuentes bibliográficas que se utilizaron para poder definir lo que es la cultura *otaku* y todos los elementos que la componen. Los objetivos de esta investigación fueron cubiertos en su totalidad. Las limitaciones que se encontraron durante la realización de este trabajo de investigación fue la falta de información sobre el tema en México, y por este motivo se tuvo que recurrir a bibliografía extranjera, la cual se tuvo que traducir e interpretar.

Por último, realizar esta investigación aporta al especialista de la carrera de Ciencias de la Comunicación un crecimiento a nivel profesional y personal, debido a que ha ido adquiriendo nuevas enseñanzas que le ayudarán en su vida diaria y sobre todo tener un conocimiento previo sobre este tema para que en un futuro, si se llegaran a ocupar estos nuevos medios, se tenga una idea clara de qué se trata y hasta dónde se puede llegar con ellos.

Una vez finalizado este documento se ha ido encontrando información reciente, la cual sería interesante para aquellas personas que quieran darle continuación al tema, por lo tanto se les sugiere que analicen el impacto que tiene la cultura *otaku* dentro de la vida de las personas que tienen contacto con ella.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRÁFICAS

McCARTHY, Helen. (1999). HAYAO MIYAZAKI: MASTER OF JAPANESE ANIMATION. Stone Bridge Press. EUA.

McCARTHY, Hellen. Clements, Jonathan. (2006). The anime encyclopedia, revised & expanded edition: a guide to japanese animation since 1917. Stone Bridge Press. EUA.

NAPIER, Susan J. (2005). Anime from akira to howl's moving castle: experiencing contemporary japanese animation. Palgrave MacMillan. EUA.

POITRAS, Gilles. (2000). *Anime* essentials: every thing a fan needs to know. Stone Bridge Press. EUA.

HEMEROGRÁFICAS

ARCEO, Martín. (Julio 1998). Sailor moon. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

BUSTAMANTE, Miguel (Enero 1999). Perfil evolutivo de la animación japonesa. Revista de revistas. Número 4472. México, D.F.

CONEXIÓN MANGA. (Abril 2001). Las reinas de los videojuegos. N° 22. México, D.F.

DÁVALOS, Magdalena. (Marzo 1999). Conoce a los creadores de tus series favoritas. Seinen. Año 1, Número 8. México, D.F..

ESPINOSA, Enrique (Enero 1999). Cine, historietas, manga y demás. Revistas de revistas. Número 4472. México, D.F.

ESPINOSA, Héctor. (Julio 1998). La venganza de la luna: el manga. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

GARCÍA, Eduardo. (Julio 1998). Lenguaje manga. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

GARCÍA, Eduardo. (Julio 1998). ¡Mangamanía!. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

GARCÍA, Eduardo. (Julio 1998). Manga sin pudor. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F..

GARCÍA, Víctor. (Julio 1998). Las historietas, una pasión de los japoneses. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

GARZA, Héctor. (Julio 1998). La reina del manga: Rumiko Takahashi. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

GARZA, Héctor. (Julio 1998). Un vistazo al pensamiento japonés. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

MICHAN, Miguel. La obtención de derechos. (s.a.) Shirase N°1

MINAMI. Akira Toriyama: Vida y Obras. Año 4, s.a. Especial N°1. Barcelona, España

NOGUERAS, Juan Carlos. (2002) Salón de Jerez 2002. Una cita habitual. Shirase N°16

QUINTANA, Claudia. (Julio 1998). El emperador del comic japonés. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

TRITÓN. (Enero 1999). 1998 en los animes, mangas y cómics. Revistas de revistas. Número 4472. México, D.F.

TRITÓN. (Julio 1998). Animación al estilo japonés. Revista de revistas. Número 4466. México, D.F.

ZÁRATE, Adalisa (Marzo 2002) Anime en el Internet. Conexión Manga, N° 43. México, D.F.

ZÁRATE, Adalisa. (Julio 2006). El cyberpunk: una visión futurista de nuestra sociedad. Anime & Manga. Colección de Luxe. Número 13. México, D.F.

ZÚÑIGA, Angel (Enero 1999). Manga en México. Revistas de revistas. Número 4472. México, D.F.

