

FACULTAD DE
DISEÑO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

IMIACS
imagen | arte | cultura | sociedad

Facultad de diseño
Universidad autónoma del estado de Morelos
Maestría en imagen, arte, cultura y sociedad

**“EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN EDUCATIVA
ENTRE LOS JÓVENES”**

Tesis para obtener el grado de
Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

Lic. Carlos Andres Zarate Barreto

Director(a) de tesis

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Codirector(a) de tesis

Mtra. Lizandra Cedeño Villalba

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, **31 de mayo 2023**

Cuernavaca, Morelos, México

La Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (IMACS) está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de Conacyt.

Agradezco a Conacyt como patrocinador del proyecto realizado como tesis de maestría durante el programa de estudio de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

I. Recorrido histórico del anime

1.1 Introducción	10
1.2 Origen de la animación japonesa	11
1.2.1 El verdadero origen del anime.....	13
1.3 Anime en los años 80.....	18
1.3.1 Dr.Slump	20
1.3.2 Hokuto no Ken	22
1.3.3 Captain Tsubasa	24
1.3.4 Saint Seiya	28
1.4 Anime en los años 90	30
1.4.1 Dragon Ball Z	31
1.4.2 Sailor Moon	34
1.4.3 Neon Genesis Evangelion	37
1.4.4 Cow boy Bebop	40
1.5 Anime a inicios del siglo XXI	43
1.6 Conclusión	46

2. Consumo del anime de los últimos años

2.1 Animes populares del 2019, 2020 y 2021	48
2.2 2019	49
2.2.1 Kimetsu no yaiba	49
2.2.2 Vinland saga	51
2.2.3 Araburu Kisetu no Otome-domo yo	54
2.3 2020	56

2.3.1 Jujutsu kaisen	56
2.3.2 Great pretender	58
2.3.3 Beastars	60
2.4 2021	63
2.4.1 86 EIGHTY-SIX	63
2.4.2 Oddtaxi	66
2.4.3 Ousama Ranking	69
2.5 Conclusión	73

3. Público consumidor de anime y sus narrativas educativas

3.1 Demografías del anime	76
3.1.1 ¿Cuál es el género demográfico más consumido?	77
3.2 El Anime para uso educativo	79
3.2.1 La importancia de la visualidad del Anime	80
3.2.2 Herramientas educativas y la nueva era digital	81
3.4 Clasificación de Animes con temáticas educativas	85
3.4.1 Áreas del conocimiento	86
3.4.2 Cuadros clasificatorios	88
3.5 Conclusión	101

4. Divulgación, anime y educación

4.1 ¿Que es la divulgación?	103
4.1.1 Divulgación educativa y problemática actual	104
4.1.2 Divulgación educativa y anime	107
4.2 Ejemplos de anime como herramienta de divulgación educativa	109
4.2.1 Colaboración museo de paleontología de Guadalajara con Crunchyroll	109

4.2.2 Transmisión de Anime a través de un programa de televisión abierta cultural de Perú	111
4.3 Recomendaciones y sugerencias	112
4.3.1 Transmisión de Animes de temática educativa por televisión abierta	113
4.3.2 Divulgación de Animes educativos a través de páginas de redes sociales educativas de gobierno	114
4.3.3 Recomendación de Animes por parte de los docentes e instituciones al cuerpo estudiantil	114
Conclusiones Generales	116
Bibliografía	119

Justificación

El presente trabajo de investigación, surge por el interés de demostrar que la animación japonesa, mejor conocida como *Anime*, es un medio o una herramienta sino que cumple con la función o enfoque de entretenimiento, a veces se encuentra catalogado como infantil en países en los que el *Anime* no es tan presente como en Japón, se han ido formado prejuicios a cerca de su contenido, sin haber explorado más sobre el potencial que tiene la animación japonesa para ser utilizada como, un medio de aprendizaje didáctico y cultural, con posibilidades de llegar desde audiencias infantiles hasta una audiencia más adulta.

En general la gente que no ve *Anime* suele asociar este tipo de animación con el público infantil, restándole seriedad y verlo solamente a manera de entretenimiento. Por lo que con este trabajo se pretende mostrar que el *Anime* no solamente tiene contenido infantil y de entretenimiento (a veces hasta catalogado de obsceno, violento e inadecuado), sino que también explora temáticas tales como la salud, el deporte, la educación sexual, la música, el arte, la historia, entre otros, inclusive el *Anime* puede ser utilizado en el ámbito educativo para el conocimiento de algunos temas.

Objetivo general

Investigar y analizar los cambios que ha tenido el *Anime* desde los años 80s hasta la actualidad, explorando los que han sido los más populares en su época. Tener conocimiento de su público consumidor e identificar *Animes* que cuenten con un contenido educativo dentro de su narrativa. Investigar sobre los elementos que hacen del *Anime* una herramienta educativa que aporte

interés en los jóvenes y dar a entender la importancia de este como una herramienta complementaria en el proceso educativo.

Objetivos Específicos

1. Hacer un breve recorrido histórico sobre el *Anime* desde los años 80s hasta la actualidad.
2. Analizar cómo han cambiado las narrativas que maneja el *Anime*.
3. Conocer sobre el público consumidor.
4. Entender la importancia de los elementos que conforman el *Anime*
4. Dar a conocer los *Animes* de narrativas educativas y culturales que puedan ayudar a divulgar el conocimiento en los jóvenes sobre dichos temas.
5. Buscar ejemplos que se relacionen con la investigación y que visualicen la importancia del *Anime* como una herramienta educativa

Introducción

La animación es un arte visual que a lo largo del tiempo ha evolucionado conforme surgen nuevas técnicas y tecnologías que ayuden a una mejor comprensión de lo que este arte quiere transmitir. Es así como la animación tiene una gran variedad de funciones de acuerdo con el objetivo que se quiera llegar con éste y, una de las mayores funciones que ha tenido la animación es el entretenimiento. Cuando una persona piensa en animación por lo general recuerda o visualiza películas de Disney o de animaciones americanas ya que, estas son las más presentes no solo en Estados Unidos, sino que en Latinoamérica en general; no obstante, en los últimos años, ha ido

aumentando la popularidad de la animación japonesa, siendo mayormente conocido como *Anime*.

Generalmente el concepto de animación se asocia con entretenimiento y muchas veces es calificado de infantil o juvenil, y en occidente donde el *Anime* no tiene tanta presencia como en el continente asiático, ha sido mayormente calificado como extraño; además de infantil, un ejemplo es cuando Bob Chapek (director ejecutivo de Disney) mencionó en una entrevista que la animación es solamente para niños. Son los estilos y narrativas a lo que la población de occidente no está acostumbrada, ya que han crecido más con la animación americana, aunque poco a poco, el crecimiento del público consumidor en occidente ha ido en aumento, y el *Anime* no sólo ha servido de entretenimiento, sino que ha cumplido con otro tipo de objetivos, además del entretenimiento, como lo es la educación.

Con base a experiencia de aprendizaje a lo largo de años como estudiante y observación en el sistema educativo en México, comúnmente se maneja entre lecturas y aprendizajes teóricos, y se ha mantenido así durante muchos años, con muy pocos cambios al paso del tiempo, en donde, iba más enfocado a un público infantil para enseñar elementos básicos como los números y valores, entre otras cosas; pero cuando el niño crece, la animación se pierde en el camino, por ser considerado un medio infantil de aprendizaje. Sin embargo, el *Anime* ha demostrado que no es exclusivamente entretenimiento y en los últimos años, han surgido algunos *Animes* que transmiten un mensaje positivo, como impulsar a los jóvenes a practicar un deporte; o explicar aspectos relacionados con la ciencia, logrando un balance entre el entretenimiento y la educación.

Esta tesis se enfoca en la animación japonesa (mejor conocida como *Anime*), se hará un recorrido histórico del mismo, se reseñarán los *Animes* más populares de cada época, al igual que los géneros que manejan y el impacto social que han generado cada uno de los *animés* de las diferentes décadas. Posteriormente, se analizarán los *animés* de los últimos años, más en específico de los años 2019, 2020 y 2021 para hacer una comparación de las diferencias que existen entre los *animés* de las décadas anteriores con respecto a los *animés* actuales como lo pueden ser las narrativas, las técnicas de animación, la estética y otros elementos resaltan esas

diferencias entre los animes de antes con respecto a los animes actuales y gracias al aumento de la popularidad y aceptación social en los países occidentales, ha ayudado a la creación de un gran número de animes con el paso de los años para darle mayor diversidad de narrativas a la animación japonesa. Una parte importante de la tesis es desarrollar un capítulo enfocado en el tipo de público que más consume *anime*, dar una justificación de la importancia de la visualidad del *anime* para la educación y desarrollo de habilidades cognitivas de aprendizaje y sobre todo el analizar, clasificar y reseñar algunos *animes* que se consideren que tengan una narrativa y elementos visuales que funcionen como contenido que se considere educativo y abarcar ejemplos con diferentes temáticas como la salud, física, química, artes visuales, baile, historia entre otras temáticas educativas que se piensan abarcar. Y por último desarrollar el último capítulo con ejemplos de cómo se ha implementado el *anime* para cuestiones educativas, sugerencias personales y conclusiones.

Capítulo 1

Recorrido histórico del anime

El primer capítulo se enfoca principalmente en entender lo que es el *Anime* y cuáles son sus orígenes, para ello se investigó acerca de las primeras animaciones japonesas que existieron antes de que se le definiera como *Anime*, que sería el nombre que se le dió una vez que las animaciones japonesas se desarrollaron bajo un estilo único y similar. Una vez que se investigó sobre su origen y sobre la importancia de los *Manga*, se hizo un recorrido histórico sobre los *Animes* más populares de las décadas de los años 80's y 90's. Se reseñaron sobre diferentes *Animes*, describiendo a los creadores, sobre las narrativas y temáticas que abarcan en sus historias, lo cual permite saber cuáles eran las tendencias de aquellos años y también se analizó sobre el impacto cultural que generaron dichos *Animes* en el mundo los cuales hasta hoy en día se mantienen como franquicias de la animación y, finalmente, se habla someramente sobre el

Anime a principios del siglo XXI. Este análisis realizado en el primer capítulo ayudará a hacer comparaciones y distinciones con los *Animes* exitosos de los últimos años.

Origen de la animación japonesa

Para comprender qué llevó al *Anime* a ser lo que es actualmente, es necesario conocer sobre sus orígenes o antecedentes, es decir, remontarnos a las primeras animaciones japonesas que abrieron las puertas al mundo de la animación de Japón.

Las primeras animaciones japonesas descubiertas datan de principios del siglo XX, y fue precisamente “en 1907 la fecha de creación de la que se sabe es la primera animación japonesa conocida por el nombre de Katsudō Shashin”. (Dondé, 2020, pág. s.p). Dicha animación (Figura 1) es bastante sencilla y sólo dura tres segundos, donde se puede observar a un pequeño hombre escribiendo palabras en japonés que se puede traducir como “animación en movimiento”. Esta animación no empezó en blanco y negro, siendo bastante extraño para ser la primera conocida, a comparación de las primeras animaciones de otros países, sino que ya implementa color en el sombrero del personaje. Esta animación es la que daría el inicio de otros cortometrajes animados, pero no fue hasta el año de 1917 “que se dio a conocer el que sería considerado el primer trabajo de animación japonesa considerado como parte del *Anime*: Shingachō: Meian no Shippai,

traducido como “Nuevo libro ilustrado en movimiento: El fracaso de un gran plan”. (Dondé, 2020, pág. s.p)



Figura 1. Fotograma de la tira de animación *Katsudō Shashin*. Autor anónimo. Encontrado en 2005 en una casa de Kyoto. Imagen perteneciente a la colección privada de Natsuki Matsumoto.

imagen recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Katsud%C5%8D_Shashin

Como se puede observar, en el “Nuevo libro ilustrado en movimiento: El fracaso de un gran plan” (

Figura 2) la animación es bastante sencilla, el filme dura aproximadamente cinco minutos y pertenece al género de comedia. A pesar de ser una cinta animada sencilla, para su tiempo fue un avance significativo en la industria de la animación, ya que fue bien recibida por el público, lo que abrió las puertas a que más industrias cinematográficas de Japón optaran por hacer sus propias animaciones, que en consecuencia hizo crecer más la industria de la animación. Es gracias a estas primeras animaciones, que la animación pudo dar sus primeros pasos en Japón; sin embargo, no se tratará, a profundidad estas animaciones, por no ser el tema principal de esta investigación, pero que era necesario mencionar, por ser los iniciadores de la animación japonesa.



Figura 2. Fotograma de la animación: *Dekobou Shingachou: Meian no Shippai* producida por la compañía cinematográfica Tenkatsu publicado en el año 1917.

Imagen recuperada de: <https://sites.google.com/site/strangehistoryfactseih/home/anime>

El origen del *Anime*

Se sabe que la animación japonesa tiene sus orígenes a principios del siglo XX, y fue así como durante muchos años se produjeron varias cintas animadas con estilos bastante distintos unos de otros, pero todas éstas no le dieron un estilo único a la animación japonesa; a diferencia de Estados Unidos, que ya tenía su estilo de animación bien definido, antes de que Japón encontrara ese estilo que lo definiría por completo. Durante la Segunda Guerra Mundial, el *Anime* se usaba para realizar propaganda a la guerra y no fue hasta que ésta finalizó, que hubo una fuerte censura a Japón por parte de los países Aliados, para no crear más este tipo de animaciones. Una mejor descripción de la transición que tuvo la animación después de la Segunda Guerra Mundial sería la que menciona el escritor estadounidense Donald Richie:

Después de la derrota en la Segunda Guerra Mundial hubo poca necesidad de este tipo de animación, ni de animación alguna, en todo caso, el uso propagandístico de la animación influyó contra la aceptación de la misma en la época de postguerra. Los tiempos se inclinaban hacia un nuevo realismo; y además de eso, la animación era cara. En consecuencia, hubo poco cine de animación. (Richie, 2004, pág. 246)

Se podría decir que fue una época oscura para la animación japonesa durante los años después de la Segunda Guerra Mundial, siendo muy pocos los cortometrajes animados que podían difundirse debido a la situación que pasaba Japón y su alto costo. El rumbo de la animación japonesa era algo indefinido, ya no se podía decir que entrar al

mundo de la animación en ese tiempo aseguraría un empleo o un buen salario, hasta que hubo alguien que levantó y llevó la animación a un rumbo que marcaría su éxito, definición y popularidad.

Osamu Tezuka (Figura 3) sería la persona que revolucionaría inicialmente la industria del *Manga* (historieta tradicional japonesa) y, eventualmente el *Anime*, pero ¿quién es Osamu Tezuka? es una persona que nació en una familia acomodada que durante su niñez y adolescencia se vio influenciado en el mundo de la animación debido a que sus padres dirigían proyectos cinematográficos familiares. Se sabe que Tezuka fue un gran estudiante disciplinado, terminó su carrera universitaria en medicina en 1952 y presentó una tesis doctoral en 1961. A pesar de ser un buen estudiante de medicina él no podía dejar a un lado su pasión por el dibujo.

Horno López (2013) afirma lo siguiente:

Un año antes de entrar en medicina, en 1946, probó suerte publicando unas viñetas cómicas llamadas Ma-chan no Nikko-cho (El diario de Ma-chan) en un periódico infantil denominado Shokukumin Shimbun. 42 sin embargo, su primer éxito vendría un año después —con tan sólo 20 años de edad— con la publicación en 1947 de Shin Takara Jima (La nueva isla del tesoro) y que, a pesar de estar impresa en papel de baja calidad, se vendieron la sorprendente cantidad de medio millón de copias. Sería precisamente con esta obra, cuando Tezuka comenzaría a perfilar esas cualidades que lo llevarían a la fama; rompiendo con los dibujos estáticos y teatrales propios hasta entonces, incorporando el dinamismo en la narración, utilizando diferentes ángulos y puntos de vistas, incluyendo efectos visuales —como los zooms y las panorámicas— y un montaje propio del mundo del cine. (2013, pág. 90)

Con esta información se puede asumir que Tezuka fue una persona inteligente y talentosa desde muy joven que, eventualmente, después de haber concluido sus estudios, se dedicaría a lo que siempre fue su afición, el dibujo y la animación.



Figura 3. Osamu Tezuka, foto tomada en 1953. Fuente: Asahi Shimbun- "Asahi Graph" 10 de junio de 1953. Imagen recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka#/media/Archivo:Tezuka_Osamu.JPG

Es así, como más adelante Osamu Tezuka crearía sus primeros cortometrajes animados, con los cuales ganaría renombre en el país y ganancias económicas para convertirse en supervisor de su propio equipo de dibujantes, que daría origen a varias obras *Manga*, con temas de ciencia ficción, entre muchos otros, que serían de gran éxito para él. Pero no sería hasta 1952 que se empezaría a serializar su más grande obra *Manga*, reconocida a nivel mundial y que cambiaría, no solo la industrial del *Manga*, sino que también la del *Anime*.

“*Astro Boy* es una serie *Manga* que fue publicada desde 1952 hasta 1968” (Bellido, 2020, pág. s.p). *Astro Boy* (Figura 4) narra la historia de un androide en una época futurística donde los humanos y robots coexisten en un mundo de tecnología avanzada, el androide es creación de un científico que buscaba remplazar a su hijo fallecido, pero no ve en *Astro* la oportunidad de llenar su vacío ante la pérdida de su hijo. *Astro* es vendido a un malvado dueño de circo donde sufriría abusos y burlas, hasta que un científico lo descubriría y lo adoptaría, sorprendiéndose de que éste posee gran inteligencia, poderes y sobre todo la capacidad de tener emociones humanas. En la historia se puede ver en varias ocasiones cómo el androide lucha contra el mal, tanto en seres humanos, robots afectados, alienígenas, etc. Los temas tratan sobre la importancia de los valores humanos hasta aspectos bélicos por las vivencias que tuvo Osamu Tezuka

durante la Segunda Guerra Mundial, dejando la reflexión de que la guerra nunca deja nada bueno. Osamu quería llevar mensajes positivos a sus audiencias, desde niños hasta adultos, por la gran narrativa que manejaba en sus obras *Mangas* y, fue gracias al éxito de *Astro Boy*, que “en 1961, Tezuka creó su propia productora, *Mushi Productions*, donde se originó la famosa serie de animación *Tetsuwam Atom (Atom del brazo de hierro o Astro Boy)*, estrenada el 2 de enero de 1963.” (Horno López, 2013, pág. 92).