ELECTRÓNICAS

CANTÓN, Michael. ¿Qué es un otaku? Disponible en red:
http://www.imperioanime.com/otaku_.html

GARCÍA, Héctor. Ukiyo - e. Disponible en red: <http://www.kirainet.com/ukiyo-e/>

HERRERO, José. ¿Qué es cultura? Disponible en red:
<http://www.sil.org/capacitar/antro/cultura.pdf>

LUNA, Pablo. Manga: Evolución histórica. Disponible en red:
http://www.imperioanime.com/manga_evolucion_.html

MENA, Farfán Karl Vladimir. Glosario de comunicación. Disponible en red:
<http://www.monografias.com/trabajos16/diccionario-comunicacion/diccionario-comunicacion.shtml>

OLAMENDI, Gabriel. Licencias. Disponible en red:
<http://www.estoemarketing.com/Comunicacion/Licencias.pdf>

OMPI. Derecho de autor. Disponible en red:
<http://www.wipo.int/portal/index.html.es>

QUINTEROS, Nicolás. Max fleisher dibujando el futuro. Disponible en red:
<http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>

RUIZ, Adrián. ¿Qué es cosplay?. Disponible en red:
<http://japanweblog.blogspot.com/2005/02/cultura-otaku-que-es-cosplay.html>

SELENER, Pablo. ¿Qué es anime? Disponible en red:
<http://comunidad.anime.com.ar/articulos/queesanime.htm>

SERRANO, José Antonio. Osamu Tezuka. Disponible en red:
<http://www.guiadelcomic.com/autores/tezuka.htm>

VALENCIA, Jorge Eduardo. Algunos términos útiles. Disponible en red:
<http://fortunecity.com/underworld/rpg/313/palabras.htm>

YOSHIHIRO, Yonezawa. El fenómeno mundial del anime: pasado y presente. Disponible en red:
http://www.imperioanime.com/anime_pasado_presente_.html

FUENTES TESTIMONIALES DE EXPERTOS. ENTREVISTAS PERSONALES

VALDÉS, Juan. Propietario de la tienda Valkar Cómics, ubicada en Ocampo 234 Local 9 entre Independencia y 5 de mayo entrevista sobre el *anime* en general, realizada el 19 de abril de 2007 en Boca del Río, Veracruz.

ANEXOS

ANEXO I

Osamu Tezuka

Osamu Tezuka nació en la ciudad de Toyonaka Japón un 3 de noviembre de 1928, está considerado el *mangaka* más famoso de todo los tiempos además de que es considerado sin duda alguna el padre y creador del *manga* y *anime* como se conoce en la actualidad, él es el responsable de que los dibujos japoneses se identifiquen con mucha facilidad en el resto del mundo por sus ojos grandes. Las obras que lo han hecho famoso fueron “Astroboy” (*Tetsuwan Atomu*), “La princesa caballero” (*Ribbon No Kishi*) y “Kimba el león blanco” (*Jangaru Taitei*).

Desde edad muy temprana lo que le gustaba a Tezuka era estar dibujando es por eso que a sus 18 años, y a pesar de ser un estudiante universitario de medicina, hizo su debut como caricaturista en 1946 con un *manga* de cuatro páginas llamado “El diario de Machan” (*Machan No Nikkicho*) pero no fue hasta 1947 que empezó a consolidarse como autor y caricaturista con “La nueva isla del tesoro” (*Shinkatarajima*) la cuál sorprendió por sus ventas de 4,000 copias dándole a Tezuka fama nacional.

Al recibir Tezuka su licencia de Física, éste abandonó por un rato el *manga* para irse al frente durante la Segunda Guerra Mundial, ayudando a curar a sus compatriotas que se encontraban heridos pero esto no impidió a Osamu seguir con su afición de dibujar páginas de *manga* e historias completas cosa que no era muy bien visto por sus superiores.

Cabe mencionar que Osamu Tezuka fue influenciado un poco por la animación que manejaba la casa productora de Disney, esto fue lo que inspiró al padre de la animación japonesa a realizar su primera obra famosa a nivel mundial Kimba el león blanco (*Jangaru Taitei*) publicado en el Monthly Magazine Manga Shonen, pero no fue hasta el año de 1952 que creó la obra que le valió ser reconocido a nivel internacional *Tetsuwan Atomu* mejor conocido como Astroboy. En 1961 Tezuka formó Mushi Productions que años más tarde se convertiría en Tezuka's Productions en el año de 1968.

Osamu Tezuka llegó a dibujar 150,000 páginas de *mangas* creando 500 diferentes títulos y más de 1000 diferentes personajes en los que Tezuka utilizaba a los personajes como si fueran actores, ya que si veía que un personaje gustaba lo volvía a colocar en una historia completamente diferente. El único personaje que tiene su excepción fue el principal de Black Jack, ya que este personaje está basado en un doctor que él tuvo en su infancia ya que éste lo atendió cuando era pequeño al evitar a toda costa que Tezuka llegaría a perder un brazo, por lo que llegó a admirarlo de manera notable. Una de las características principales de este

autor es el trazo perfecto que manejaba en sus viñetas ya que usaba secuencias de animación para realizar todas sus obras.

Osamu Tezuka fallece el 9 de febrero de 1989 a los 60 años de edad dejando inconclusas varias obras y también más de 60 películas realizadas por él en 35 años. Después de su muerte Tezuka es aclamado como el “Dios del *manga*” inmortalizando así el impacto que dejó dentro de la historia y cultura de todo un país y también de generaciones de autores y lectores. (Dávalos: 1999; 28)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA DE OSAMU TEZUKA

- La nueva isla del tesoro (*Shintakarajima*) en 1947. Esta es la primera obra destacada de Tezuka además es un título fundamental dentro del manga ya que este tuvo una gran influencia en otros autores de este país.
- Kimba el león blanco (*Jungle Taitei*) en 1950. Este se dice que la casa productora Disney se inspiró en esta serie para realizar la El rey león.
- Astroboy (*Tetsuwan Atomu*) en 1951. El protagonista de esta serie se convirtió en un icono cultural en Japón y su popularidad dio inicio a otros héroes robóticos.

- La princesa Caballero (*Ribon no Kishi*) en 1953. Esta obra es considerada como el primer Shojo Manga, es decir, el manga para las jóvenes.
- Fénix (*Hi no Tori*) en 1954. Osamu Tezuka considero a este trabajo como la obra de su vida (*raifu waku*) ya que es una de las obras más personales de este. Fénix tiene más de 3,000 páginas en total.
- Buda (*Buddha*) en 1972. Es prácticamente la biografía del personaje histórico-religioso de Buda y esta hecho a base de la perspectiva personal de Tezuka.
- Black Jack en 1973. Esta es una serie en la que Tezuka saca a relucir sus conocimientos en medicina.
- Adolf en 1983. Es uno de los trabajos más adultos de Tezuka y fue su última gran obra. (Serrano; disponible en red: <http://www.guiadelcomic.com/autores/tezuka.htm>)

Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki es un *mangaka* y productor de *anime*, nació en Tokio el 5 de enero de 1941. Él es el director de populares filmes de animación como “El viaje de *Chihiro*” y “La princesa *Mononoke*” en la actualidad es considerado por la crítica y público como el mejor director de animación de la historia.

Miyazaki cursó sus estudios en ciencias económicas, pero comenzó su carrera como animador en Toei en 1963, gracias a su increíble habilidad para dibujar y su casi inagotable flujo de ideas.

La primera serie que llegó a dirigir fue en el año de 1978 Conan el niño del futuro y en 1979 deja Nippon Animation para pasar a Tokio Movie Sinsha donde dirige su primera película, Lupin III El castillo de Cagliostro, en ese mismo año comenzó a escribir *Kaze no Tani no Nausicaa*, su obra más importante hasta el momento, este trabajo le da un impulso a su carrera al mostrar un estilo diferente de cómic infantil. Después de crear la película Lupin, Miyazaki tenía desarrollado para *anime* de su propio estudio. En el año de 1985 funda su propio estudio, Estudio Ghibli, la cual ha realizado famosas películas como *Tatari no Totoro*, *Tenku no Shiru Laputa*. *Mimi o Sumaseba*, etc.

La mayor parte de su obra ha estado enfocada a los niños, al punto de ser llamado el Disney japonés, el cual es un título que le desagrade a sus fans y al mismo Miyazaki.

Las obras de Hayao Miyazaki tratan temas de contenidos, demuestran un grado de optimismo, con mensajes antibélicos o abordando temas complejos como el hombre y la naturaleza, incluso el mismo Miyazaki afirma que le gusta hacer películas que hagan pensar a la gente de cómo deberían de ser las cosas. Muchas de sus películas están dirigidas a los niños porque según el mismo es importante que los jóvenes vean el mundo de manera positiva y tengan esperanza en ella, lo que le ha valido el reconocimiento público de Occidente y de los especialistas.

Hayao regularmente muestra en sus historias la fortaleza del ser humano para salir adelante ante cualquier adversidad, aparte de que le encanta incluir escenas aéreas de aviones antiguos, demostrando que es un fanático de estos aviones antiguos, debido a que le encanta mostrar una sensación de libertad por medio de estas escenas, con lo que planea expresar a su público que tiene la libertad y la fuerza de voluntad para impulsarlos a alcanzar sus metas, algo que debe tomarse en cuenta como persona.

Para todo esto su película "El viaje de Chihiro" recibe el Oso de Oro de la Berlinale 2002, el Oscar a la mejor cinta animada en 2002 y el reconocimiento a su

trayectoria en el Festival Internacional de Cine de Venecia, mientras que “El increíble castillo vagabundo” (*Howl's Moving Castle*) postuló al Oscar 2005 como mejor película animada. (Dávalos:1999; 20)

TRABAJOS DE HAYAO MIYAZAKI

- ✘ Wan Wan Chushingura
- ✘ Okami Shonen Ken
- ✘ Shonen Ninja Kaze
- ✘ Hassuru Ranchi
- ✘ Reinbo Sentai Robin
- ✘ Mahutsakai Sally
- ✘ Nagatsu Wo Haitaneko
- ✘ Ali Baba to 40 no Tozoko
- ✘ Lupin III
- ✘ Panda Kopanda
- ✘ Samurai Jyantsu
- ✘ Heidi la niña de los alpes
- ✘ Mirai Shōnen Konan
- ✘ Lupin III, el castillo de Cagliostro *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*
- ✘ Ironman 28
- ✘ Sherlock Houn