Figura 4. Fragmento del primer capítulo animado de *Astro Boy* donde se puede apreciar al protagonista Astro junto a su creador el Doctor Tenma. Imagen recuperada de: <https://togetter.com/li/1185769>

Esta obra contaba con una buena animación en esa época y su maravillosa narrativa llevaría su éxito no solo a Japón, sino que se convertiría en la primera obra animada japonesa de popularidad internacional que fundaría las bases de la creación de muchos *Animes* que seguirían después de éste. *Astro Boy* se podría decir que es el *Mickey Mouse* de la animación japonesa, por ser el gran referente del éxito que construyó Osamu Tezuka, siendo la inspiración entre los siguientes dibujantes de *Manga* y animadores para crear sus propias obras.

Osamu Tezuka no fue el primero en crear animaciones japonesas, pero él mismo y su obra *Astro Boy*, fueron los cimientos de las características más comunes de los *Animes* y la obra de Osamu le daría al fin un estilo y características propias a la animación japonesa, razón por la cual los creadores de *Manga* y animadores apodan a Osamu como “el dios del *Manga*” y “padre del *Anime*”. La característica más fundamental que definiría

al *Anime* es la duración porque “La adaptación de *Astro Boy* fue la primera en emitir episodios de media hora, que es la duración promedio estándar de los *Animes* hasta la actualidad” (Cerdeira, 2014, pág. s.p).

Gracias a las aportaciones de Osamu es que la animación japonesa fue mejor conocida como *Anime*, y la popularidad de sus obras hizo que ésta tuviera esa aceptación en el público consumidor de querer más de estas animaciones, haciendo crecer de manera significativa la industria del *Anime*, propiciando más grandes obras con todo tipo de narrativas que podemos disfrutar hasta la actualidad.

¿Qué es un *Manga*?

Se puede definir la palabra *Manga* como el término de denominación de origen de las historietas japonesas, también considerado como una de las tres grandes tradiciones historiéticas, la cual en los últimos años ha obtenido una popularidad que ha elevado la demanda de estas historietas en todo el mundo. El *Manga* como historieta puede abarcar todo tipo de narrativas y éstas están divididas no sólo en temáticas narrativas sino en géneros demográficos que definen cuál tipo de público es el más adecuado para leer un *Manga* en específico, es gracias a la gran variedad de narrativas que ofrecen los *Mangas* lo cual ha llevado a elevar su popularidad.

Los episodios de *Manga* son publicados en diferentes revistas importantes y especializadas en Japón que se encargan de seriar los episodios de diferentes historias en sus revistas y van agregando y quitando historias de acuerdo a encuestas de popularidad que realizan dentro de la misma revista, los episodios de una historia *Manga* se pueden publicar de manera distinta ya sea de semanal, quincenal, mensual y en algunos casos existen autores que hacen publicación de sus episodios de manera indefinida por lo general son autores que ya gozan de gran éxito y popularidad. Una vez que una historia *Manga* llega a cierto número de episodios publicado y dependiendo de la cantidad de páginas, es cuando se pone a la venta un *Manga* que hace recopilación de esos episodios añadiendo unos extras a sus páginas. La importancia de saber qué es un *Manga* es que muchos de los *Animes* de los que se hará mención en este proyecto son

en su mayoría adaptaciones animadas de *Mangas*, por lo general cuando un *Manga* tiene una gran popularidad es cuando las grandes productoras de Animes deciden hacerles una adaptación animada, eso en la mayoría de los casos, a veces se hacen adaptaciones animadas de *Mangas* que no son tan populares pero que gracias a una buena adaptación animada, estos terminan por incrementar su popularidad, es así como el *Anime* tiene como uno de sus objetivos ser una herramienta de promoción de un *Manga* para que éstos eleven sus ventas y dependiendo de esto definen si llega a tener otra adaptación animada o que se hagan adaptaciones animadas de otras obras *Mangas* del mismo autor.

Anime en los años 80

Se podría analizar el *Anime* de los años 60's o de los 70's, pero se considera que en esos años estaba en desarrollo en la industria del entretenimiento que, si bien es cierto que hay *Animes* de esos años con narrativas de popularidad internacional, era muy raro que destacara de esa manera, y más que nada eran películas animadas y no series *Anime*. No fue hasta los años 80 que surgieron series *Animes* de gran popularidad donde algunos siguen estando presentes hasta hoy en día. Los 80's es la época dorada, gracias a la popularidad de los *Animes* en las anteriores dos décadas porque su desarrollo y difusión en el mundo permitió que los creadores de *Manga*, o mejor conocidos como *Mangakas*, tuvieran más facilidad de poder llevar sus obras a la animación, a comparación de las anteriores dos décadas, antes de los 80's, donde la economía era un obstáculo y no muchos productores estaban dispuestos a invertir; por lo general, las obras *Mangas* que se llevaban a la animación eran de autores de un nivel socio económico alto, mientras que para los creadores de *Manga* que no pertenecían a esa clases social, difícilmente podían llevar sus obras a la animación.

Sin embargo, los años 80's fue una época que le abrió las puertas a más creadores de *Mangas*, sin la necesidad de que éstos pertenecieran a un nivel socio económico alto,

lo que permitió la entrada de todo tipo de obras *Mangas* llevadas a la animación, con diversas historias y narrativas que revolucionaron el mundo del entretenimiento.

Una de las características más notables de los *Animes* antes de los años 80's, era que la estética de los dibujos y la animación eran de aspecto infantil, ya que la mayoría iban dirigidos a ese público. Sin embargo, la época de los 80's abrió las posibilidades de no solo dirigirse a los niños, sino poder llegar a una audiencia adolescente y, en algunos casos, incluso a un público adulto, con narrativas serias que abarcaran temas. Es por ese tipo de narrativas que la estética no podía mantenerse infantil, y surgieron nuevos *Animes* con una estética que proporcionara más realismo y seriedad a las historias que se mostraban en dichas animaciones. Eso no significó que la estética infantil haya desaparecido por completo, a pesar de esa estética, seguía siendo popular en *Anime* de género de comedia. También algo que caracterizaba al *Anime* de los años 80's, era que si la estética era de aspecto infantil éste era visualmente colorido, utilizado como una estrategia para llamar la atención del público infantil y, en algunos casos, el adolescente. Aunque muchos *Animes* en esa época compartían rasgos similares de estética, entre muchas otras cosas, no hubieran tenido éxito si no contaban con una narrativa que fuera del agrado del público. A continuación, se realizará un breve recorrido y análisis de *Animes* de los años 80's, que llevaron su popularidad más allá de Japón y que lograron incrementar su audiencia.

1.- Dr. Slump

Dr. Slump (Figura 5) es una obra *Manga* creada por Akira Toriyama, y publicado en 1980 para posteriormente en 1981, tuviera la emisión de su primer capítulo animado.

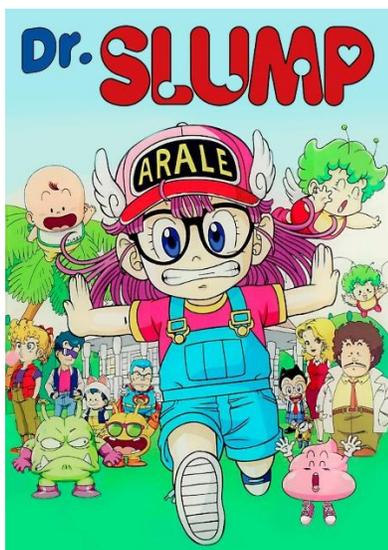


Figura 5. Portada del Anime de *Dr. Slump* producido por Toei Animation.

Imagen recuperada de: [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Dr. Slump_y_Arale?file=Dr_Slump_poster.jpg](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Dr._Slump_y_Arale?file=Dr_Slump_poster.jpg)

La historia de este *Anime* narra las aventuras del profesor Sembei Norikami quien ha creado un robot de forma humanoide, a quien le ha dado el nombre de Arale con una apariencia de una de niña de 13 años. Arale posee una fuerza extraordinaria, pero carece

de sentido común, por lo cual siempre se mete en problemas o ella misma los causa, involucrándose con todo tipo de personajes que van desde humanos, ángeles, demonios, animales parlantes y hasta el mismo Sol, que puede hablar. El *Anime* pertenece a la demografía *shonen* (por su traducción es comic para niños) que va dirigido al público masculino entre 8 y 18 años, eso no significa que personas de otros géneros o de otro rango de edades, no puedan disfrutarlo.

Víctor Recinos (2021) menciona lo siguiente:

No obstante, como el título de la obra sugiere, Arale no fue concebida como protagonista, sino como un personaje invitado. Torishima amaba los personajes femeninos concebidos por Toriyama y le pidió centrar la historia en ella. El creador no estaba del todo convencido, pues la revista Weekly Shōnen Jump era dirigida a una demografía primordialmente masculina. Sin embargo, la apabullante recepción positiva del primer capítulo le brindaría la razón al editor. (Recinos , 2021, pág. s.p)

Efectivamente esta obra fue bien recibida por el público masculino, y también femenino, en una época donde los protagonistas en su mayoría eran personajes masculinos, pero el personaje de Arale gracias a su diseño y humor logró ser del agrado de todo tipo de público en general.

La obra obtuvo tanta popularidad que su primer *Anime* estuvo en emisión durante 5 años en la televisión japonesa, con un total de 243 episodios. Fue la primera adaptación de una obra de Akira Toriyama, quien en ese entonces era muy joven y no sabía cuánto aportaría a la industria del *Anime* y *Manga*. La magnitud de la popularidad de *Dr. Slump* fue tanta que “le dio un gran reconocimiento a Akira Toriyama, quien, en 1981, fue galardonado con el Premio de *Manga Shōgakukan* en las categorías de *shōnen* y *shōjo*” (Recinos , 2021). Estos reconocimientos, entre otros más, les abrirían las puertas a más trabajos y la oportunidad de seguir publicando más historias que eventualmente se verían animadas.

2.- Hokuto no ken

Hokuto no ken (figura 6), es una obra *Manga* creada por Yoshiyuki Okamura, que fue publicada por primera vez en la revista *Shonen Jump* (Revista que publica episodios de *Manga* dirigido al público masculino juvenil) en 1983 y que posteriormente, obtendría una adaptación animada por parte de *Toei Animation* que sería emitido en las televisiones japonesas desde 1984 hasta 1987, período que abarcó esta primera adaptación animada.



Figura 6. Portada promocional de la primera adaptación animada de *Hokuto no Ken* por parte de *Toei Animation*.

Imagen recuperada de: <https://www.filmaffinity.com/mx/film215537.html>

La historia se desarrolla en un mundo post apocalíptico devastado después de una Tercera Guerra Mundial, el mundo es un lugar desolado, poca gente ha sobrevivido después de la catástrofe, el agua es el recurso más valioso ahora que no existe un sistema económico, son los recursos naturales lo más valioso y lo más importante es sobrevivir. Este mundo se rige por la ley del más fuerte, lo cual afecta a los más débiles a ser violentados y abusados por aquellas personas de malas intenciones que poseen más fuerza, es un caos total. Kenshiro es el nombre del protagonista quien, sería el salvador de los más débiles ya que se dedica a proteger a las personas que son víctimas de los abusos de los villanos que se aprovechan de la debilidad de la gente, sin embargo, la meta de Kenshiro es poder reencontrarse con su novia Yuria.

El *Anime* pertenece al género de artes marciales, fantasía y ciencia ficción que va dirigido a un público juvenil por pertenecer a la demografía *Shonen* (término que define el público al que va dirigido una obra *Anime* y *Manga*), a diferencia de *Arale*, *Hokuto no Ken* cuenta con un diseño de personajes y una estética más adulta, los dibujos ya no tienen aspecto infantil ya que la narrativa es seria. Un aspecto importante es que resalta el uso de las artes marciales mismas que son el arma del protagonista. Es destacable que en las expresiones que hace Kenshiro son muy similares a las que hacía Bruce Lee en sus películas, los personajes son musculosos en su mayoría, sobre todo el protagonista, debido a que, en esa época, los héroes de moda en películas de occidente eran actores musculosos y como las películas de esa parte del mundo tenían gran presencia en el continente asiático, muchos autores de *Manga* optaban por diseñar personajes adultos y musculoso. *Kenshiro Hokuto no ken* era uno de muchos protagonistas con esas características, y una de las obras en las que se inspiró el autor para hacer al personaje y la historia, fue la película *Mad Max* (figura7).



Figura 7. Comparación del protagonista de *Hokuto no ken* (Izquierda) con el protagonista de *Mad Max*(derecha).

Imagen recuperada de: <https://i.redd.it/doybwd0yetw21.png>

Okamura se inspira en la película Mad Max para lo que sería su historia y personajes, también tuvo influencia de otras películas y personajes, pero la más notable, es ésta. En años anteriores podría ser una obra dirigida hacia niños y adolescentes, pero en la actualidad, por la narrativa y la violencia gráfica que presenta, está más catalogado para adultos. *Hokuto no ken* hasta nuestros días, es una obra revolucionaria, la acción y diseño de sus personajes, ha sido inspiración para obras que vendrían y la historia no acabó en su primera adaptación animada, sino que, siguen saliendo películas y episodios especiales haciendo que la obra siga viva, Álvaro Arbonés comenta:

Por eso El Puño de la Estrella del Norte es, al día de hoy, la decimoctava franquicia más rentable de la historia, justo por delante de Toy Story y justo por detrás de Dragon Ball, habiendo acumulado una cantidad estimada de veinte mil millones de dólares a lo largo de sus treinta y seis años de vida. Porque han sabido como capitalizar la marca, llevándola a todos los medios que era posible imaginar. (Arbonés, 2019, pág. s.p)

Esto da una idea, del éxito que puede llegar a tener un *Anime* y cómo puede influenciar a los jóvenes que, a pesar de la violencia, el mensaje que envía es importante. Se pueden encontrar temáticas relacionadas con el cuidado de los recursos naturales y sobre como apreciarlos antes de que éstos sean escasos; acerca de la importancia del apoyo entre las personas, que la masculinidad no significa solo fuerza física, sino que se puede ser sensible y sobre todo, la enseñanza de que la guerra siempre será mala.

3.- Captain Tsubasa

Captain Tsubasa (figura 8), es una obra *Manga* que fue escrita por Yōichi Takahashi, publicada en la revista *Shonen Jump* en 1981. Su popularidad lo haría acreedor de recibir una adaptación animada creada por *Tsuchida Production* y emitida en la cadena televisiva de Japón de TV Tokyo desde el 10 de octubre de 1983 hasta el 27 de marzo de 1986, esta sería su primera adaptación animada, pero no terminaría ahí, debido a que su popularidad fue tan buena, que se producirían más adaptaciones en el futuro.



Figura 8. Portada promocional de su primera adaptación animada de 1983 por parte del estudio Tsuchida Production.

Imagen recuperada de:

[https://supercampeones.fandom.com/es/wiki/Capit%C3%A1n_Tsubasa_\(serie_de_1983\)?file=Captain_Tsubasa_1983_banner.jpg](https://supercampeones.fandom.com/es/wiki/Capit%C3%A1n_Tsubasa_(serie_de_1983)?file=Captain_Tsubasa_1983_banner.jpg)

La historia narra la vida de Tsubasa Ozora de 11 años, un niño apasionado por el fútbol que tiene el sueño de convertirse en el mejor jugador. Se muda a una ciudad que, a comparación de su ciudad natal, es mucho más competitiva en lo que a fútbol se refiere, por lo cual, tendrá que demostrar y mejorar sus habilidades como futbolista para poder destacar entre los chicos de la nueva ciudad. A lo largo de la historia Tsubasa competirá contra todo tipo de equipos de la región en la que vive, pasando por dificultades y superando obstáculos para poder avanzar, de

equipos regionales, llega a competir contra equipos de todo el país, encontrará rivales que son competitivos en el fútbol, ya sea como defensas, porteros, delanteros, entre otros.

El *Anime* ciertamente se centra en destacar al protagonista *Tsubasa*, pero, algo que logró captar la atención del público, fueron los personajes secundarios. El autor crea todo tipo de personajes que se esfuerzan por destacar como jugadores de fútbol y cada uno de ellos tiene sus complicaciones, desde aquellos que viven en una situación económica desfavorable y tienen que ayudar a mantener a su familia, mientras tratan de destacar en el fútbol y que están en constante viaje por las labores de su familia, lo cual dificulta que el jugador pueda establecerse en un equipo. Así como estos jugadores hay muchos más personajes, cada uno con sus propias dificultades. El *Anime* está dirigido a un público infantil y juvenil, que podían identificarse con algunos de los jugadores. Pertenece al género deportivo y fue de los primeros en hacer popular esta temática inspirando a que más estudios decidieran producir animaciones de este tipo, que pudieran ayudar a los jóvenes a practicar más deporte. Este *Anime* y sus siguientes adaptaciones animadas influirían mucho en Japón. Macías (2020) menciona lo siguiente:

Entre 2013 y 2015, el japonés Keisuke Sakamoto fue presidente de los arlequinados de Sabadell y logró que Yoichi Takahashi dibujase sus personajes en un gran mural en el estadio de la Nova Creu Alta, e incluso crease un futbolista catalán en la serie. (Macías, pág. s.p)

El éxito de la obra y su influencia generaría que la misma, tuviera más producción de *Mangas*, *Animes* y hasta video juegos. *Captain Tsubasa* no sería popular únicamente en Japón, también llegó a ser reconocido a nivel mundial.

La adaptación de *Captain Tsubasa* en Latinoamérica y España, sufrió algunos cambios, por ejemplo, el título cambió a *Súper Campeones*; asimismo se les cambió el nombre a los personajes, el protagonista *Tsubasa*, para la región de Latinoamérica cambió su nombre a *Oliver*.