- ✘ Zorro
- ✘ Space Adventure Cobra
- ✘ Nausicaä del Valle del Viento *Kaze no tani no Naushika*
- ✘ Laputa: El castillo en el cielo *Tenku no shiro Rapyuta*
- ✘ Mi vecino Totoro *Tonari no Totoro*
- ✘ Porco Rosso *Kurenai no buta*
- ✘ Kiki's Delivery Service *Majo no takkyubin*
- ✘ Mimi Wo Sumaseba
- ✘ La princesa Mononoke *Mononoke No Hime*
- ✘ El viaje de Chihiro *Sen to Chihiro no Kamikakushi*
- ✘ El increíble castillo vagabundo *Hauru no Ugoku Shiro*
- ✘ *Gake no ue no Ponyo* esta actualmente se encuentra en producción y se estima que salga para el año de 2008.

Rumiko Takahashi

Rumiko Takahashi nació en 1957 en Nigata, Japón, comenzó a estudiar para ser *mangaka* con Kazuo Koike, autor de *Crying Freeman*, en la universidad de Nihon Josedai.

En 1978, Takahashi ganó un premio en el concurso que organiza anualmente la Shogakukan, el New Comic Artist Contest. Ese mismo año su serie LUM Urusei Yatsura comenzó a aparecer semanalmente en la revista Shonen Sunday, esta comenzó en N° 39 en 1978 y terminó en 1987 y llegó a vender 22 millones de copias.

Ante el suceso, la autora siguió con sus historias cortas hasta que en noviembre de 1980 comenzó a salir en la revista Big Comics Spirits, otras de sus obras más memorables: *Maison Ikkoku*. *Maison Ikkoku* duró hasta Abril de 1987 y sus 171 episodios se recopilaron en 15 tomos.

Aunque "Ranma ½" es sin duda alguna la serie que le dio la fama mundial, sin embargo otra de las series que la han hecho famosa ha sido "La Saga de la Sirena", la cual está compuesta de cuatro partes independientes pero que logran hacer un todo muy completo: *Mermaid forest*, *Mermaid's Scar*, *Mermaid's Gaze* y *Mermaid's Promise* mezclando fantasía, tradiciones japonesas, drama y un sutil toque de erotismo, además en la cual Rumiko proponer hacer una historia de

terror y en verdad lo logra. En esteTakahasi logra recrear una historia mucho más profunda que “Ranma ½”, al grado de que para muchos de sus lectores esta saga era ya lectura de élite.

En el año de 1987 comenzó su trabajo más popular *Ranma Nibunnoichi* que se comenzó a editar en ese año y 1996. En esta obra se puede ver un excelente manejo de situaciones que se permite Takahashi. Ranma ½ le trajo a Rumiko todos los éxitos y los mayores reconocimientos que pueda tener un autor de *manga* y además la convirtió en una de las *mangakas* más ricas de la industria con todas las adaptaciones de sus trabajos a la pantalla grande y chica. A pesar de este éxito esta *mangaka* no ha dejado de trabajar ya que en 1997 apareció *Inuyasha* y continua hasta la actualidad.

Rumiko Takahashi es una autora que ha hecho más de 70 obras y es una de los representantes más populares a nivel mundial del cómic japonés y por eso es considerada la reina del *manga*. (Garza: 1998; 48)

SUS TRABAJOS MÁS SOBRESALIENTES

- ✘ Maison Ikkoku
- ✘ Urusei Yatsura
- ✘ Ranma ½

- ✘ Runic World
- ✘ Firetripper
- ✘ Maris the Chojo
- ✘ Smiling Target
- ✘ Wasted Wings
- ✘ Golden Gods of Poverty
- ✘ Spirit of Business
- ✘ Mermaid's Saga
- ✘ One Pund Gospel
- ✘ InuYasha
- ✘ Taimen Warp Trouble
- ✘ Those Selfish Aliens

Masami Kurumada

Masami Kurumada nació el 6 de diciembre de 1953 en Tokyo. Comenzó su trabajo como *mangaka* en el año de 1974 para Shueisha dentro de *Shonen Jump*. Debutó con *Sukeban no Arshi* realizada a los 21 años, y fue publicada por el legendario *Shonen Jump* semanal. Esto le sirvió para lo que sería el inicio de su carrera. En el año de 1977 inició *Ring ni Kakeru*, una obra con 25 tomos, y la finalizó en el año de 1985, esta obra fue su primer gran éxito, y también la base de muchas de sus obras posteriores. Incluso desde *Ring ni Kakeru* se comenzó a observar el estilo que haría tan singular a todas las obras de Kurumada.

A pesar de que pareciera lo contrario, Masami no disfruta de matar a sus personajes es por eso que siempre los revive. Por el año de 1982 *Fuhma no Kojiro* que sería considerado como su primer fracaso y para 1984 comenzó a desarrollar el llamado "Principio del cosmos" dentro de su *manga Otoko – Zaka* que después se vería como Kurumada lo desarrollaría en su obra cumbre. En 1986 comenzó su obra definitiva y la más exitosa que es *Saint Seiya*, la cual constó de 28 volúmenes, 114 capítulos de *anime* y 4 OVAs y culminó en el año de 1991.

Kurumada no sólo escribió *mangas* para adolescentes, sino que también dibujó un *manga* que apareció en Super Jump de Shueisha que era una publicación para adultos, con el nombre de *Akane-iro no kaze*. Masami publicó en exclusiva para

Shueisha hasta 1994 y una vez dejando Shueisha Kurumada dibuja para el Shonen Ace de Kadokawa su B'TX el cual daría de nuevo de que hablar sobre él. Después de terminar B'TX, Kurumada ha regresa a Shueisha donde actualmente está publicando la segunda parte de Ring ni Kakeru, titulada Ring ni Kakeru 2.

Masami Kurumada tiene un estilo muy peculiar de dibujo que se adapta en buena manera a sus historias, que aunque utilizan ciertos elementos similares no dejan de tener su singularidad, además cabe destacar la increíble imaginación que posee para diseñar armaduras. Sus obras son inconfundibles, simplemente hay que basarse en su protagonista, que siempre son clones de Seiya, aunque su estilo de dibujo también es reconocible para los que han seguido parte de sus obras. (Dávalos:1999; 13)

OBRAS DE MASAMI KURUMADA

- ✘ Otokoraku
- ✘ Ring ni Kakeru
- ✘ Fuma no Kojiro
- ✘ Saint Seiya
- ✘ Aoi no tori shinwa
- ✘ Silent KnightShou
- ✘ Otoko - Zaka
- ✘ Sukeban Arashi

- ✘ Mikereko Rock
- ✘ Mabdachi Jingi
- ✘ Shiroobi Taishoo
- ✘ Jitsuroku! Shinwakai
- ✘ Saigo no Jitsuroku! Shinwakai
- ✘ Raimei no Zaji
- ✘ Kyôfu taiken
- ✘ B'tx
- ✘ Akaneiro no Kaze
- ✘ Evil Crusher Maya
- ✘ Ring ni Kakerô 2

Akira Toriyama

Nació en abril de 1955 en la Prefectura Aichi, cerca de Nagoya. Toriyama comenzó a notar desde su infancia que aquello del dibujo era realmente lo que le gustaba así que en el año de 1974 Akira Toriyama entro en la Escuela Superior de la Prefectura Industrial a la carrera de diseño publicitario y fue así como pudo entrar a una empresa de publicidad donde aplicaría todos los conocimientos adquiridos pero al cabo de un año se salió ya que lo que más le gustaba era dibujar por lo que se pasaba horas dibujando y creando personajes y pequeños *mangas* para él.

En el año de 1978 intentó comenzar desde cero dentro de un mundo que era completamente nuevo para él, al cabo de un año de estar llamando puertas editoriales y vivir dedicado a lo que era su afición, publicó su primer trabajo profesional en el *Shonen Jump* semanal. Se titulaba “Wonder Island”, tras varias historias cortas que estuvo realizando como “Tomato” y “Today’s High Light Island” decidió iniciar su primer *manga* en forma de serie, en el cual dejaba ver el ingenio y agilidad de dibujo que ya había empezado a mostrar en sus anteriores trabajos.

En el año de 1980 realizó “Dr. Slump” y salió publicado en el Weekly Shonen Jump, pero debido al éxito que alcanzó en abril de 1981 empezó a transmitirse la serie de televisión, y en julio del mismo año se proyectó la primera película titulada Hello Wonder Island, el éxito de Dr. Slump fue tan grande que en el año de 1985

Toriyama se autoparodiaba en la serie y aparecía en forma de robot en varios de los últimos capítulos de la serie anunciando su culminación. Pero debido a las cartas de varios fans se terminó hasta febrero de 1986.

Para relajarse de tan ardua tarea, Toriyama decidió tomar un tiempo para descansar realizando una serie como distracción, mientras iba publicando otras obras de su autoría como "*Pink*", "*Chobit*" y "*Dragon Boy*" que podría considerarse como el comienzo de "*Dragon Ball*", finalmente éste empezó a editar una nueva serie y le quitó a "*Dragon Boy*" las últimas dos letras y le puso *Ball* y es así como nace esta serie que lo mantendría ocupado durante toda una década, DB como es su abreviación llegó a su fin en el año de 1995 y no fue precisamente porque haya tenido bajas ventas o haya bajado su éxito, sino fue todo lo contrario, "*Dragon Ball*" culminó debido al agotamiento psíquico y físico del autor al considerar que ya no se le ocurría nada bueno para que siguiera la serie de una manera coherente.