La popularidad de la obra no solo influyó en el fútbol de Japón sino también en el fútbol a nivel mundial, ejemplo de ello, es que una de las marcas de ropa y artículos deportivos mundialmente conocido, Adidas llegó a patrocinar su propio *Anime* en 2002 y ha mantenido una

estrecha relación con éste para sacar productos inspirados en el mismo, uno de los más recientes es el diseño del balón de fútbol para los juegos olímpicos del 2020 en Tokyo, Japón.



Figura 9. Diseño oficial del balón de fútbol creado por Adidas para los juegos olímpicos de Tokyo, Japón 2020.
 Imagen recuperada de: <https://www.milenio.com/deportes/futbol-internacional/tokio-2020-captain-tsubasa-balon-oficial-juegos-olimpicos>

Esta no fue la primera vez que Adidas diseñó balón de fútbol inspirado en *Captain Tsubasa*, sino que “El diseño general del nuevo balón de los Juegos Olímpicos de Tokyo, Adidas x *Captain Tsubasa* 2020 es similar al que debutó en la Copa Mundial de Clubes de la FIFA de 2019.” (De Angeles , 2020, pág. s.p)

Captain Tsubasa es un ejemplo de cómo un *Anime* puede influir de manera significativa y de forma positiva, ya que el mensaje que es no rendirse, esforzarse por cumplir los sueños, a pesar de las dificultades que se puedan presentar, así como la importancia del trabajo en equipo, entre otras cosas. Muchas generaciones no solo en Japón sino en diferentes partes del mundo, han crecido viendo *Captain Tsubasa* y hasta ahora más generaciones siguen viéndolo, ejemplo de ello es que en 2018 se transmitió por televisión abierta y aplicaciones de programas de televisión, la última adaptación animada de la franquicia; en 2021 se lanzó un juego para consolas de videojuegos y celulares, por lo que se puede asumir que *Captain Tsubasa*, estará presente en el mundo del fútbol durante muchos años más.

4.- Saint Seiya

Saint Seiya (figura 10) mejor conocida como, *Los caballeros del zodiaco*, empezó como un *Manga* escrito e ilustrado por Masami Kurumada, publicada en la revista *Shonen Jump* desde el 13 de diciembre de 1985 hasta el 12 de diciembre de 1990. El éxito del *Manga* llevó a *Saint Seiya* a tener su adaptación animada que, fue emitida en la cadena televisiva de *TV Asahi* desde el 9 de octubre de 1986 hasta el 1 de abril de 1989. La historia no triunfó solo en el *Manga*, también tuvo éxito con su primera adaptación animada, siendo el comienzo de más que vendrían a futuro para *Saint Seiya*.

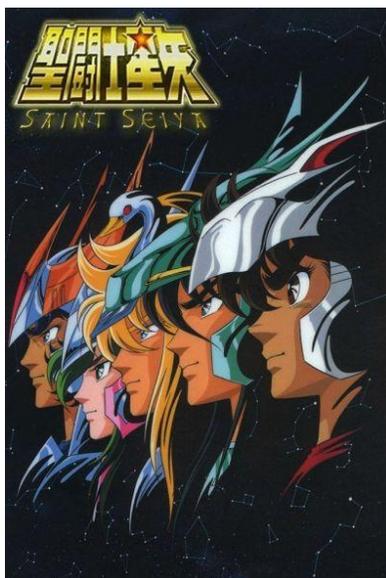


Figura 10. Portada promocional de la primera adaptación animada de 1986 de *Saint Seiya* producido por Toei Animation. Imagen recuperada de: <https://moviehaku.com/serie/Saint-Seiya/>

De manera breve, la historia se centra en unos jóvenes guerreros denominados Saints (Santos, o Caballeros en varias traducciones), que luchan por proteger a la diosa Athena de las fuerzas del mal. Los personajes luchan con una energía interior denominada Cosmos, todos usan

una armadura que, por lo general son nombres de criaturas mencionadas en la mitología griega. En el *Anime*, se nota claramente una inspiración de la mitología griega, desde sus personajes, los lugares o ambientes, los nombres de sus armaduras, entre muchas otras cosas. Los enemigos a los que se enfrentan también hacen referencia a diferentes personajes de dicha mitología griega, esta obra cuenta con mucho drama, acción y peleas, entre otros.

Saint Seiya pertenece a la demografía *Shonen* (por su traducción es comic para niños) sin embargo, logró captar la atención de un público más adulto y se convirtió en un éxito en Japón, y gracias a la difusión posteriormente fue un éxito mundial que ha logrado más adaptaciones animadas, películas, juguetes, video juegos y comics, entre otros.

Saint Seiya es uno de los grandes referentes, en lo que respecta a *Animes* de acción, por el excelente manejo de la narrativa al combinar acción y drama. Es considerada entre los fanáticos del *Anime* en general, como un *Anime* de “culto”, ¿a qué se refiere eso? De manera sencilla se puede decir que en esta categoría de “*Animes* de culto” son, aquellos *Animes* clásicos que los fanáticos consideran como “imperdibles” o que deben verse, al menos una vez en la vida. Otra característica de un *Anime* de culto es que también es una obra que con el paso de los años ha envejecido bastante bien para ser recordado, y que se pueda disfrutar hasta la actualidad. Otro de los factores clave es, que los *Animes* de culto también son referenciados y sus narrativas son similares o sirven de gran inspiración en obras posteriores. *Saint Seiya* no solo ha sido mencionado, o se ha hecho referencias a él en otros, también ha sido mencionado en obras de otros países. Muchos factores hicieron de esta obra un éxito, algunos son: los diseños de las armaduras, cuya variedad es extensa y coloridas llama la atención; asimismo uno de los elementos más importantes son las transformaciones que tienen los personajes al usar sus armaduras. *Saint Seiya* es considerada de gran aportación por popularizar diferentes características, por ejemplo, gritar el nombre de algún ataque en una pelea, que muchos *Animes* de acción hasta la fecha utilizan.

Esta obra marcó a muchas generaciones en todo el mundo y actualmente lo sigue haciendo, en México se han pintado paredes con imágenes de *Saint Seiya* (Figura 11). En Perú, cuenta con un museo dedicado a *Saint Seiya*, la famosa cadena americana de *streaming Netflix*,

ha hecho una nueva adaptación animada, y muchas otras cosas han demostrado ese éxito mundial que logra impactar en el mundo.



Figura 11. Fotografía de un mural dedicado a Saint Seiya ubicada en la calle Mayaguez esquina con libramiento Morelos, en León, Guanajuato.

Imagen recuperada de: <https://culturairapuato.com/los-caballeros-del-zodiaco-invaden-leon/>

Anime en los años 90

Si bien los *Animes* en los años 80, dio libertad a que más autores de *Manga* llevaran sus historias a una adaptación animada, en los años 90 no solo aparece la facilidad de adaptar todo tipo de historias, sino que fue una década revolucionaria con respecto a la animación, la calidad de dibujo y técnica en los años 90 aumenta de manera considerable y se puede notar en la gran variedad de series y películas de *Anime* que surgieron en estos años. No solo fue una revolución en cuanto animación respecta, sino que, gracias al éxito y las ganancias que estos generaban es que, en los años 90, la cantidad de *Animes* que son producidos con respecto a los años 80, es mayor; y es en los años 90, que serían producidos una gran cantidad de obras exitosas, las cuales no solamente triunfarían en Japón, sino en todo el mundo.

El consumo de *Animes* en los años 90 cada vez se va haciendo menos exclusivo de Japón gracias a que televisoras de otros países compraron los derechos de difusión de los más populares de esos años. Algo muy interesante es que siguen teniendo adaptaciones, películas, video juegos y productos hasta la actualidad. La estética de los años 90s cambia mucho con respecto a la de los años 80s y algunos fanáticos han considerado que tienen una las estéticas más hermosas de todas las décadas, además de calidad; gracias a que la animación tradicional se combinó con nuevas técnicas y tecnologías de animación, además de que se aumentó el presupuesto para la creación de los estudios de animación y contrataran a más profesionales.

Al igual que el apartado anterior, en esta sección solo se mencionará algunos de los *Animes* más populares de los años 90, para que así el lector, pueda notar esa diferencia y el impacto que generaron estos *Animes*. Se pretende mostrar una perspectiva de cómo la evolución del *Anime* y su popularidad no es algo reciente, sino que fue un conjunto de varias de una gran popularidad. Cabe mencionar que quizá algunos hayan surgido hacia finales de los años 80, pero se consideran de los años 90s, ya que su emisión en las cadenas televisivas tuvo más presencia en los años 90s que en los años 80s.

1.- Dragon Ball Z

Dragon Ball Z (figura 12), es una adaptación animada del *Manga de Dragon Ball* que, fue escrita e ilustrada por *Akira Toriyama* y publicada en la revista japonesa *Shūkan Shōnen Jump* desde el 3 de diciembre de 1984 hasta el 5 de junio de 1995. La transmisión de *Dragon Ball Z* empezó el 26 de abril de 1989, en la cadena televisora japonesa de *Fuji Televisión* y producida por *Toei Animation* hasta su finalización que fue hasta el 31 de enero de 1986 con un total de 291 episodios.



Figura 12. Portada promocional del Anime de Dragon Ball z producido por Toei Animation.
 Imagen recuperada de: <https://www.filmaffinity.com/mx/film942334.html>

Si bien este *Anime* surgió a finales de los años 80, en esta investigación se ha ubicado en la década de los años 90, ya que su transmisión en televisión tuvo mayor presencia en esta década. *Dragon Ball Z* es una secuela directa del *Anime* de *Dragón Ball*.

En éste se narran las aventuras de *Son Goku* junto con sus amigos por obtener las esferas del dragón. Son siete esferas que, al juntarlas, invocan a un dragón que cumple deseos. La historia de *Dragon Ball* es sobre aventuras, combinada con comedia, característica del autor, *Akira Toriyama* quien también fue creador de la obra de *Dr. Slump*. Sin embargo, *Dragon Ball Z* es un cambio enorme en la narrativa a comparación de las anteriores historias de *Akira Toriyama*. *Dragon Ball Z* sigue las aventuras de *Son Goku*, pero en su etapa adulta, por lo que *Dragon Ball Z* se centra más en la acción y peleas, ahora los villanos tienen una escala de poder mucho mayor a lo que era en el *Anime* de *Dragon Ball*. Esta escala de poder obliga a *Goku* y sus amigos a volverse más fuertes para poder derrotar a los villanos que se presentan y mientras más villanos derrotan, otros aparecen siendo más fuertes que los anteriores. *Dragon Ball Z* pasa de aventuras en la tierra a peleas en el espacio y otros planetas, se acerca más al cielo y al infierno, y los villanos van desde alienígenas hasta androides.

Dragon Ball Z o, mejor dicho, la franquicia *Dragón Ball*, es una de las más populares e influyentes de toda la historia, tanto del *Manga* como del *Anime*, y eso se ve reflejado en todo el mundo, porque hasta ahora, su *Manga* sigue circulando en diferentes países, aún sacan video juegos, juguetes, figuras y muchos productos que se venden en la actualidad. Su popularidad es tan grande que, “Según estimaciones de *Toei Animation*, la empresa encargada de la producción animada de la obra, *Dragon Ball* ha sido emitida en más de sesenta países y ha vendido más de 240 millones de su *Manga*” (Ramirez , 2018, pág. 67). Con esta información, se muestra la popularidad de este *Anime* que, a pesar de los años, sigue siendo una historia que se sigue publicando, pero ¿qué tanto ha impactado esta obra actualmente? Simplemente en México, la popularidad es tanta que, el 18 de marzo de 2018, el capítulo 130 de *Dragon Ball Super*, fue proyectado en plazas de distintas ciudades de la República Mexicana (figura 13), donde se reunían una gran cantidad de personas solo para ver un episodio de este famoso *Anime*.



Figura 13. Diversas fotografías de la página web de Regeneración que, muestran la afluencia de gente en diferentes plazas y zócalos de ciudades de la República mexicana y una del país de el Salvador por la transmisión del episodio 130 del capítulo de *Dragon Ball Super*.

Imagen recuperada de: <https://regeneracion.mx/asi-se-proyecto-dragon-ball-super-en-las-plazas-de-mexico-y-el-mundo/>

“Sólo en Ciudad Madero, Tamaulipas, se reunieron más de cinco mil personas en Playa Miramar, mismos que acudieron al escenario ubicado junto a Plaza Gobernadores para ver el tan esperado capítulo por los seguidores” (Regeneración, 2018, pág. s.p) La proyección del episodio 130 de *Dragon Ball Super* no fue solo en la República Mexicana también en otros países como El Salvador, siendo la franquicia *Dragon Ball*, la única que ha logrado este tipo de impacto a nivel mundial.

Gran parte de la popularidad de la franquicia de *Dragon Ball*, se debe al éxito mundial que fue *Dragon Ball Z*, de la cual, se siguen sacando video juegos y productos, utilizando específicamente el nombre de *Dragon Ball Z* y no de su hasta ahora más reciente adaptación, *Dragon Ball Super*, se puede decir que, esta es la historia más destacada de *Akira Toriyama* quien siguió trabajando y publicando diversas obras *Manga* hasta el día de hoy.

2.- Sailor Moon

Sailor Moon (figura 14) es una obra escrita e ilustrada por *Naoko Takeuchi* que, inicio su publicación formal en la revista *Nakayoshi de Kodansha*, desde 1991 hasta 1995 y eventualmente debido al éxito de la recepción de lectores, *Toei Animation* fue el estudio encargado de producir su adaptación animada que, fue emitido en la televisora japonesa *TV Asashi* desde el 7 de marzo de 1992 hasta el 8 de febrero de 1997 contando con un total de 200 episodios.



Figura 14. Portada promocional del Anime de Sailor Moon de 1992 producido por Toei Animation.

Imagen recuperada de: https://scontent.fcvj3-1.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/89810331_3033388666711529_6818971304998207488_n.jpg?stp=cp0_dst-jpg_e15_fr_q65&nc_cat=105&ccb=1-7&nc_sid=110474&efg=eyJpljoidCJ9&nc_eui2=AeF85PTQPuy_8oS0CXUJBGqZcFniidYpXllwWeKN1ilcifnK4zmzY2wqvOnDFWpZqB-B6uGdyDa6enO0oYyJ4tdL&nc_ohc=e-mrlozWsvYAX8n2Yq6&nc_ht=scontent.fcvj3-1.fna&oh=00_AfBAU5dmqibF62Euz7i9JCuT_eRpobYaGbs_qrn4sE90sq&oe=63ADCE8E

La historia narra las aventuras de una chica de 14 años llamada *Usagi Tsukino*, quien salva a un gato negro que tiene una característica figura de luna creciente en su frente; el gato le revela que ella es una *Sailor Senshi*, es decir, una guerrera que lucha contra el mal con el deber de salvar a la princesa de la Luna. *Usagi* no sería la única, sino que, más chicas le ayudarían en sus batallas contra el mal, es desde ahí que la protagonista usa el apodo de *Sailor Moon* debido a que a ella se le otorga el poder de la Luna, al igual sus compañeras. Cada una recibe poderes con los nombres que hacen referencia a los diferentes planetas y cuerpos celestes del Sistema Solar. Es así como la protagonista junto con sus compañeras lucha contra las fuerzas del mal apoyadas por un extraño enmascarado del cual la protagonista se siente atraída. Este es el argumento principal de la obra, pero habría muchas diferencias entre el *Anime* y el *Manga* del cual fue adaptado. Se puede suponer que una de las razones es que los personajes en el *Manga* maduran rápidamente a diferencia del *Anime* que conservan un aspecto más infantil. Además, la demografía del *Manga* pertenece al *shōjo* (es la categoría dirigida especialmente al público femenino adolescente), por

lo que el estudio *Toei Animation* optó por que el *Anime* conservara un aspecto más infantil el cual funcionó ya que, hoy en día el *Anime* de *Sailor Moon* es una de las obras más icónicas a nivel mundial, la cual revolucionaría y popularizaría las narrativas con chicas mágicas. Esta obra tiene una gran animación acompañada de una maravillosa banda sonora, y diseños espectaculares de los trajes de las heroínas, pero sobre todo una narrativa dirigida al público femenino cuando en esos años, comúnmente solían ser de gran popularidad los dirigidos a un público adolescente masculino. Cabe mencionar que, desde antes han existido *Animes* dirigidos a una audiencia femenina adolescente como *Sandy Bell* o *Candy Candy*, pero ninguno de ellos había logrado darse a notar tanto como lo fue *Sailor Moon*, abriendo las puertas a que la producción de estas obras se incrementara mucho más.

La narrativa de este *Anime* destaca mensajes positivos como el cuidado del medio ambiente, el bienestar social, no contenía violencia explícita a diferencia de otros *Animes* populares de esos años y sobre todo el crecimiento de la protagonista debido a “que ese personaje que al principio de la historia era tímido, indisciplinado, miedoso, inmaduro e irresponsable, termina por convertirse en una persona con principios bien fundados, sentimientos definidos y aspiraciones por cumplir” (Galicia Lozano, 1999, pág. 80), eso dio la oportunidad a que las niñas y adolescente que lo vieran, se sintieran identificadas con la protagonista. Actualmente, la franquicia de *Sailor Moon* sigue generando más adaptaciones animadas, películas, videojuegos, juguetes, figuras, entre muchas otras cosas. Es un ícono popular en Japón y en el mundo al punto de que no solo *Animes* han hecho referencias a *Sailor Moon*, sino que series y películas famosas en todo el mundo, que la ha llevado a convertirse en todo un ícono pop que ha trascendido a lo largo de varios años, dejando su marca en todo el mundo, inclusive marcas famosas de ropa como *Louis Vuitton* (figura 15) han llevado la inspiración de este *Anime* a sus pasarelas.



Figura 15. Comparación entre la tiara que usa la modelo Ly (izquierda) de Louis Vuitton con la tiara protagonista de Sailor Moon(derecha) en el desfile de prêt-à-porter de la primavera de 2016 de Louis Vuitton.
 Imagen recuperada de: <https://www.vogue.com/article/louis-vuitton-spring-2016-inspiration-anime-evangelion-sailor-moon>

Actualmente se sigue manteniendo como una de las franquicias más exitosas generando millonarias ganancias por toda la mercancía que se produce. *Sailor Moon* es un ícono pop reconocido a nivel mundial.