Muchos fans le han pedido a Toriyama que regrese, pero él se niega debido a que considera que prefiere hacer nuevos proyectos y considera que sería un exceso continuar con "*Dragon Ball*", y es por eso que muchas compañías dedicadas al *merchandising* están reeditando las colecciones completas de las tarjetas, recuperan antiguos materiales y editan libros recopilatorios y memoriales.

Las obras de Akira Toriyama es extensa y fácil de estructurar. Se compone de dos obras principales que marcan su trayectoria y la dividen en dos épocas con

características propias, su inicio con las historias cortas de “*Dr. Slump*” y la época que le dio la entrada a la industria audiovisual que es la de “*Dragon Ball*”. Además de sus dos obras Toriyama ha colaborado en juegos RPG y diseñando personajes, incluso se ha llegado a editar una revista en la que él es el auténtico protagonista.

Toriyama ha intervenido muchas veces dentro del mundo multimedia, él se encarga de supervisar de los videojuegos y series de televisión de sus series, su trabajo más famoso es el diseño de los personajes para la saga de videojuegos de *Dragon Quest* y *Chrono Trigger*. (Minami:2002; 6)

OBRAS DE AKIRA TORIYAMA

- ✘ Wonder Island y Wonder Island II
- ✘ Tomato
- ✘ Pola & Roid
- ✘ Escape
- ✘ Mad Matic
- ✘ Pink
- ✘ Chobit y Chobit 2
- ✘ Dragon Boy y Dragon Boy II
- ✘ The adventure of Tongpoo

- ✘ Mr. Ho
- ✘ Lady Red
- ✘ Kennosuke Sama
- ✘ Souchoh
- ✘ Mamejirô
- ✘ Clear Skyes, Karamaru
- ✘ Cashman, Saving Soldier
- ✘ Dub & Peter
- ✘ Go! Go! Ackman
- ✘ Alien X Peke
- ✘ Tokimecha
- ✘ Cowa
- ✘ Kajika
- ✘ Sandland

CLAMP

- CLAMP es un equipo de mujeres *mangakas* que se han ganado el título de Las Reinas del *Shojo*. Tienen un estilo bastante sádico que podría ser *manga* para gente más adulta, aunque otras historias están dedicadas también para un público infantil, es decir, tienen una gran variedad de géneros. Al principio dicho equipo constituía de once personas de las cuales sólo quedan cuatro de ellas que son Mokona Apapa, Nanase Ohkawa, Mick Nekoi y Satsuki Igarashi. Ellas comenzaron realizando *doujinshis* desde 1987 hasta 1991. Sus *dojinshis* se publicaban en una colección llamada CLAMP BOOK. También publicaban una colección de *doujinshis* llamada CLAMP NEWS que incluían pequeñas historias de sus obras más recientes del momento e imágenes de *artbook*.

OBRAS REALIZADAS POR CLAMP

- ✘ Angelic Layer
- ✘ Shining Star
- ✘ Please 20 Mask
- ✘ RG Veda
- ✘ Tokyo Babylon
- ✘ Cluster

- ✘ Shin Shukaden
- ✘ Yukionna Shou
- ✘ Combination
- ✘ CLAMP Campus Police Dukiyon
- ✘ CLAMP Campus Detective Team
- ✘ X
- ✘ XXX Holic
- ✘ Night Head
- ✘ Rex Kyouryuu Monogatari
- ✘ Koi (Love)
- ✘ Hidarite (Left Hand)
- ✘ Magic Knight Rayearth
- ✘ Miyukichan in Wonderland
- ✘ Person I Like
- ✘ Card Captor Sakura
- ✘ Wish
- ✘ Clover
- ✘ Tsubasa Reservoir Chronicle

ANEXO II

GLOSARIO DE TÉRMINOS

AI SENSHI: Significa guerrera del amor, es la versión femenina de los guerreros que se conocen, ellas combaten el mal con el poder del amor.

AMECOMI: Es la manera de llamar a los cómics de origen americano.

ANIME: Se le llama *anime* a toda la animación o dibujos animados que son de origen japonés.

ANIPARO: Es abreviación de las palabras *anime* y parodia, es un subgénero del anime y la idea de esto es que se hagan sátiras de algunos personajes de las series o de situaciones cómicas.

ARRANGE ALBUM: Es un disco compacto con banda sonora remezclada o remasterizada.

ART BOOK: Se le llama de esta manera a los libros que son con ilustraciones de color obra de algún autor o serie. También se les conoce como *Fan book*, *Visual book* y *Character book*.

BGM (BackGroundMusic): Es un CD que contiene temas sobre una producción de *anime*.

BISHONEN: Es la manera en que se les llama a los jóvenes guapos que participan en una serie o en un *manga*.