3.- Neon Genesis Evangelion

Neon Genesis Evangelion (figura 16) o mejor conocido como *Evangelion*, es una serie *Anime* producida por estudio *Gainax* y dirigida por *Hideaki Anno* que empezó su transmisión el 4 de octubre de 1995 hasta el 27 de marzo de 1996 a través de la cadena televisiva japonesa *TV Tokyo* contando con un total de 26 episodios. Este *Anime* a diferencia de los anteriores que se han mencionado, no es una adaptación de una historia de un *Manga*, sino que es una obra original de un estudio de animación. El hecho de ser una obra original era algo que casi no se veía en esos años y además de que actualmente, no muchos estudios optan por hacer un *Anime* original sin ser una adaptación de una historia de un *Manga*, una de las principales razones de esto es que cuando se hace la producción de un *Anime* adaptando la historia de un *Manga*, es porque éste ya ha tenido éxito entre los lectores, eso asegura que haya un público consumidor cuando se estrene la adaptación animada pero, con la producción de un *Anime* sin ser la adaptación de un *Manga*, no se podía saber con exactitud si tendría una buena recepción de consumidores,

debido a que no existía un antecedente que pudiera ayudar a calcular si habría una buena aceptación, por lo que el estudio de animación solo pueden optar por estar seguros de que la obra es lo suficientemente buena como para tener una buena aceptación de consumidores y ese es el caso de *Evangelion*.



Figura 16. Portada promocional del Anime de Neon Genesis Evangelion producido por estudio Gainax en 1995. Imagen recuperada de: <https://www.filmaffinity.com/mx/film384644.html>

La historia se ambienta en un mundo futurista que cuenta con grandes avances en tecnología, en éste existe una organización de nombre *Nerv* la cual está encargada de defender a la población del ataque de monstruos gigantes sobrenaturales denominados como *ángeles*, el origen y naturaleza de estas criaturas es desconocida y para poder pelear y evitar catástrofes por parte de ellos, *Nerv* usa robots de forma humanoide colosales denominados como *EVAS*, estos son pilotados por adolescentes y uno de ellos es el protagonista *Shinji* quien de la nada es llamado por su padre *Ikari Gendo* quien es el comandante de *Nerv*. Es así como la historia se centra en la vida de *Shinji*, un chico quien es muy tranquilo que, se ve obligado a pilotear el *EVA* con tal de evitar más tragedias, además de tener la atención de su padre que lo había abandonado y del cual no supo nada durante años hasta su llegada a *Nerv*.

Aunque la trama se puede ver al principio como una narrativa sencilla de pelear contra criaturas gigantes que amenazan el planeta, conforme va avanzando el *Anime* se torna mucho más complejo, sobre todo porque se profundiza en aspectos psicológicos de los personajes además de que usa muchos simbolismos relacionados con la religión cristiana combinado con una narrativa de acción y suspenso. Este *Anime* a diferencia de los anteriores mencionados, no iba dirigido exclusivamente a un público adolescente, sino que también de un público adulto, es por eso por lo que la trama es tan compleja abordando temas que es complicado de entender para una audiencia más joven. Eso fue una apuesta arriesgada por parte del estudio de animación que si bien, antes de *Evangelion* ya han existido *Animes* que iban dirigidos a una audiencia más adulta, era muy complicado recibir la misma recepción y popularidad que tenían aquellos que iban dirigidos a una audiencia más juvenil; sin embargo, ese no fue el caso con esta obra. Fue muy bien valorado y la popularidad se debe a la narrativa psicológica y filosófica que se presenta, Torrents (2017) menciona:

La obra presenta multitud de enigmas y tiene un corte claramente filosófico, pero, en general, la mayoría de académicos están de acuerdo en que *Evangelion* sería algo así como una crítica al comportamiento del otaku (seguidor del *Anime*) o a la figura del espectador, que en Japón llegó producir cierta alarma social debido al alto grado de alineación y aislamiento que se les atribuía. (pág. 128)

Es por esa narrativa filosófica y compleja que ha hecho de este *Anime* tan popular y claro que la animación fue un factor importante a pesar de que el estudio de animación no contaba con un gran presupuesto como otros, la composición de las imágenes y el trasfondo de la narrativa hizo de este *Anime* una obra especial. Después del éxito de *Evangelion*, no tardó en que se produjeran más derivados de esta historia, ya sea para darle otro final o crear la misma historia con algunos cambios, además se produjo una serie *Manga* que vendría siendo la adaptación de la serie animada solo con algunos cambios y extras en la historia. Esta serie hasta la actualidad es considerada como una de las obras más importantes y populares teniendo una gran cantidad de seguidores en todo el mundo, hasta personas de gran influencia son fanáticos de esta obra, un ejemplo es *Elon Musk*, una de las personas más influyentes en la actualidad. A través de redes sociales y hasta en su vestimenta, hace notar ese gusto que tiene por la obra y lo que fueron las últimas películas de *Evangelion*, han sido todo un éxito tanto en Japón como en el mundo gracias

a que plataformas internacionales de *streaming* como lo es *Amazon Prime Video* que, se encargó de adquirir los derechos para tener en su plataforma la que es hasta ahora la última película animada de *Evangelion*. Hasta la fecha no se ha dado a entender que sea el final para esta obra, por lo que se puede esperar más adaptaciones animadas a futuro mientras que la adaptación animada de 1995 sigue siendo una recomendación para ver entre los fanáticos del *Anime*.

4.- Cowboy Bebop

Cowboy Bebop (figura 17), es una serie *Anime* desarrollada por el estudio *Sunrise* y fue *Bandai Visual* quien se encargó de la producción de ésta, contando con un total de 26 episodios. Fue emitida en televisión por primera vez en Japón, por medio de la cadena televisiva japonesa *TV Tokyo*. Su emisión empezó el 3 de abril de 1998 hasta el 26 de junio de 1998, solo se pudieron transmitir los primeros 12 episodios de la serie, debido a que hubo una controversia por el contenido que no se consideraba apto para ser transmitido por televisión abierta; más tarde se volvería a emitir, pero esta vez con todos sus episodios por el canal de pago japonés *WOWOW*, iniciando su fecha de transmisión desde el 24 de octubre de 1998 hasta el 24 de abril de 1999.



Figura 17. Portada promocional del Anime de Cowboy Bebop producido por Bandai Visual 1998.

Imagen recuperada de: <https://www.filmaffinity.com/mx/film152926.html>

La historia de este *Anime* transcurre en el año 2071, se ambienta en una sociedad futurística con tecnología avanzada, los eventos que acontecen en la historia suceden en el espacio o en diversos planetas que son visitados por el grupo protagonista. En esta sociedad futurística, los criminales que son buscados por la ley son transmitidos por los medios audiovisuales a través de un canal de televisión, donde se anuncia la recompensa por llevar vivos a los criminales con la policía, y quienes se encargan de buscar a esos fugitivos, además de la policía, son los cazarrecompensas que están distribuidos en diferentes partes del espacio, y el grupo protagonista es un grupo de cazarrecompensas. Durante la historia se muestran las aventuras de los protagonistas en su búsqueda de cazar a los criminales, por los que ofrecen grandes recompensas y además de eso se explorara más a fondo sobre cada uno de ellos, además de otros personajes secundarios. La historia es de género dramático, con una mezcla de ciencia ficción y vaqueros del estilo del viejo oeste de Estados Unidos, en el que, en vez de caballos, son naves espaciales y el grupo protagonista usa una nave espacial nombrada *Bebop*.

Este *Anime* es considerado uno de los mejores de la década de los años 90, por varias razones, entre los factores que pudieron llevar al éxito están: la animación es bastante detallada

y proporciona más realismo a la narrativa. Se destaca mucho, a lo largo de los episodios, el maravilloso trabajo de la banda sonora dirigida por *Yoko Kanno*, quien se encargó de componer la música, destacando el jazz en sus melodías. Otro de los factores clave de su éxito y tal vez el más importante, es la excelente narrativa en cada uno de los episodios que fueron tratados como una película en los que cada uno de ellos llevan una magistral dirección por parte de *Shinichiro Watanabe*. Sin embargo, algo para resaltar es que la serie a pesar de su gran éxito, no optó por el desarrollo de más episodios, como muchos otros *Animes* que suelen extenderse aprovechando su popularidad, y es que el director Watanabe “no tenía intención de expandir el programa y citó que no quería que “Cowboy Bebop” se convirtiera en “Star Trek”, una serie continua sin final planeado.” (Siccha, 2020, pág. s.p) Con esto el director dio a entender que no continuaría como un *Anime* extenso, y esa es una de las razones por las que cada uno de sus episodios están tan bien dirigidos. Algo curioso es que el propósito de la creación del mismo, que fue patrocinado inicialmente por *Bandai Namco* era que, “el objetivo era crear una línea de naves espaciales de juguete y promocionarla durante el show de televisión” (Siccha, 2020, pág. s.p) y, sin embargo, la narrativa de la serie más que infantil, se puede considerar que va más bien dirigida a un público adulto, debido al contenido de violencia, desnudos, alcohol, drogas entre otras cosas. Al final el *Anime* pudo desarrollarse a pesar de que fue por un rumbo totalmente distinto a su idea original, y fue un total éxito, al punto de que, a partir de este *Anime*, se derivó el desarrollo de dos series *Manga*, una película y hasta lo más reciente, una adaptación *live-action* (acción real) producida por una de las plataformas de *streaming* más exitosas del mundo que es Netflix, y que se estrenó el 19 de noviembre del 2021; además, se han producido videojuegos, juguetes, figuras y diferentes tipos de “merchadising” que se siguen produciendo derivado del éxito de este *Anime* que se puede disfrutar hoy en día.

Anime a inicios del siglo XXI

El *Anime* durante el siglo XX experimentó diversos cambios, como se mencionó en los anteriores capítulos, se definió mejor su estilo de animación; los géneros y narrativas que eran utilizados, fueron extendiéndose más; las oportunidades de que una persona pudiera convertir su obra *Manga* a una adaptación de *Anime* poco a poco se volvía más accesible, la población consumidora de éste fue en aumento no solo en Japón sino que empezó a extenderse a nivel mundial y así entre más cosas que fueron sucediendo durante el siglo XX se convirtieron en la base para la nueva evolución que tendría el *Anime* para el siglo XXI.

El siglo XXI experimenta nuevos cambios en el *Anime* que van desde sus técnicas de animación, las tecnologías que se implementarían, el presupuesto con el que los estudios de animación dispondrían para la realización de sus adaptaciones u obras originales y, sobre todo, el aumento de su popularidad tanto en Japón como a nivel mundial.

Una de las técnicas de las nuevas tecnologías que empezó a ganar más presencia durante el siglo XXI es el *CGI* por sus siglas en inglés “Computer Generated Imagery” que por su traducción es “Imágenes Generadas por Computadora u Ordenador”, el uso de esta tecnología para la animación japonesa no es algo que se haya implementado hasta el siglo XXI, desde la película de *Golgo 13: The professional* película estrenada en 1983, el *CGI* implementado en esta película es visible mayormente en los helicópteros que se muestran durante la cinta y en algunas escenas el *CGI* se implementa en edificios de la ciudad lo cual en su momento fue duramente criticado debido a que visualmente era algo incomodo de ver ya sea por su contraste entre la imagen tridimensional de los helicópteros y edificios con respecto a la imágenes hechas a mano o porque los objetos creados por computadora no contaban con texturas que le dieran una mayor calidad visual al punto de verse demasiado simples, restándole seriedad a la historia. Sin embargo, no por lo que sucedió en la película de *Golgo 13: The professional* significaría que no se iba a seguir implementado, sino que, poco a poco el avance de la tecnología haría que los estudios de animación optaran cada vez más por el uso de esta técnica de animación sobre todo por el bajo costo y de tiempo, eso con respecto a la animación tradicional. Los primeros años del siglo XXI

fue una época para que estudios de animación implementaran el *CGI* en elementos secundarios de los *Animes*, conforme estos elementos fueron mejorando, empezaron a surgir *Animes* que contaban con *CGI* en sus elementos primarios como lo eran los personajes o paisajes.

Otro de los aspectos o quizá el más destacable del *Anime* en la primera década del siglo XXI es el uso de la animación digital como nuevo método. Hay que saber que los *Animes* durante mucho tiempo fueron animados por el método de animación tradicional la cual agrupa una serie de técnicas que, mediante secuencias de dibujos e imágenes hechas a mano, por cualquier método de ilustración artesanal, dan la sensación de movimiento. El uso de esta técnica de animación suele ocupar mucho tiempo, requiere de gran habilidad de dibujo y los costos por lo general suelen ser muy altos. Por su parte la animación digital o por computadora permite recrear cualquier tipo de técnica de animación tradicional, se puede ver similar pero no significa que se vea completamente igual ya que al comparar una animación digital entre una tradicional se pueden notar algunas diferencias que resaltan las diferentes características entre los dos estilos de animación, ya sea pequeños detalles de dibujo o en la iluminación. Sin embargo gracias a las facilidades que ofrecen los programas o softwares de animación para ordenadores digitales, se agilizan los tiempos en la creación de dibujos digitales lo cual ahorra tiempo y dinero, es por eso que los avances de la tecnología del siglo XXI hicieron que la mayoría de los estudios de animación de Japón optaran poco a poco por implementar cada vez más la animación digital y es gracias a su uso constante que actualmente casi todos los *Animes* hacen uso de las nuevas tecnologías digitales.

La primera década del siglo XXI fue una época de producción y emisión de grandes *Animes* siendo en la actualidad los más populares a nivel mundial y que ayudaron a darle fama internacional a la industria del *Anime*, algunos de los más populares son, *Naruto*, *One Piece*, *Bleach*, *Death note*, *Full Metal Alchemist Brotherhood*, entre otros. Estos son algunos ejemplos de *Animes* que lograron un éxito a nivel mundial, el crecimiento de la popularidad de la industria en el siglo XXI hizo que productores de otros países como Samuel L. Jackson de Estados Unidos, incursionara en la industria del *Anime*, quien fue productor de una de las series *Anime* más caras de la historia que es *Afro Samurai* la cual consta de cinco episodios y los costos de producción de cada uno de ellos se acerca al millón de dólares americanos. Sin embargo, el siglo XXI no solo fue

una época de crecimiento de popularidad del *Anime*, sino que también fue una época de conflicto cultural con países latinoamericanos poniendo de ejemplo a México. En México ya se transmitía *Anime* en la televisión desde 1974 con la serie de *Astroboy*, este sería solo el primero de muchos que más adelante se irían transmitiendo, la inclusión de los *Animes* a la programación de televisiones mexicanas se fue incrementando de manera discreta, pero en la primera década del siglo XXI tuvo sus primeras grandes complicaciones al punto de que las televisoras mexicanas como *TV Azteca* o *Televisa* tuvieron que dejar de transmitir estas series en su catálogo de programación habitual. Claudia Rodríguez (2013) comenta algunas de las razones de por qué dejaron de transmitirse:

La adquisición de licencias de Japón son bastante caras y los estudios de animación sólo venden dicha licencia a la empresa que pague más dinero por ella. Debido a las demandas y quejas de padres de familia o sectores conservadores sobre erradicar el *Anime* en nuestro país ya que eran caricaturas para niños con mensajes subliminales atentando contra dios y con contenido sexual y violento. Para evitar multas de acuerdo a la ley de radio y televisión por no acatar las normas de protección infantil, las empresas de televisión mexicana decidieron modificar horarios de *Animes* como Pokémon y Dragon ball en el cual los niños no tuvieran acceso, lo cual generó un bajo rating y terminaron sacándolos del aire. (2013, pág. 30)

Es así como la aceptación del *Anime* en México pasó por complicaciones durante el siglo XXI pasando por una serie de etapas que se fueron resolviendo y actualmente el *Anime* tiene mejor aceptación no solo en México sino en más países latinoamericanos.

Conclusión

Gracias a este capítulo se puede comprender más sobre lo que fue el origen de la animación japonesa, el verdadero origen del *Anime* y el *manga* mismos que son los conocimientos base para lograr una mejor comprensión de lo que fue el desarrollo del anime en las décadas anteriores y cómo es que las narrativas iban cambiando conforme pasaban los años, se puede conocer sobre el diferente impacto cultural que tuvieron varios o todos los *Animes* mencionados durante el transcurso del capítulo. Al conocer sobre las diferentes narrativas que se manejaban en los *Animes* populares de aquellas décadas, también se comprende cuáles eran las tendencias que al público les gustaba en esos años y cómo es que se diferencia de las tendencias de la actualidad que van desde la narrativa, el diseño de personajes, la estética y muchos más elementos que marcan esa diferencia entre las animaciones de aquella época y las de la actualidad. También se investigó sobre los creadores de *Manga* y *Anime* en esos años para entender lo difícil que era comparado con la actualidad. Una de las similitudes de los autores de los años anteriores es que algunos ya provenían de una familia que estaban en un nivel alto socioeconómico lo que permitió tener facilidad de llegar a serializar y producir sus obras. Otro punto importante, es que antes no existían tantos estudios de animación como hoy en día y uno de los estudios que más destaca de aquella época es *Toei Animation*, estudio que actualmente sigue siendo de los más exitosos y que tiene muchos años en la industria del *Anime*. Asimismo, este capítulo forma parte del estado del arte o del conocimiento y si se investiga sobre el *Anime* en la actualidad, es importante conocer el contexto histórico y ver el impacto cultural que puede generar la animación japonesa.