BISHOJO: Se le llaman así a las jóvenes que participan en un *manga* o *anime*.

BUNKO: Formato de libro pequeño es inferior a los *tankoubons* empezó a usarse para referirse a las novelas de bolsillo aunque también existen *mangas* con tamaño pequeño que reciben este nombre.

CAMEO: Es cuando un personaje famoso de *anime* aparece en un breve lapso en una serie.

CB: Es la abreviación de *Child Body* y esta a su vez es una modificación de *Super Deformed*.

CHAN: Es un término muy utilizado para referirse a los niños de una manera afectuosa.

CHARA: Es la abreviatura de la palabra carácter que quiere decir personaje.

CHARACTER ALBUM: Es un disco compacto especializado en un personaje de *anime*, *manga* o videojuego, suele contener música que le caracteriza o por lo que se le conoce.

COMIKET: Es la abreviación de la palabra *Cómic Market* el cual es un evento que es realizado dos veces al año y su duración es de dos días, este evento es el más grande e importante para todos los que son *manga doujinshi*.

COSPLAY: Es la abreviación de *Costume Play*, este es disfrazarse de un personaje de *anime* o videojuegos y realizar un *performance* a la persona que se disfraza se le denomina *cosplayer*.

DOJINSHI: También conocido como *fanart*. Estos son dibujos, historias o *mangas* realizado por *otakus* basados sobre su serie favorita.

E-MANGA: Es la abreviación de *electronic manga*, este *manga* suele ser en blanco y negro, digitalizado y a veces se le suelen poner efectos de sonido.

ECCHI: Es una variación del *hentai*.

ENGINE: Se utiliza dentro del lenguaje de los videojuegos para definir el tipo de entorno gráfico de un juego.

FAN-ART: Estos son dibujos o historias realizados por fanáticos de alguna serie, se diferencia con el *fan-fic* porque no necesitan ser originales.

FAN-FIC: Es la abreviación de *Fan Fiction* estos suelen ser relatos basados en la ficción.

FANSUB: Los *fansub* son grupos de personas que se encargan de traducir y subtitar las películas de *anime* inéditas en sus respectivos países, se suelen distribuir solamente entre fanáticos, algunos suelen cobrar lo básico pero regularmente las traducciones se hacen de manera gratuita para la comunidad *otaku*.

FANZINE: Son las publicaciones realizadas por algún club de fans al *anime*, están *fanzine* suelen ser de baja calidad debido a los pocos recursos con los que cuentan, su nombre viene de la fusión de dos palabras inglesas *fans* y *magazines* por lo que quiere decir que estas revistas son hechas para y por fanáticos.

FRAME: Es una animación que existe dentro de un videojuego o en una serie de *anime*.

FRIKI: Significa lo mismo que la palabra *otaku*, sólo que la primera es empleada en el lado occidental.

GAIKOKUJIN: Quiere decir extranjero aunque a veces también suele ser empleada para señalar a personas extrañas.

GARAGE KIT: Estos son modelos o maquetas de *anime* realizados por *fans*. Varias compañías y *mangakas* que son importantes en la actualidad han comenzado de esta manera.

GEKIGA: Son una variante del *manga* narrativo, que trata de captar a su público a través de imágenes que apuntan a lo real y lo violento.

GORE MANGA: Son los *mangas* sangrientos, en algunos países suelen ser censuradas debido a que contienen escenas muy fuertes

H – GAME: Son juegos *hentai*.

HENTAI: Son los *manga*, *anime*, *art books* y dibujos japoneses que tienen una temática para adultos y contienen pornografía. Entre sus variantes se encuentra el *hentai* tradicional que es mujeres con hombres y el *hentai gay* que presenta relaciones de hombre con hombre y mujer con mujer.

IMAGE ALBUM: Son los discos compactos de audio con contenidos especiales de las bandas sonoras originales de cualquier *anime*.

JOSEI MANGA: Este un género dirigido a las mujeres adultas como dueñas de casa y oficinistas.

J-POP: Es el término utilizado para referirse a casi toda la música nipona, viene de *japan pop* es decir toda la música realizada en el país de Japón.

KAIJU EIGA: Son las famosas películas de terror, monstruos y seres gigantes, un ejemplo de este es *Godzilla*.

KAMEKO: Personas que son las encargadas de tomar fotografías durante los eventos de *anime* o *manga*.

KAMI: Es la palabra japonesa que significa Dios o Diosa y dentro del mundo del *anime* y *manga* se emplea con un tono de respeto además de que también se suele usar con algunas personas destacadas de este mundo.

KARA-SETTEI: Quiere decir *character desing* o diseño de personajes, esta palabra suele usarse para referirse a la elaboración gráfica de personalidades para el *manga*, *anime*, *películas* y *videojuegos*.

KAWAI: Su significado es adorable, este término es utilizado por jóvenes japonesas para señalar ciertas cosas que les parecen lindas

KID MANGA: Son *mangas* enfocadas para niños pequeños.