Capítulo 2

Consumo del anime en los últimos años

El segundo capítulo es un análisis de algunos de los *Animes* más importantes de los últimos años, en específico de los años 2019, 2020, y 2021. Para seleccionar cuáles serían los tres *Animes* que se tomarían de ejemplo para cada año, se consideró a los nominados a *Anime* del año de la ceremonia de premiación de *Crunchyroll* (empresa más importante de distribución de *Anime* a nivel mundial), una vez elegidos se hizo una reseña y análisis de cada uno que sirvió para poder conocer cuáles han sido las tendencias de los últimos años, cómo ha ido cambiando la animación y también las narrativas a comparación de los *Animes* mencionados en el primer capítulo. Los recientes no han causado un impacto cultural tan grande como los de los años anteriores, por lo que se abordó más en sus narrativas y en los elementos visuales que contienen y así tener el conocimiento y una perspectiva de esas diferencias en: estética, diseño de personajes, narrativas y otros elementos que distinguen a los *Animes* populares de los últimos años con respecto a los de las décadas anteriores.

Introducción a los *animés* más populares de los años 2019,2020 y 2021

A diferencia del análisis realizado anteriormente mencionando los *Animes* más populares de las décadas anteriores, en esta parte se hará un análisis general de los *Animes* igual de importantes, pero de los años más recientes. No se incluyen del año 2022 en adelante porque la realización de este texto es escrita a inicios de ese año, por los cuales los años 2019, 2020 y 2021 son los años más recientes para hacer el análisis de los más populares de la actualidad. Para esta parte del capítulo, solo se hará el análisis general de tres *Animes* populares de cada año con el objetivo de conocer cuáles son los cambios que ha tenido el *Anime* con respecto a las anteriores décadas y conocer cuáles son las narrativas que actualmente están teniendo éxito no solo en Japón sino a nivel mundial. Para la elección de los tres *Animes* que se van a analizar por cada año, se elegirán los nominados en la premiación de *Crunchyroll* que se realiza cada año desde 2016. Se escoge esta premiación porque, *Crunchyroll* es actualmente la plataforma de distribución y difusión de *Anime* más famosa a nivel mundial la cual cuenta con un amplio catálogo de *Animes* y que registra más de 120 millones de usuarios que hacen uso de esta plataforma. Es por eso que esta premiación de *Crunchyroll* es la más importante y esta misma empresa describe su premiación como “un evento mundial que reconoce los programas de *Anime*, personajes y artistas que más adoran los fanáticos de todo el mundo” (*Crunchyroll*, 2022, pág. S.P). La ceremonia de premiación cuenta con diversas categorías, pero para la elección de los tres *Animes* que se analizarán por cada año, se va a centrar en la categoría de “mejor *Anime* del año” y siempre estará incluido el

que haya sido ganador de esa categoría en su respectivo año mientras no sea una nueva temporada o una secuela.

2019

1.- Kimetsu no Yaiba

Kimetsu no Yaiba (figura 17) es una adaptación *Anime* del *Manga* del mismo nombre escrito e ilustrado por *Koyoharu Gotōge*, *Manga* publicado por primera vez el 15 de febrero del 2016 en la revista *Shōnen Jump*. La producción de la adaptación *Anime* estuvo a cargo de estudio *Ufotable* la cual estrenó su primera temporada el 6 de abril del 2019 y finalizó el 28 de septiembre del mismo año, la serie fue emitida en varias cadenas de televisión japonesas.



Figura 17. Primera imagen promocional del Anime de Kimetsu no Yaiba.

Imagen recuperada de: <https://www.koi-nya.net/2018/06/04/el-Anime-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-presenta-su-primera-imagen-promocional/>

El argumento de éste se desarrolla en un mundo donde existen demonios que atacan y comen humanos, pero solo durante la noche ya que en el día son vulnerables a la luz del sol y ésta los mata. El protagonista se llama *Tanjirō Kamado*, un chico gentil y amable que vive en las montañas junto a su madre y sus hermanos, *Tanjirō* es el único sustento económico de la familia luego de que su padre falleciera por lo que se dedica a vender carbón en un pueblo cercano; sin embargo, una noche decide quedarse en una cabaña y volver a su casa al día siguiente solo para ver que su familia fue asesinada y únicamente su hermana menor Nezuko fue transformada en demonio, quien está a punto de ser asesinada por un cazador de demonios que llega a la escena de nombre *Giyū Tomioka*, él decide no asesinarla ya que fue detenido por *Tanjirō* y además logra notar que *Nezuko* controla sus impulsos de querer comer humanos mientras se mantiene junto a su hermano. *Tomioka* le explica a *Tanjirō* que lo sucedido a su familia y hermana fue consecuencia del ataque de un demonio y que si quiere buscar una solución para ayudar a su hermana le aconseja unirse a los cazadores de demonios. Es de esta manera que *Tanjirō* decide convertirse en cazador de demonios para poder ver la manera de hacer que su hermana vuelva a la normalidad y en su camino no solo se encontrará con demonios, sino que, conocerá a más cazadores, cada uno con diferentes problemas que los llevaron a ser cazadores de demonios y así hará más amigos que le harán compañía en su misión de terminar con el terror que han generados los demonios en su mundo para que todo vuelva a la normalidad.

El *Manga* del cual fue adaptado no era de los más conocidos en sus años de emisión, antes de la emisión del *Anime* contaba con la cifra de 5 millones de copias en circulación, luego del estreno del *Anime* en abril del 2019 las cifras de la venta del *Manga* aumentaron, solo en diciembre del 2019 ya había incrementado a 20 millones de copias en circulación y para finales del 2020 el *Manga* había superado las 100 millones de copias vendidas rompiendo récords de ventas de otros *Mangas* que era famosos y que llevaban más tiempo en circulación dichas cifras fueron mencionadas en la página oficial de *Oricon* (empresa japonesa especializada en el ámbito de la música y sus ventas en el país asiático). Se puede decir que ese enorme incremento en las

ventas se debe a la buena adaptación *Anime* por parte del estudio *Ufotable* el cual fue acreedor de diversos premios con su primera temporada, entre ellos el *Anime* del año en los *Crunchyroll Awards* del 2020.

De no ser por la adaptación animada de *Kimetsu no Yaiba*, es muy probable que sus ventas no se hayan elevado a lo que son hasta ahora y prueba de ellos son los altos ingresos económicos que ha generado desde el estreno de su *Anime*. “En total, Toyo Keizai apunta que contabilizando todo el merchandising de *Kimetsu no Yaiba*, la franquicia ha generado ya unos 900 mil millones de yenes, lo que viene a ser un equivalente de 7.9 mil millones de dólares” (M. Villa, 2021, pág. S.P). Esas cifras anteriormente mencionadas corresponden al 2021, actualmente el *Manga* de *Kimetsu no Yaiba* ya está terminado, pero su *Anime* aún no ha adaptado toda la historia del *Manga*, ya van dos temporadas y una película, después de haber finalizado su segunda temporada, estudio *Ufotable* hizo anuncio de otra temporada en producción y aún queda mucha historia del *Manga* por adaptar por lo cual el *Anime* de *Kimetsu no Yaiba* sigue aumentando sus ganancias y gracias al éxito de sus adaptaciones animadas se podría decir que ha aumentado la importancia de la calidad de las adaptaciones o de la producción de un *Anime* en general. Actualmente en 2022 la franquicia animada de *Kimetsu no Yaiba* es de las más populares a nivel mundial y aún quedan más años de material de esta franquicia.

2.- Vinland Saga

Vinland saga (figura 18) es un *Anime* adaptación del *Manga* del mismo nombre escrito e ilustrado por *Makoto Yukimura*, la producción de este *Anime* estuvo a cargo de *Wit estudio* que fue emitido por primera vez el 7 de julio del 2019, y concluyó el 29 de diciembre del mismo año acabando así su primera temporada.

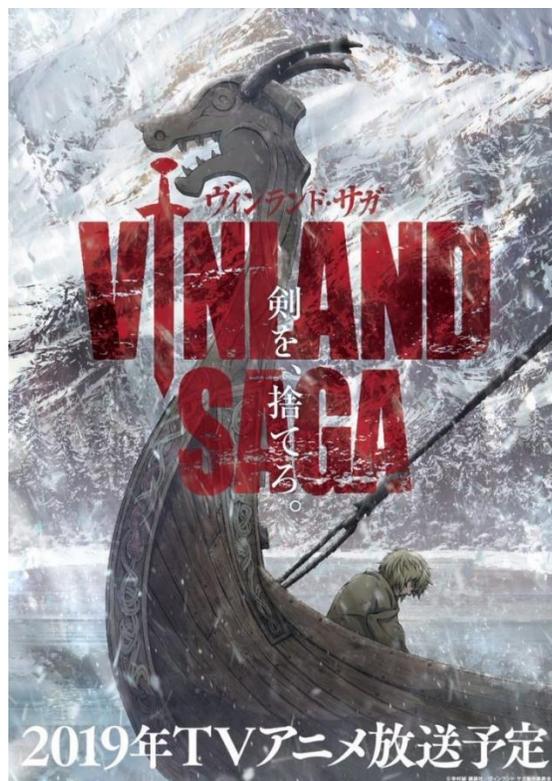


Figura 18. Imagen promocional de la primera temporada de la adaptación animada de Vinland Saga.

Imagen recuperada de: <https://somoskudasai.com/noticias/revelan-imagen-promocional-del-Anime-vinland-saga/>

El argumento de la historia se ambienta en la época de los guerreros vikingos en Europa del norte, el protagonista es *Thorfinn* hijo de *Thors* quien es uno de los guerreros vikingos más fuertes. *Thorfinn* pierde de pequeño a su padre quien es asesinado por un grupo de mercenarios liderados por *Askeladd* quien por respeto a la voluntad de *Thors* decide no matar a *Thorfinn* y a quienes iban acompañándolo. Sin embargo, *Thorfinn* en vez de regresar a casa, decide ir junto a *Askeladd* para tener la oportunidad de un día matarlo en un combate justo para así poder vengar a su padre a lo que *Askeladd* acepta que forme parte de su grupo utilizándolo como uno más de sus mercenarios. Es así como la primera temporada del *Anime* abarca la vida de *Thorfinn* junto a

Askeladd en su búsqueda de venganza, en las que se verá envuelto en todo tipo de conflictos y obedecerá las ordenes de Askeladd con tal de que éste siga aceptando duelos con la esperanza de matarlo para cumplir su deseo de venganza.

El argumento del *Anime* puede parecer simple al principio, pero conforme va avanzando, más personajes van apareciendo y más complejidad adquiere su desarrollo en los personajes. Toda la historia está enfocada en los vikingos y su cultura, por lo que hace referencia a algunos personajes históricos, algunos ejemplos son como un personaje que lleva el nombre de *Leif Erikson*, quien fue un vikingo explorador considerado uno de los primeros europeos en llegar a América del Norte, también existe un personaje que se llama *Canute* un príncipe que eventualmente se vuelve un rey, inspirado en un rey real del mismo nombre de origen danés y el mismo protagonista Thorfinn está inspirado en *Thorfinn Karlsefni* quien fue realmente un explorador islandés que lideró una tentativa de asentamiento en Vinland con tres barcos y 160 pobladores. El argumento principal no solo toma inspiración de personajes históricos, sino también de toda su historia de los fragmentos de las sagas de Vinlandia, pero ¿Qué es una saga? Según la página web oficial de la Universidad de la Valencia una Saga es “una narración, cuya acción transcurre en torno a la época de la colonización de Islandia, hasta la conversión del país al cristianismo, en torno al año 1000 y en la que se cuenta la vida de un personaje islandés.” (Bernárdez, s.f., pág. s.p).

Gracias al trabajo de animación por parte de *Wit Estudio* esta obra fue nominada a mejor *Anime* del año en la edición 2020 de los *Crunchyroll awards* y ganó el premio de mejor *Anime* dramático de ese mismo año. Esta obra pertenece a la demografía *Seinen* la cual indica que va dirigida a un público adulto debido a que maneja temas serios y no aptos para menores, entre algunos de ellos es la violencia, el abuso sexual en las guerras, el esclavismo, las torturas, y la religión, entre otros. La historia del *Anime*, a pesar de ser ficticia, enseña sobre relatos de las *Sagas de Islandia*, en este caso toma mayor inspiración en las *Sagas de Vinlandia* que están conformadas por dos que son, la *Saga de los Groenlandeses* y la *Saga de Erik el Rojo*. Los detalles que toma la animación para darle realismo se pueden ver en las vestimentas de los personajes, las armas que usan, la arquitectura de los pueblos y reinos, entre otras cosas. Es un *Anime* que demuestra que la animación no solo es infantil, solo por el manejo de la violencia, sino por la

complejidad del argumento desde, las guerras entre los vikingos, las diferencias religiosas y, sobre todo, el desarrollo de los personajes y su influencia en la obra.

3.- Araburu Kisetsu no Otome-domo yo

Araburu Kisetsu no Otome-domo yo es una adaptación animada del *Manga* del mismo nombre, escrito por *Mari Okada* e ilustrado por *Nao Emoto*. El *Anime* fue producido por el estudio *Lay-duce* y estrenado el 5 de julio del 2019 por la cadena televisiva japonesa *MBS TV* hasta el 20 de septiembre del mismo año.



Figura 19. Imagen promocional de la adaptación animada de *Araburu Kisetsu no Otome-domo*.
Imagen recuperada de: <https://ramenparados.com/trailer-e-imagen-para-el-Anime-de-araburu-kisetsu-no-otome-domo-yo/>

El argumento narra la vida de un grupo de adolescentes, estudiantes de secundaria en Japón que son miembros de un club de literatura. En un intento de “romper el hielo” para que las miembros del club se conozcan mejor, se plantean la siguiente pregunta: ¿Qué cosa quieres hacer antes de morir? Cada una piensa en diferentes respuestas no obstante una de las chicas

responde que desearía tener sexo antes de morir, lo cual altera a las demás chicas y sobre todo despierta su interés sobre las relaciones sexuales. Posteriormente, la historia se enfoca en cada una de las chicas, en sí no hay solo una protagonista, sino que, son las cinco chicas del club las protagonistas de la historia, aunque el personaje principal es *Kazusa Onodera*.

Este *Anime* a pesar de ser de la demografía *shonen* la cual que va dirigido a un público juvenil masculino de entre 13 y 18 años, también puede ir dirigido a un público femenino de la misma edad, la razón es porque el argumento de la historia explora los problemas de las relaciones sexuales, entre otros. Entre algunos de los temas que maneja la historia del *Anime* están las relaciones sexuales, la exploración de identidad de género, la masturbación, el acoso, entre otros. Lo interesante es que los temas van variando, dependiendo de la chica en la que se enfoque la historia, cada una de ellas tienen personalidades y opiniones diferentes acerca de las relaciones sexuales, cada una de ellas se adentra en la exploración de las relaciones, y aceptar sus propios deseos sexuales. El *Anime* también sirve como una reflexión acerca de la sexualidad en los jóvenes ya que siempre genera todo tipo de opiniones entre los jóvenes o niños que aprenden sobre ello por primera vez. También sirve como una crítica a las sociedades, instituciones, o familias que se abstienen de tomar la importancia de que hablar o informar de esos temas con niños y jóvenes, afectando a su conocimiento de la responsabilidad sexual lo cual en el mundo, representa un problema por la alta tasa de embarazos en niñas menores de edad, simplemente en México “en 2018, del total de adolescentes de 15 a 19 años, 16% reportaron un antecedente de embarazo; proporción que aumenta a 39% en adolescentes que no asisten a la escuela.” (INEGI, 2021, pág. 1). Su objetivo principal es el entretenimiento, pero también puede usarse como un recurso informativo sobre los temas de las relaciones sexuales en niños y. La adaptación animada solo cuenta con 12 episodios y no se ha anunciado que vaya a haber una segunda temporada, pero es de los pocos *Animes* que explora a cerca de la sexualidad y cómo afecta a las chicas lo cual hace especial a este *Anime* que más que la importancia de la animación, música u otros factores, es el mensaje que quiere transmitir lo que verdaderamente importa. También fue nominado a mejor *Anime* del año de la edición 2020 de *los Crunchyroll awards*.

2020

1.- Jujutsu Kaisen

Jujutsu kaisen (Figura 20) es una adaptación animada del *Manga* del mismo nombre escrito e ilustrado por Gege Akutami, el cual es publicado por la editorial japonesa *Shūeisha* en la revista *Shūkan Shōnen Jump*, el *Manga* se publicó el 5 de marzo del 2018 y hasta ahora, se sigue publicando de manera semanal. La producción del *Anime* estuvo a cargo de estudio *Mappa* la cual se emitió de manera oficial el 3 de octubre del 2020 por las cadenas televisivas japonesas TBS y MBS hasta el 27 de marzo del 2021 finalizando su primera temporada.