KOMODORO MANGA: Es un género realizado para los niños pequeños.

KOMA-MANGA: Son los recuadros y viñetas de los *mangas*, es decir, los recuadros de los dibujos en las historietas

LOANWORD: Se les llama de esta manera a las palabras que son tomadas de otro idioma y que se incorporan al japonés como por ejemplo el inglés.

LADY'S COMIC: Es lo mismo que el *josei*, *mangas* realizados para mujeres adultas como dueñas de casa y oficinistas.

LEMON: Se refiere a las escenas de sexo explícito dentro de un *manga*, *doujinshi*, o *fan fiction* que no sea propiamente un *hentai*.

LEMONADE: Es otra manera de llamar al *lemon*.

LEMONISH: No tiene nada de sexo gráfico pero sí se menciona o se hace alusión a él, suele ser usado de manera exclusiva en el *yaoi*.

MAGICAL GIRLS: Es un género en el cual se le otorgan poderes a las chicas para que puedan salvar al mundo por medio de la magia, un ejemplo perteneciente a este género es el *anime* de *Sailor Moon*.

MAHOKKA: Es la palabra japonesa con la que se designa al género de *magical girls*.

MANGA: Son las historietas o cómics japoneses. Muchas de las series que se pueden apreciar antes de ser *anime* en sus inicios fueron *manga* y algunas de estas se publicaron durante varios años.

MANGAKA: Se le denomina así al autor de los *mangas*.

MANGA NO KAMISAMA: Su traducción es Dios del *Manga*, son muy pocos dibujantes a los que se les distingue con este término, el más famoso es *manga no kamisama* Osamu Tezuka.

MECHA: Es un género en donde sus personajes principales son robots, personajes u objetos mecánicos que aparecen en un *anime*.

MERCHANDISE: Su significado es mercancía, dentro del mundo del *manga* y el *anime* se les entiende como a todos aquellos objetos que son producidos para el comercio a partir de una serie, pueden ser camisetas o pósters hasta *arts books*, los llamados *frikis* miden su categoría *otaku* de acuerdo a la cantidad de *merchandise* que tengan.

MOBILE SUIT: Es un término creado por Tomino Yoshiyuki, el cual lo utilizó para describir a los grandes mechas de combate dentro de una de sus series, pero en la actualidad este término se ha generalizado y hoy en día muchas personas suelen usarlo.

OMAKE: Extra

OPENING Y ENDING: Son los temas de apertura y clausura respectivamente de las series de *anime*.

OTAKU: En Japón se les llama así a los fanáticos de cualquier cosa, pero en el lado occidental es conocido como *otaku* a todos aquellos aficionados al *anime*, *manga* o cultura japonesa.

OVA'S: Viene del inglés Original Video Animation en español se puede traducir como Animación Original en Vídeo estas son realizadas estrictamente para la venta directa, es decir únicamente en formato vídeo, en el momento en que se pasan en el cine se les llama *films*, en el caso de editarlos en el formato *DVD* suele llamarse *OADVD*.

RAMI-CARD: Son fotografías o imágenes plastificadas de alguna serie *manga*, se diseñan de esta manera debido a que son especiales para coleccionar.

SCRIPTS: Son los guiones o traducciones que realizan algunos aficionados.

SEINEN MANGA: Es el género dirigido a hombres entre los 20 y 30 años suelen tratar temas de política, negocios entre otras cosas.

SEIYUU: Viene del japonés doblador, se conoce con este término especialmente dentro del mundo *otaku* a los actores que se dedican a prestar su voz a un personaje y se les suele tener una gran admiración.

SENTAI: Significa grupo de combate, este es usado para referirse al género de series de luchadores en imagen real.

SHOUJO MANGA: Son los *manga* enfocadas para las jóvenes, generalmente suelen ser historias románticas.

SHOUNEN AI: Su traducción literal es amante de los varones jóvenes.

SHOUNEN MANGA: Son los *manga* enfocados a jóvenes, suelen manejarse historias con violencia, deportes, acción.

SUPER DEFORMED: Es una versión divertida de un personaje con el fin de ridiculizarlo, se caracterizan por tener cabeza grande y cuerpo pequeño.

TANKOUBON: Es el volumen recopilatorio de historias *manga* de un mismo autor o serie.

TCG: Es la abreviatura de *trading card game* que son las tarjetas coleccionables que forman parte de un juego de cartas como lo es *Magic* o *Yu – Gi – Oh!*

YAOI: Se refiere al *manga* de temática homosexual.

YOMIKIRI: Esta palabra se emplea para las historias que son de un solo capítulo.

YURI AI: Es el amor entre lesbianas, suele ser del romántico y no trae *hentai*.

VIDEOS CG: Son las animaciones informáticas, es decir, los vídeos que se pueden encontrar dentro de los videojuegos.