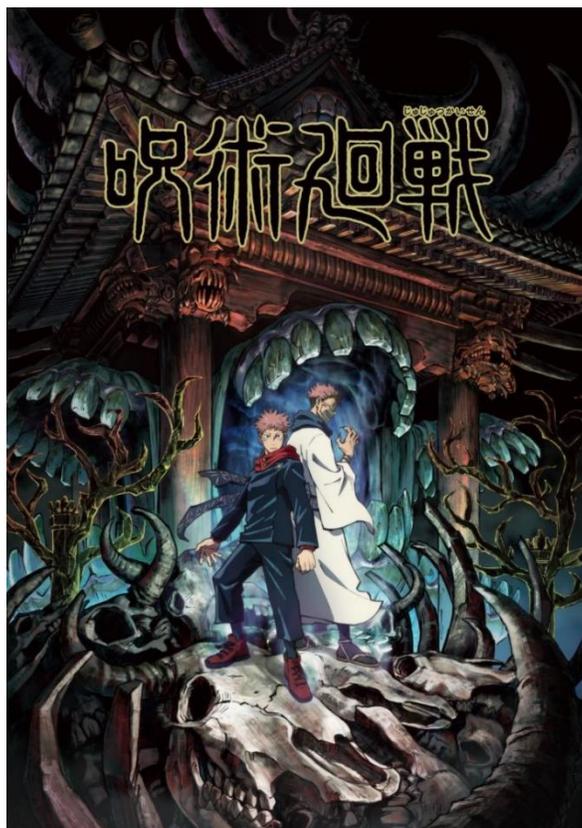


Figura 20. Imagen promocional de la primera temporada de la adaptación animada de *Jujutsu kaisen* a cargo de estudio *Mappa*
Imagen recuperada de: <https://somoskudasai.com/noticias/Anime/jujutsu-kaisen-revela-una-nueva-imagen-promocional/>

El argumento del *Anime* se desarrolla en un mundo en el que existen maldiciones que son manifestadas como demonios o monstruos de diferentes aspectos. Estas maldiciones son espíritus malditos que surgen de la energía maldita que se producen por la acumulación de las emociones negativas de los seres humanos. Algunas maldiciones afectan a los humanos en menor grado, pero existen maldiciones más poderosas que llegan a matar humanos hasta causar grandes masacres. Para detener a las maldiciones existen hechiceros que se encargan de defender a la humanidad de las maldiciones o espíritus malditos, estos hechiceros son formados por escuelas de hechicería que busca formar más hechiceros que puedan ayudar a la humanidad contra las catástrofes que causan las maldiciones o espíritus malditos. La historia del *Anime* sigue la vida de *Yuji Itadori*, un chico estudiante de una escuela preparatoria que solía vivir una vida normal hasta que con sus amigos que son parte de un club, encuentran un dedo que resulta ser uno de los diez dedos del espíritu maldito más fuerte de la historia *Ryomen Sukuna*, debido a la energía maldita que poseía este dedo los amigos de *Yuji* son atacados, *Yuji* trata de ayudar a sus amigos junto con *Megumi Fushiguro* un hechicero; sin embargo, las maldiciones son demasiadas y envuelto en tantos problemas, *Yuji* se come el dedo con la esperanza de obtener en poder de *Sukuna* lo cual resulta un éxito ya que *Yuji* puede retener al espíritu de *Sukuna* y dejarlo salir cuando *Yuji* quiera. Sin embargo, los altos mandos de la escuela de hechicería deciden que es mejor que muera por ser muy peligroso; no obstante, un hechicero de nombre *Satoru Gojo* interfiere y pide que mejor se aplaque su condena y se ejecute a *Yuji* una vez que haya consumido los 20 dedos de *Sukuna* y que además se convierta en estudiante de la escuela de hechicería para ayudar a detener a las maldiciones, los altos mandos aceptan mientras *Gojo* se haga responsable y así inicia esta historia de peleas, drama y fantasía.

Este *Anime* en su mayor parte es acción y peleas, acompañado de una historia fantástica que actualmente ha funcionado en captar un gran número de fanáticos por esta franquicia. El *Anime* fue ganador de varios premios en los *Crunchyroll awards 2021*, entre esos, el premio a mejor *Anime* del año.

2.- Great Pretender

Great Pretender (Figura 21) es una serie animada producida por *Wit Studio*, dirigida por *Hiro Kaburagi* y escrita por *Ryōta Kosawa*. Cuenta con 23 episodios que empezó su emisión el 8 de julio del 2020 por la cadena televisiva japonesa Fuji TV y finalizando su emisión el 16 de diciembre de 2020. A nivel internacional, los derechos son propiedad de *Netflix*.



Figura 21. Imagen promocional para Japón de la serie animada de *Great Pretender* producida por *Wit Studio*

imagen recuperada de: <https://otakudesho.net/great-pretender-el-Anime-original-revela-un-nuevo-video-promocional/>

El argumento sigue la vida de *Makoto Edamura* un estafador de Japón que se ha visto envuelto en varias estafas junto a su compañero *Kudo*. *Makoto* se vuelve un estafador luego de que anteriormente trabajara para pagar las facturas médicas de su madre enferma, sin embargo, la compañía donde trabajaba estaba cometiendo fraude sin que él supiera, eso lo lleva a que lo arresten y encierren. Luego de ser puesto en libertad es incapaz de conseguir trabajo debido a su antecedente de arresto y que su padre anteriormente fue un criminal, la madre del protagonista muere y eso lleva a que éste decida ser un estafador. *Makoto* junto con su

compañero *Kudo* llevan a cabo varios fraudes, pero todo cambiaría luego de querer estafar a un turista francés quien es en verdad un gran estafador, engañando así al protagonista y su compañero. *Makoto* luego de ser timado por el francés de nombre *Laurent Thierry*, se vuelve su compañero con quien participaría en estafas muchos más grandes de las que alguna vez había participado antes. Es así como la historia sigue la vida del protagonista y a quienes lo irán acompañando en sus estafas en diferentes partes del mundo.

El *Anime* es como un viaje por diferentes partes del mundo, las estafas empiezan en Japón, pero de ahí parten a otros países y algunas de las ciudades más importantes y conocidas del mundo. Algunas de las que se muestran son, Los Ángeles de Estados Unidos, Singapur, Londres de Inglaterra, entre otras y algo muy interesante es que los colores y estética del *Anime* van cambiando, dependiendo de la ciudad en la que se encuentren. El arte de la animación (Figura 22) utilizada en esta serie animada es una de las características más particulares, si uno presta atención a los detalles de las escenas en cada una de las ciudades, se puede notar similitudes con algunas corrientes artísticas o inspiración hacia el arte de algún artista en particular, un ejemplo es cuando el *Anime* se desarrolla en Los Ángeles, la animación se torna coloreada de manera psicodélica, los colores son brillantes y los tonos claros.



Figura 22. Collage de capturas de diferentes paisajes y escenarios usados durante la animación de *Great Pretender*
Imágenes recuperadas de: <https://13fotogramas.blogspot.com/2020/12/great-pretender-resena.html>

Dicha estética es muy similar al arte pop, que fue popularizada por Andy Warhol en la década de 1960 y como esta corriente era una crítica a la fama moderna y la cultura del consumo,

queda muy bien con Los Ángeles y el ambiente excéntrico de Hollywood que está muy presente cuando el protagonista se encuentra en esta ciudad. Otro ejemplo es cuando el *Anime* se desarrolla en Singapur, los colores de los paisajes se vuelven cálidos y se muestra mucho el atardecer y ya no es tan colorido como Los Ángeles. El estilo de la estética en Singapur es similar al arte de *Leonid Afremov*, un artista nacido en Bielorrusia que fue famoso por sus pinturas que van de paisajes, escenas urbanas, animales, entre otros. La similitud entre los paisajes de Singapur en *Great Pretender* y las pinturas de Leonid se pueden notar si se es observador, pero al final de cuentas esto es más que nada una suposición porque no hay una fuente que confirme que los desarrolladores del *Anime* se hayan inspirado en este artista para su estética de animación. Lo que sí es cierto es que la estética de la animación y la ambientación van cambiando, dependiendo de la ciudad donde la historia de desarrolle. El estilo de la historia del *Anime* también es muy diferente a lo que se ve comúnmente, eso es porque es más similar a las películas de estafas y robos de Hollywood, es como si el *Anime* le rindiera un homenaje a este tipo de películas por el tipo de dirección que tiene en su argumento y, por último, pero no menos importante, la banda sonora. La banda sonora es jazz y blues que se utiliza para darle emoción a la historia o un ambiente tranquilo, eso va a depender de la situación de la historia, pero lo mejor es al final de cada episodio, *The Great Pretender* de *Freddie Mercury* es la canción con la que cierra cada uno de los títulos. Entre los factores como la música, la animación y la dirección, lo llevaron a que fuera nominado a mejor *Anime* del año en los *Crunchyroll Awards* edición 2021, lamentablemente no fue ganador, pero, sí se llevó gran reconocimiento.

3.- Beastars

Beastars (Figura 23) es una adaptación animada de la serie *Manga* del mismo nombre escrita e ilustrada por *Paru Itagaki*. La adaptación animada fue producida por estudio Orange que comenzó su emisión el 8 de septiembre del 2019 por la cadena televisiva japonesa *Fuji TV, TNC*, entre otras, hasta el 26 de diciembre del mismo año, finalizando su primera temporada con un total de 12 episodios. La razón de por qué se seleccionó este *Anime* en la lista de los del 2020 es

porque la serie animada tiene licencia de Netflix, y la primera temporada fue estrenada fuera de Japón hasta marzo del 2020, razón por la cual fue considerada para la ceremonia de premiación de los *Crunchyroll awards* edición 2021.



Figura 23. Imagen promocional de la primera temporada de *Beastars* para Japón, producida por estudio Orange. Imagen recuperada de: <https://www.animosuqoi.com/noticias/revelan-nueva-imagen-promocional-para-el-Anime-beastars/>

El argumento se ambienta en un mundo donde los seres vivos que lo habitan son animales de forma antropomórfica en la que existe una división cultural entre carnívoros y herbívoros. La historia sigue la vida de *Legoshi* un estudiante de la *Academia Cherrynton*, un famoso y prestigioso centro educativo de élite de preparatoria/educación media superior tipo internado. En esta academia asisten todo tipo de estudiantes ya sean carnívoros y herbívoros, viviendo de manera pacífica, *Legoshi* es un imponente lobo gris de personalidad tranquila y suele ser muy tímido debido a que no quiere espantar a estudiantes más débiles o pequeños que él. Sin embargo, la tensión entre los herbívoros y carnívoros aumenta, luego de que un estudiante herbívoro fuera asesinado por un carnívoro dentro de la academia. *Legoshi* trabaja como

escenógrafo del club de teatro, apoya a los actores y entre ellos esta *Louis*, un ciervo rojo con quien *Legoshi* tiene muchos encuentros. *Louis* por su parte, es el estudiante más popular de la academia, estrella del club de teatro y candidato a ser el siguiente Beestar. Beestar es el título más importante y reconocido en la sociedad, este título solo se les adjudica a estudiantes que logran destacar en la sociedad y unen a los animales a pesar de sus diferencias como especies. *Legoshi* a diferencia de *Louis*, no busca destacar y en su camino conoce a *Haru*, una pequeña coneja blanca y única miembro del club de jardinería. *Haru* ha sido marginada por los estudiantes y ha sufrido abuso escolar por las estudiantes hembras de la misma, esto debido a su promiscuidad sexual. *Legoshi* termina por enamorarse de *Haru*, pero tiene problemas para controlar sus instintos de carnívoro cuando está cerca de ella. *Legoshi*, *Louis* y *Haru* son los personajes principales en los cuales la historia está más enfocada.

Bestars es un *Anime* que cuenta con muchas características particulares tanto en animación como en argumento. Una de las más particulares es la presencia de animación *CGI* (Imagen generada por computadora) durante casi toda la animación, una técnica que aún después del año 2020 sigue sin ser utilizada en la industria del *Anime*, pero que ha ido en aumento en diferentes *Animes* que se van estrenando en las que, por lo general, se hace uso de esta técnica de animación para elementos secundarios, pero *Bestars* es de los pocos que hace uso de esta técnica casi en su totalidad. El *CGI* como técnica de animación sigue siendo un recurso que todavía no es tan presente como la animación digital, esto debido a las muchas críticas que han recibido otros *Animes* por hacer uso de esta técnica; sin embargo, las tecnologías de la animación han ido avanzando y *Bestars* es de los pocos que ha sido bien aceptado entre su público a pesar de usar *CGI* casi en su totalidad. Otra de las características importantes de *Bestars*, es el trabajo artístico, ya sea en la animación o en la banda sonora, eso se puede ver reflejado en el video de apertura de cada episodio del *Anime*, mejor conocido como *Opening*. El *Opening* de la primera temporada de *Bestars*, es otra de las características particulares que captó la atención del público en su momento, y es que a diferencia de otros *Animes* que en su mayoría hacen uso de animación digital en sus *Openings*, *Bestars* hace uso de la técnica *Stop-motion* (animación fotograma a fotograma) la cual consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Si algo caracteriza a la técnica de *Stop-motion* es

la paciencia y preparación que se debe tener para lograr un buen resultado, el *opening* de Bestars logra un buen resultado el cual fue dirigido por *Michiya Kato* y orquestado por la banda musical ALI. *Bestars* tanto en argumento como en animación fue una innovación para la industria, sobre todo por la parte del uso del *CGI*, sumando a que el argumento de la historia se puede ver como una crítica a la sociedad actual solo que representado con animales de aspecto antropomorfo, lo cual hizo de esta adaptación animada un éxito no solo en Japón, aparte ser nominada en diversas categorías de la ceremonia de premiación de *los Crunchyroll awards* edición 2021, entre esas la categoría de *Anime* del año y ganando en la categoría de mejor *opening*.

2021

1.- 86 EIGHTY-SIX

86 EIGHTY-SIX (Figura 24), es una adaptación animada de una serie de “novelas ligeras” (género literario típico japonés caracterizado por ser redactado con gramática simple), escritas por *Asato Asato* e ilustradas por *Shirabi*, que han sido publicadas desde abril del 2017 por ASCII Media Works. La producción de la animación estuvo a cargo del estudio de animación A-1 Pictures y fue estrenada en el canal televisivo japonés *Tokyo MX* y otras estaciones el 10 de abril del 2021.



Figura 24. Imagen promocional de la adaptación animada de 86: Eighty six, a cargo de estudio A-1 pictures.
 Imagen recuperada de: <https://www.koukyouzen.com/2020/03/primera-imagen-y-teaser-de-86-eighty-six.html>

El argumento se enfoca inicialmente en la *República de San Magnolia*, un territorio que durante mucho tiempo ha sido asediado por el *Imperio Giadan*, el cuál ha hecho uso de drones militares gigantes no tripulados llamados *Legion* para tomar ventaja en la guerra. La *República de San Magnolia* calma a la población informando que ellos también cuentan con drones militares no tripulados conocidos como *Juggernauts*, aclamando a estos más superiores que los *Legion* y que han ayudado a mantener la paz en los 85 sectores de la *República de San Magnolia*. Los que no sabe la población es que han sido engañados y que estos supuestos drones no tripulados, en verdad sí están tripulados por personas. La cuestión es que en la *República de San Magnolia*, la población es en su totalidad gente de piel clara y cabellos plateados conocidos como *Alba*, este mismo sector de la población denigró y reprimió a otro sector de la población conocidos como los *Colorata*, gente de diferentes tonalidades de piel y cabello, quienes fueron excluidos por la *República de San Magnolia* a un nuevo sector separado por unos números y se le dio el nombre de Sector 86, de esa manera a los colorata se les nombró como los *86 Eighty Six* y son ellos los

que son obligados a tripular los *Juggernauts*, los cuales en verdad son muy inferiores a los Legion y que solo han sido enviados a morir en la guerra por el bien de los *Alba* y de la *República de San Magnolia*. La historia sigue la vida desde dos perspectivas, la primera es la de Shin un miembro de los 86 y líder de escuadrón, quien ha sobrevivido a muchas batallas, pero que solo le ha tocado ver morir a sus compañeros en la guerra. La otra perspectiva es de *Vladilena*, una *Alba* oficial del ejército de *San Magnolia* que es ubicada como la nueva *Handler* del escuadrón de los 86. *Vladilena* como *Handler* se encarga de dar órdenes a los escuadrones de batalla de los 86 desde la distancia sin exponerse al peligro, ella a diferencia de los anteriores *Handlers*, trata a los 86 como personas y busca la manera de empatizar con ellos lo cual resulta muy complicado debido a la opresión que han vivido los 86 por parte de los *Alba*.

El *Anime* pertenece a la demografía *seinen* que significa que va orientado a un público adulto, eso es porque los temas que se manejan en la narrativa son serios y sensibles ya que van desde racismo, violencia, violencia familiar, guerra y política, entre otros. La animación es una mezcla de dibujo digital, combinado con CGI el cual se ve reflejado mayormente en los drones militares; sin embargo, lo más destacable de la adaptación animada es la historia dramática que maneja. A pesar de que el mundo es ficticio y de ambiente futurista, se pueden notar muchas similitudes de la guerra que se maneja con la Segunda Guerra Mundial que van desde el racismo y opresión por parte de los Nazis en contra de los judíos, que en el *Anime* sería el racismo y opresión por parte de los *Alba* a los *Colorata*, las diferencias de las ideologías, las muertes en la guerra, entre otras. Es una crítica hacia la guerra y los conflictos bélicos, durante la historia se pueden ver esas dos perspectivas que son un contraste entre los opresores y los oprimidos. Por un lado, se puede ver a los *Alba*, quienes viven una vida pacífica, sobre todo en la capital donde gozan de todo tipo de privilegios, mientras que oficiales militares de los *Alba* viven despreocupadamente sin importarles la guerra, porque son ellos quienes no tiene que pelearla. Por otro lado, los 86 que son ese sector que vive apartado de la *República de San Magnolia* sin derechos humanos y que son concentrados en una zona donde conviven entre ellos y no gozan de los mismos alimentos o privilegios que tendría un *Alba*, mientras que se tienen que preparar siempre para pelear cada que los *Legion* ataquen a su territorio, batallas que pelean no solo con drones militares inferiores de los de los *Legion* sino que además siempre pelean con desventaja

numérica, a consecuencia de esto, en cada una de las batallas siempre hay pérdidas humanas y no es hasta que el número del escuadrón esté casi reducido a nada, es cuando mandan a más 86 para rellenar los puestos de los que ya fallecieron para seguir peleando por el bien de la República. También sirve de reflexión sobre el racismo y la xenofobia, que se puede ver durante gran parte de la historia. Cuestiones como al aspecto, la diferencia de ideologías, lugar de nacimiento, entre otras, son algunas de las características que se usan sobre el racismo en la adaptación animada, se pueden ver las consecuencias de todo el racismo y xenofobia por parte de los *Alba* hacia los *Colorata*, dando un mensaje fuerte sobre cómo este tipo de pensamientos pueden afectar a la humanidad, causando una división que genera odio y violencia.

Por otra parte, la adaptación animada fue bien recibida y obtuvo cuatro nominaciones en la ceremonia de premiación de los *Crunchyroll awards* edición 2022, nominado en categorías como: *Anime* del año, mejor drama, mejor chica y banda sonora.

2.- ODDTAXI

Odd taxi (Figura 25) a diferencia de la mayoría de los *Animes*, no es una adaptación animada de un *Manga* o una novela, sino es un *Anime original*, este fue coproducido por los estudios *P.I.C.S* y *OLM*. La serie pertenece a la demografía *seinen* que significa que va dirigida hacia un público adulto, solo cuenta con una temporada de 13 episodios la cual empezó su emisión el 6 de abril del 2021 hasta el 29 de junio del mismo año, transmitido por las cadenas televisivas japonesas *TV Tokyo* y *AT-X*.



Figura 25. Imagen promocional de la serie Anime original coproducida por estudios P.I.C.S Y OLM.
 Imagen recuperada de: <https://www.crunchyroll.com/es/Anime-news/2021/02/26-1/odd-taxi-tiene-una-nueva-visual-y-imagen-promocional-y-anuncia-el-lanzamiento-de-su-banda-sonora>

El argumento se ambienta en la ciudad de Tokio, pero habitada por animales antropomórficos que viven la vida de la ciudad como cualquier ser humano. La historia sigue la vida de *Hiroshi Odokawa*, él en aspecto físico es una morsa ejerciendo la profesión de taxista quien aparentemente vive una vida normal, pero su vida cambia luego de que se haya reportado la desaparición de una joven estudiante la cual él había llevado una vez en su vehículo. A partir de eso, *Odokawa* estaría envuelto en un gran número de sucesos que giran en torno a la desaparición de la joven y que también se verían involucrados muchos pasajeros que han viajado en el taxi de *Odokawa*.

La narrativa sigue un esquema como el de una novela de misterio, mientras más se avanza en la historia más misterios se empiezan a revelar. Empezando con el protagonista *Odokawa*, su personalidad es tranquila, suele entablar conversaciones con los pasajeros que lleva en su taxi y suele decir siempre la verdad, aunque estas sean incómodas para el personaje con quien esté hablando. Gran parte de los que pasa en la historia son conversaciones, ya sea en el taxi, en unos

baños públicos o en un bar, las conversaciones entre personajes es lo más importante de la historia, esto es porque los acontecimientos se manejan en una narrativa desarticulada, en la que a veces se muestra al protagonista y su interacción con otros personajes y en otras ocasiones se ven acontecimientos de otros personajes que están involucrados en el misterio. Los puntos interesantes de esta animación son bastantes, entre ellos está principalmente el misterio y cómo se van conectando todos los acontecimientos de los personajes, pareciera que los personajes secundarios no tienen ninguna conexión entre sí y que los acontecimientos que vive cada uno están muy separados unos de otros, pero mientras avanza la historia, se empiezan a conectar los acontecimientos de todos los personajes, siendo que todo desde el primero episodio ya estaban siendo conectados aunque no lo pareciera, pasando muy desapercibido ante los ojos del espectador quien una vez que llega al final entiende que todo fue conectado desde el inicio. Otra de las características más interesantes de *Odd taxi* es la estética de su animación, a primera vista el diseño de los personajes puede parecer infantil, eso es porque en primer lugar los contornos y diseños de los personajes son de aspectos redondos lo cual es una característica recurrente en animaciones para niños, además de ser colorido y en especial que los diseños de los personajes no cuentan con mucho detalle, está es otra característica de las animaciones infantiles en las cuales muchas optan por no detallar mucho a los personajes para alejarse del realismo y dar a entender que es una ficción. Sin embargo, la narrativa y los temas que maneja no son para nada infantiles, estos son porque se tocan temas como lo es, asesinatos, secuestros, extorsiones, corrupción, traumas infantiles, problemas psicológicos, entre otros que no son para un público infantil sino para uno más adulto, además de que ya es complejo el poner atención en las conversaciones y en los detalles que conectan los acontecimientos con el tema central, que es la desaparición de la joven estudiante. Fueron todos los elementos que conforman esta animación tanto en su estética como en su narrativa y construcción de personajes, que lo llevaron a tener diferentes nominaciones en la premiación de los *Crunchyroll awards* edición 2022, entre las categorías que fue nominado están mejor *Anime* del año, mejor chico, mejor protagonista, mejor antagonista, mejor director, mejor diseño de personajes, mejor banda sonora, mejor interpretación de voz en japones, mejor opening, mejor comedia, mejor drama y ganando las de mejor director y mejor protagonista.

3.- Ousama Ranking

Ousama ranking (Figura 26) o también conocido como *Ranking of kings*, es una adaptación animada del *Manga* del mismo nombre escrita e ilustrada por Sōsuke Tōka. Wit Studio fue la casa animadora encargada de la producción de la adaptación, comenzado su emisión el 14 de octubre de 2021 en el bloque de programación *NoitaminA* de *Fuji TV* y finalizó el 24 de marzo del 2022 con un total de 23 episodios. El *Manga* a pesar de pertenecer a la demografía *shonen* que significa que va dirigido a un público masculino adolescente, la adaptación animada fue puesta en la demografía *seinen* que va orientada a un público adulto.



Figura 26. Imagen promocional de la adaptación animada de *Ousama ranking* por parte de Wit studio. Imagen recuperada de: <https://www.anmosugoi.com/noticias/el-Anime-ousama-ranking-revelo-un-nuevo-video-promocional/>

La historia se ambienta en un mundo de fantasía en el cual habitan todo tipo de razas y seres fantásticos. El protagonista de esta historia es *Boji*, un pequeño príncipe sordomudo que también es muy débil físicamente. *Boji* como príncipe busca ser un gran rey como sucesor de su padre el rey *Bosse* un gigante famoso por su gran fuerza. Sin embargo, *Boji* por sus dificultades físicas sufre de burlas por parte de otros niños, miradas de desprecio por habitantes del reino y las mismas personas del castillo no tienen esperanzas en que sea digno de ser el próximo rey debido a las constantes comparaciones con su hermano menor *Diada* quien a diferencia de *Boji*, no tiene ninguna discapacidad, de hecho, físicamente es muy hábil y posee gran inteligencia, cualidades que hace que la gente del reino lo vean como mejor sucesor para el trono. *Boji* casi pierde la esperanza hasta que conoce a *Kage*, un sobreviviente del clan de las sombras la cual tiene fama de asesinos, que decide no perderla ya que es *Kage* quien ve las virtudes de *Boji* y será quien lo acompañará en su aventura de convertirse en una persona digna de ser el próximo rey.

Este *Anime* tiene la misma problemática que el anterior (*Oddtaxi*), *Ousama ranking* también cuenta con una estética y elementos que se pueden ver como una animación dirigida para niños. Sin embargo, al *Anime* de *Ousama ranking* se le puede adjudicar la frase “no juzgar un libro por su portada”, ese es el caso de esta animación de aspecto infantil que justo con sus estética e historia busca quitar esas ideas de juzgar algo o a alguien por su aspecto. La misma frase “no juzgar un libro por su portada” además de ser aplicado al *Anime* por su aspecto infantil que realmente aborda temas de gran seriedad y es bastante gráfico con la violencia, esa frase se aplica también a la mayoría de los personajes que se van mostrando a lo largo de la animación. Personajes que a primera vista parecen ser buenos, en verdad son malos y personajes que uno podría considerar que son los malos, en verdad son buenas personas. Simplemente empezando con el protagonista, quien siempre es juzgado de débil e inútil por las personas que están a su alrededor sin siquiera conocerlo, y mientras más avanza la historia, más personajes aparecen y que al conocer a *Boji* por primera vez, de primera vista piensan en lo débil que parece y no lo ven capaz de ser alguien fuerte. *Boji* con todas las dificultades que se le van presentado, busca una manera de ser fuerte y al final logra ser un personaje que puede vencer a todo tipo de oponentes, pero, no por tener una gran fuerza, sino que aprovecha otras virtudes que no había explorado en él para ser más fuerte, demostrando que la fuerza no solo tiene que ser física y que no por contar

con problemas de discapacidad como ser sordomudo, le impidan lograr sus objetivos. El *Anime* cuenta con una gran reflexión acerca de cómo la gente tiende a juzgar a otras personas o las cosas solo por la apariencia, mostrando lo superficial que pueden ser las personas, además de que juega con el espectador al hacer uso de muchos personajes que a primera vista ya sea por apariencia o actitudes, se pueda llegar a pensar que son malas personas y que al final sean buenas y quienes uno puede pensar que son buenas personas en la historia, terminan por ser malvados. También *Ousama ranking* es de los pocos *Animes* que muestra a un protagonista con discapacidad, en este caso *Boji*, ya que la mayoría de los *Animes*, sobre todo en los últimos años, muchos de los protagonistas ya sea hombre o mujer, por lo general son jóvenes de buena salud que van entre los 14 y 18 años, esto para que los espectadores jóvenes sientan identificación con el personaje, sin embargo, ese no es el caso en *Ousama ranking*. Es un importante mensaje, que deja claro el no juzgar a las personas por su apariencia, además es una crítica al *bullying* que sufren las personas discapacitadas. *Boji* es un personaje con el cual un niño con discapacidad puede sentirse identificado, mostrando lo difícil que puede ser vivir con discapacidad y sufrir de acoso. La UNESCO (Organización de las Naciones Unidas, por sus siglas en inglés) en 2021 presentó un informe y parte de éste decía:

En todos los estudios examinados por el informe, los educandos con discapacidades demostraron ser tan e incluso más propensos que sus compañeros sin discapacidades a ser víctimas de la violencia y el acoso escolar, y en ciertos casos mucho más. Esta situación es la misma en todos los niveles de la educación, pero en particular entre los 13 y 15 años, durante la transición entre el final de la niñez y el comienzo de la adolescencia. (Unesco, 2021, pág. s.p)

Es por eso la importancia de *Boji* como protagonista, alguien con discapacidad, que sufre acoso y burlas por parte de otras personas y sin embargo, logra superar los obstáculos al punto de demostrarle a aquellos que lo subestimaron lo mucho que podía llegar a lograr y en la historia se nota el cambio de cómo lo tratan y reflexionan sus errores por haber subestimado al protagonista haciendo de esta historia una bonita reflexión que haga que quienes vean este *Anime*, no piensen de manera negativa al querer juzgar a alguien por su apariencia o por sus capacidades físicas sin entender las dificultades por las que pasa.

Otra de las características particulares de este *Anime* es su estética, además de tener un aspecto infantil, también es importante el uso de colores y estilos en el diseño de sus personajes y el entorno. *Ousama ranking* es un *Anime* que decide usar una estética visual similar a un cuento fantástico infantil para contar una historia de fantasía, pero con una mayor seriedad y libertad que le permite tocar temas relacionados a la violencia, racismo, acoso, entre otros temas que no se pueden contar en una historia infantil. La característica más similar que tiene este *Anime* a las ilustraciones de cuentos infantiles es que comparten un dibujo simple en cuestión de detalles evitando que los personajes y el entorno se vea realista que le da un toque fantástico a la historia.

Ousama ranking demuestra que, el aspecto de la animación no define que tan en serio se puede tomar una historia, no se necesita de detalles realistas en la animación para transmitir las emociones o situaciones delicadas de los personajes y que lo más importantes es el conocer antes de juzgar. El gran trabajo de la producción de *Ousama Ranking*, lo llevó a ser nominado en diferentes categorías en la ceremonia de los *Crunchyroll awards* edición 2022, entre los cuales fueron, *Anime* del año, mejor chico, mejor protagonista, mejor diseño de personajes, mejor fantasía y ganando la categoría de mejor chico, por su protagonista *Boji*.

Conclusión

En este segundo capítulo, después de analizar y conocer sobre los *Animes* importantes de los años recientes, se puede ver las diferencias que tienen con los *Animes* anteriores analizados en el capítulo uno. En primer lugar, la animación evoluciona sus técnicas de animación gracias a las nuevas tecnologías, permiten a las productoras de *Anime* y a los animadores, realizar el trabajo de manera más eficiente además de explorar y emplear nuevas técnicas de animación.

También se puede observar cómo el diseño de los personajes va cambiando a comparación de antes donde influye mucho el contexto social en el que se está viviendo y sobre todo lo que está de moda. Un ejemplo son los protagonistas y personajes de *Animes* de acción de las décadas anteriores, éstos solían ser adultos que en su mayoría contaban con una complexión física musculosa y mostraban su masculinidad a través de la fuerza y poder, muy diferente a los personajes y protagonistas actuales. Actualmente, son en su mayoría jóvenes de complexión delgada, algunos pueden ser niños y en otros hasta animales. Los personajes ya no demuestran la masculinidad solo con fuerza y poder, sino que, muestra que son sensibles y que la fortaleza no sólo significa fuerza física sino la fuerza emocional y la estabilidad mental.

Otro aspecto importante es el papel de la mujer, antes su presencia en papeles protagónicos era muy escasa y por lo general era más un objeto sexual que solo servía para dar placer visual al público masculino. Ahora no significa que ese papel de la mujer en el *Anime* haya desaparecido, aún se sigue usando de esa manera en algunas obras, pero ha aumentado el papel protagónico y representaciones dignas de la mujer, mostrándolas fuertes, inteligentes, valientes, entre muchas otras virtudes.

La estética anterior también tiene un gran cambio, antes se podía distinguir de un *Anime* para adultos de un *Anime* infantil por su aspecto ya sea en diseño de personajes, detalles, realismo del dibujo, entre otros elementos. El *Anime* ahora tiene más libertad en la estética y estilo de animación, el aspecto no define a cuál público va dirigido y las nuevas tecnologías permiten a los animadores y artistas, que puedan crear obras con estilos únicos y darles sus propias características especiales.

Y, por último, pero no menos importante son las narrativas, si bien antes existían *Animes* con una complejidad en su narrativa que no se limitaba nada más a un público adolescente y que

podía ser consumido también por adultos, no era muy frecuente encontrar *Animes* con una narrativa compleja sobre problemáticas sociales o de otro tipo, se buscaba más el entretenimiento, pero ahora, ya que existen ceremonias de premiación que reconocen la realización de los *Animes* y que se aprecia más el trabajo de dirección, se le ha dado más importancia a las narrativas que si bien buscan el entretenimiento, ahora demuestran más complejidad en su historia y abarcan temas que antes no podían ser abordadas. También es gracias a la aceptación y popularidad que ha ido generando el *Anime* a través de los años, que se sabe quién es el público consumidor que ayuda al crecimiento de la industria de la animación japonesa.

Capítulo 3

Público consumidor de anime y sus narrativas educativas

Este capítulo comienza con una introducción a los géneros demográficos del *Anime*, éstos clasifican hacia que tipo de público va dirigido un *Anime* cuando se produce, tomando en cuenta la edad y género. Posteriormente, se investigó sobre cuál es el género demográfico mayormente consumido en el mundo. Asimismo, se hizo una justificación sobre la importancia de la visualidad del anime y de cómo los elementos de la animación son importantes para el desarrollo de habilidades cognitivas para la educación y reforzar el hecho de que se le puede dar uso al *Anime* como una herramienta educativa complementaria en la impartición de ciertos temas educativos y que también sea usado como una herramienta de divulgación educativa que genere interés en los jóvenes. Finalmente, se realizó una recopilación de diferentes *Animes* que tuvieran una narrativa y elementos visuales que facilitan el entendimiento de temáticas educativas que abarcan cada uno de los que fueron elegidos ejemplos, entre algunas de las temáticas están: la salud, la física, la química, el deporte, las artes visuales, el baile, entre otras. son un total de 13 ejemplos seleccionados.

Demografías del anime

Antes de hablar sobre quién es el público mayor consumidor del *anime*, se tienen que entender qué son las demografías en el anime y en qué ayudan. Los *Mangas* y los *Animes* además de que se coloquen en una categoría de género narrativo como lo son el horror, fantasía, aventura, acción, entre muchos otros ejemplos, también se deben catalogar en un género demográfico. Estos géneros demográficos son los que definen hacia qué tipo de público va dirigido principalmente la narrativa del *Manga* o *Anime*. Las variables del público que se toman en cuenta es solo su edad y género los cuales, de acuerdo con estas variantes, se van catalogando de acuerdo con cuál género demográfico pertenecen. Por otro lado, las variables a tomar en cuenta del *Manga* o *Anime* que definen a cuál género demográfico pertenecen, puede ser una cantidad más grande, las variables a considerar van desde la parte narrativa hasta la parte visual, algunos ejemplos serían; de acuerdo a su narrativa, un *Anime* que involucra alcoholismo, drogas, secuestros o temas que son más difíciles de comprender que hable sobre la sexualidad, sistemas políticos entre otros temas, no son narrativas que le interesen y que puedan comprender niños de 8 a 12 años a comparación de los jóvenes o adultos. De acuerdo con la parte visual, se toman en cuenta si se muestra gráfica y explícitamente imágenes o videos de relaciones sexuales, asesinatos, consumo de drogas, violencia física o mucha sangre, éstos tampoco serán aptos para los niños o adolescentes; por el contrario, si la narrativa es de temática simple del cual no se requiera mucha comprensión además de venir acompañado de imágenes o videos con diseños y colores que uno pueda identificar como infantiles, aquellos que no requieren mucho detalle y que sean muy coloridos, entonces no serán del interés de los jóvenes o de los adultos sino que estarán más enfocados en los niños. Esto es un ejemplo rápido de las variables que se consideran antes de catalogar en un género demográfico una obra *Manga* o *anime*, por tanto, una vez que tomadas en cuentas dichas variables ya se decide a qué género demográfico van a pertenecer, los géneros demográficos están catalogados en cinco principales y son de esta manera:

- **Josei** (女性, Josei literalmente "mujer"): anime como audiencia objetivo las mujeres jóvenes adultas. Ejemplos: *Nana* y *Paradise Kiss*.

- **Kodomo** (子供, Kodomo literalmente "niño"): anime enfocado hacia el público infantil. Ejemplos: *Hamtaro*.
- **Seinen** (青年, Seinen literalmente "hombre joven"): anime como audiencia objetivo los hombres jóvenes adultos. Ejemplos: *Gantz*, *Speed Grapher*, *Berserk* y *Monster*.
- **Shōjo** (少女, Shōjo literalmente "chica" o "muchacha"): anime enfocado hacia las chicas adolescentes. Ejemplos: *Sailor Moon*, *Sakura Card Captor* y *Candy Candy*.
- **Shōnen** (少年, Shōnen literalmente "chico" o "muchacho"): anime enfocado hacia los chicos adolescentes. Ejemplos: *Dragon Ball*, *One Piece*, *Saint Seiya* y *Bleach*.

Es importante aclarar, que no por el hecho de que un *Anime* pertenezca en un género demográfico específico significa que no le pueda gustar a otros públicos de otras edades o géneros, al final el objetivo de categorizar en géneros demográficos los *Animes* es para saber cuál es el público más apto para su consumo. Estas demografías se pueden encontrar en la información de contenido de los animes o mangas cuando se busca su clasificación.

¿Cuál es el género demográfico más consumido?

Gracias a la página oficial de *Crunchyroll*, la plataforma de *streaming* más importante de *Anime*, cuenta con un artículo *web* de los animes más vistos durante la década del 2010 al 2019, en este artículo se muestran unos mapas de las diferentes regiones del mundo en las que cada país es llenado con una imagen del anime más visto durante la década mencionada, este es un ejemplo de cómo es que se ven los mapas de cada región:

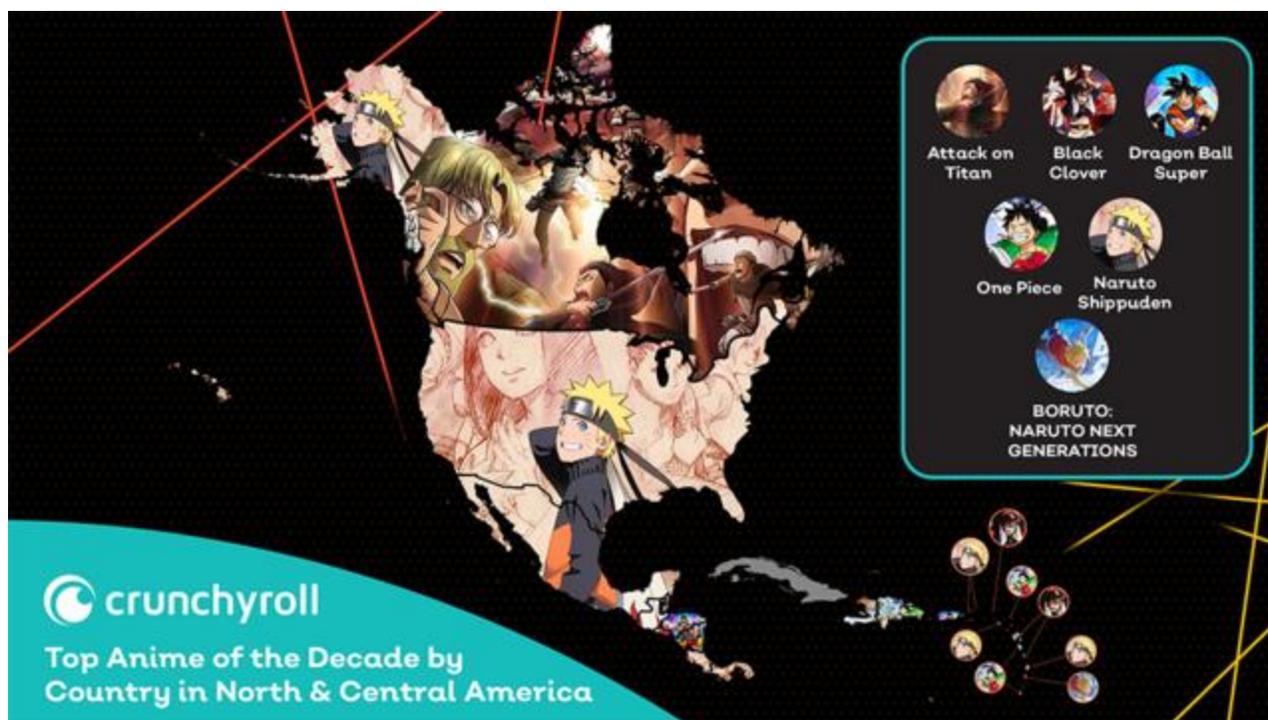


Figura 27. Mapa de la región de América del norte y América central con los animes más vistos de la década del 2010 al 2019. Imagen recuperada de: <https://www.crunchyroll.com/es/anime-feature/2019/12/31-1/el-anime-de-la-dcada-lo-ms-visto-de-los-ltimos-10-aos-en-crunchyroll-por-pases>

Así como fue mostrado en la imagen anterior (Figura 27) también se ven las diferentes regiones del mundo representados en un mapa que muestra una imagen del anime más consumido de cada país. Haciendo una recopilación de los *Animes* que se presentan más recurrentes en los países, se encuentran: *Naruto Shippuden*, *One piece*, *Black Clover* y *Attack on Titan*. Con esta información de los más vistos e investigando sobre el género demográfico al que pertenecen, el resultado es que todos los anteriores mencionados pertenecen al género demográfico *Shōnen* (chico o muchacho). Teniendo conocimiento sobre esto, se puede decir que el *Shōnen* es el género demográfico más consumido en Latinoamérica y a nivel mundial, por lo que el público que mayormente consume anime son adolescentes de género masculino que rondan entre la edad de 12 a 18 años.

El *Anime* para uso educativo

La animación es tanto un arte como una técnica de aplicación versátil, con la capacidad de abarcar una amplia gama de campos. El propósito subyacente de esta investigación consiste en destacar la riqueza contenida en el *Anime*, resaltando aquellos ejemplos que ofrecen un contenido educativo. Esta labor tiene como meta promover la difusión de las diversas esferas que la animación puede abarcar, variando según los temas abordados en cada caso. La cantidad de *Animes* que se producen actualmente ha aumentado en gran medida conforme han pasado los años y en cada temporada estacional (primavera, verano, otoño e invierno) se estrenan nuevos animes y haciendo una comparación de cuantos se estrenaban años atrás a comparación de la actualidad, la cantidad es mucho mayor, para tener una idea que de tanto *Anime* se produce actualmente, se consultó en la página oficial de *MyAnimeList*, esta se puede describir como una comunidad en inglés de catalogación de anime y manga que se puso en marcha desde el 2006 y que actualmente cuenta con millones de usuarios que visitan el sitio al mes. Este sitio *web* hace un registro de todos los animes que se estrenan y que se han estrenado por año catalogándolos por género, demografía, temporada de estreno, año, tema, si el contenido es para niños o para adultos, entre otras cosas, por lo cual es una página bastante confiable en la que se puede ver cuántos animes se estrenaban antes a comparación de ahora. Al consultar en la página sobre el número de contenido de *Anime* de la temporada de invierno del 2005 la cantidad mostrada es de 149 que van desde series *Anime* de Tv, películas y cortos, entre otros. Por otro lado, si se consulta sobre el mismo número de contenido de la temporada de invierno del 2021 se muestra una cantidad de 281 teniendo una diferencia con la temporada de invierno 2005 de 132 lo cual es una cantidad bastante alta y muestra que tanto *Anime* se produce y se consume actualmente.

Ante la vasta cantidad de *Anime* existente, sumada a las producciones continuas en cada temporada, se ha alcanzado un punto en el que abarcan una diversidad de temas sin igual en su contenido y es tan variado que muchos *Animes* que contienen temas que ayudan a la divulgación educativa ya sea con temas relacionados a: los deportes, salud, artes, música, entre otros, pasan desapercibidos al ser opacados por otros que captan y reciben mucha más atención que por lo

general son aquellos de contenido de acción, fantasía y aventura, entre otros. Es porque estos *Animes* populares de acción y más que la gente en general no sabe que tanto puede abarcar el *Anime*, se quedan con la idea de aquellos que han llegado a ser populares a nivel mundial sin saber que existe más contenido con otro tipo temas de interés a los cuales no se les ha dado la importancia suficiente o la divulgación necesaria para que la gente pueda conocer sobre ellos.

La importancia de la visualidad del *Anime*

La educación se puede divulgar de muchas maneras y la animación más que entretenimiento infantil, es otra forma de expresión para usarse como material educativo, puede no parecer tan serio como un documental, pero es más dinámico y resulta entretenido entre los jóvenes y hasta adultos. La ventaja de la animación es que su trabajo visual puede llamar en todo momento la atención de quien lo esté viendo.

Rudolf Arnheim (1904-2007) es uno de los psicólogos que plantea la importancia de la imagen y la parte visual en las personas, justo habla de cómo los seres humanos vemos las imágenes y las relacionamos con experiencias, en el sentido de que el ser humano al ver un objeto en la pantalla y las imágenes reflejan un espacio, el ser humano puede imaginarse cómo se puede percibir ese espacio en la realidad, si en la animación hacen una representación de pincharse el dedo con una aguja, el ser humano puede percibir lo que se siente si lo asocia a una experiencia anterior donde se haya pinchado el dedo con una aguja, es por eso que en la pantalla nada es real pero si lo podemos percibir, entonces si hacemos una comparación entre un video de una persona pinchándose el dedo con una aguja y, por otro lado, se haga una animación de la misma representación, a pesar de usar modelos reales no deja de ser un video que al igual que la animación, solo podemos limitarnos a observar igual que la animación, y de las dos maneras se entiende la idea y la experiencia de pincharse el dedo con una aguja.

La pedagogía por lo general ha enseñado que mientras más se lee más se aprende, y es cierto, se enriquece el conocimiento, sin embargo, por más que se lea un texto y se imagine lo que leemos a veces no basta con solo imaginarlo. Se puede pedir a una persona que describa los hechos de algún acontecimiento y uno como receptor al escuchar o leer sobre un acontecimiento

podemos hacernos imágenes mentales que nos ayuden a comprender lo que se está escuchando o leyendo; sin embargo, aún con estas imágenes mentales no podemos ver realmente cómo es el acontecimiento. “Es improbable que el tipo de <<imagen mental>> necesaria para el pensamiento sea una réplica completa, colorida y fiel de alguna escena visible” (Arnheim, 1986, pág. 116), son palabras citadas del libro de R. Arnheim, *El pensamiento visual* el cual habla acerca de la importancia de la visualidad en el ser humano y también se vio fuertemente inspirado por la “Teoría de la Gestalt”. Es por eso que por más que uno intente imaginar una descripción, solo obtendremos imágenes abstractas y, por el contrario, si en vez de describir un hecho se presenta una representación visual que muestre los hechos, es mucho más fácil para la persona el comprenderlo.

Actualmente vivimos en una era de interculturalidad y globalización lo cual nos ha dado la facilidad de tener el acceso a contenido de todo tipo de diferentes países y es ahí donde se puede aprovechar el *Anime*, un producto audiovisual japonés que ha ido creciendo en popularidad y variedad, en la que se puede encontrar todo tipo de contenido que ayude a impulsar el desarrollo educativo en diferentes ámbitos.

Entonces el *Anime* se debe pensar como un instrumento que genere motivación e interés entre los jóvenes en los diferentes temas educativos que éste puede abarcar, a su vez, puede ser entretenido e impulsar el uso de la animación como herramienta educativa. La propuesta de usar la animación como herramienta educativa no resulta novedosa, de hecho, ya existen animaciones que buscan ese propósito, pero lo que se busca realmente es que se le dé más divulgación al *Anime* de contenido o temas que se pueden usar como herramienta de impulso e interés educativo que si bien, el *Anime* ha ido ganando más popularidad y presencia en Latinoamérica en lo que respecta al entretenimiento, ahora lo que se busca es impulsar la divulgación de esos *Animes* pero con temas educativos y clasificarlos de acuerdo a los temas que abarcan.

Herramientas educativas y la nueva era digital

En primer lugar se debe de entender el significado de una herramienta, según la Real Academia Española, las herramientas tienen tres tipos de definiciones, la primera lo define como un

instrumento por lo general metálico para trabajos artesanales, la segunda como un conjunto de herramientas y en tercero pero del que se usara su significado para esta investigación es la que lo define como un instrumento que sirve para hacer algo o conseguir algo, en este caso al relacionarlo con la palabra educación el fin que se busca es ayudar en el proceso de aprendizaje en este caso si se usa para obtener algo seria el conseguir conocimiento sobre algún tema educativo en específico. La misma Academia define la palabra “educativo” o “educativa” con dos significados que son en primero lugar, perteneciente o relativo a la educación y que educa o sirve para educar, es así como la expresión "herramienta educativa" surge de la combinación de dos conceptos: "herramienta" y "educativa".

Como tal, no existe una definición exacta de lo que es una herramienta educativa, pero existen conceptos de diferentes autores e instituciones que hablan sobre esta y que ayudan a entender sobre la definición y que es lo que son. Entre algunos ejemplos de conceptos esta una por parte de la Fundación Carlos Slim (Asociación civil mexicana sin fines de lucro. Fue creada en 1986 bajo el nombre Asociación Carso A.C. por el ingeniero Carlos Slim Helú con la intención de favorecer el desarrollo integral de la sociedad mexicana y de América Latina.) que en su página oficial tiene una definición de las herramientas educativas como programas educativos o programas didácticos, que son diseñados con el fin de apoyar la labor del profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje; destinados a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y permitiendo el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Lo importante es entender que dichos instrumentos pueden funcionar como un apoyo para personas que se dedican a la docencia y buscan nuevas alternativas para educar a sus estudiantes. Las herramientas educativas no se limitan solo a los docentes, también pueden ser usadas por estudiantes que buscan enriquecerse de más conocimientos buscando otras alternativas. Asimismo, estas pueden servir de apoyo para cualquier persona que tenga interés educativo. Se entiende que tienen como objetivo principal el apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje además, no se limitan a algo físico o tangible sino que la variedad de lo que puede entrar en recurso educativo puede variar, por mencionar algunos ejemplos de herramienta educativa física se puede hablar de un diccionario físico, que es un libro que durante mucho tiempo se ha utilizado como un instrumento educativo para la mejora de la competencia

lingüística, sirviendo de apoyo para entender el significado de palabra, al igual que un diccionario de español/inglés que de la misma manera en formato físico sirvió de apoyo para poder hacer traducciones, entablar conversaciones o entender igual el significado de palabras nuevas.

Conforme pasaron los años y gracias al avance de las nuevas tecnologías, muchas personas ya no ocupan un diccionario físico o impreso, ahora las personas desde su celular o computadora y con internet pueden buscar palabras o hacer traducciones de palabras o frases completas de manera instantánea porque la herramienta del diccionario ha evolucionado, se convierte en algo digital ahorrando el formato físico y facilitando el acceso de esta herramienta a las personas. Este es solo un ejemplo para comentar sobre la importancia de las herramientas educativas, ahora hablando de usar productos audiovisuales, se pueden mencionar a los documentales en los que se puede aprender sobre ciertos temas en específico, ya sea sobre salud, medio ambiente, naturaleza, tecnología o historia. El único problema de los documentales es que suelen tener un enfoque bastante adulto y a veces puede ser complejo por lo cual no se ve regularmente en las tendencias de los jóvenes y no causa un interés por tener cierto grado de seriedad, es por eso por lo que los *Animes* al estar en una creciente popularidad, se puede aprovechar para generar ese interés de ciertos temas, entre los jóvenes, porque al igual que los documentales, hay una variedad muy amplia de *Animes* que se estrenan cada año con temas educativos ya sea de: deportes, salud, ciencia, baile y arte, entre otros. Desafortunadamente, mucha gente en México no tiene conocimientos sobre cuáles son esos *Animes* con estas temáticas, es por ello la importancia de identificar e investigar sobre cuáles son los que pueden generar un interés educativo entre los jóvenes y saber identificar en que categoría educativa entra cada uno y fomentar así la animación como herramienta educativa.

Sumado a esto, está que el desarrollo y evolución de la tecnología nos ha sumergido a una era digital, en la que se tiene acceso a todo tipo de contenido y herramientas que pueden ayudar al desarrollo de la educación, la tecnología se puede usar a favor del aprendizaje, el problema es que no se ha aprovechado mucho de esta y hay que entender que las nuevas generaciones están creciendo con todo esta era digital y el problema es el choque de las ideologías entre los jóvenes y los profesores ya que muchos de los docentes no crecieron en la era digital y gran parte de su educación se basaba en la lectura de textos en libros, esos eran los medios de años anteriores

pero en la actualidad se cuenta con celulares, pantallas de televisión grandes en aulas, proyectores, tabletas digitales y muchos más aparatos electrónicos que conforme pasan los años han sido cada vez más accesibles de adquirir para la gente. Las generaciones de antes en su infancia y adolescencia no contaban con este tipo de medios digitales y es por eso que los libros eran tan populares entre la población al no tener una gran variedad como la que se tiene actualmente, en cambio en la actualidad, aunque los niños y jóvenes tienen acceso a los libros, prefieren usar aparatos electrónicos que para un adulto pueden ser complejos de manejar, pero para las generaciones de ahora es demasiado fácil el usarlas, Cristóbal Cobo y John W. Moravec citan:

Se observa que los niños se enseñan unos a otros a utilizar los medios digitales. Esto se debe a que en muchas ocasiones no pudieron recibir ayuda por parte de los adultos, es decir, sus padres o maestros. Los menores han aprendido a utilizar los nuevos medios, ya sea mediante la experimentación o enseñándose unos a otros, y han desarrollado varias maneras informales de adquirir conocimientos y habilidades que difieren de las tradicionalmente utilizadas en la escuela. Estas formas de aprendizaje son particularmente eficaces para la adquisición de habilidades en el uso de las TIC por parte de los niños, pero tienen muy poca visibilidad en el contexto tradicional de la escuela (2011, pág. 77)

Con esto se puede entender la importancia del uso de las nuevas tecnologías para uso educativo, los medios digitales están cada vez más presentes en la vida cotidiana y por ende también en las instituciones educativas, los jóvenes no mostraron interés por diferentes temas educativos si no se hace uso de los medios digitales a los que los jóvenes están acostumbrados, Marc Prensky menciona:

Todos los profesores actuales saben que la tecnología digital se está convirtiendo en una parte importante de la educación de los estudiantes. Pero aún no está completamente claro cómo usarla en la escuela, y la mayoría de los educadores está en algún punto del proceso de imaginar (o preocuparse ante la idea de) cómo usar la tecnología para enseñar de forma significativa. (2015, pág. 14)

Es por ello que el tener en cuenta el *Anime* como una herramienta educativa que ayude a generar intereses en los jóvenes por ciertos temas educativos es una opción viable ya que cumple con los elementos que son del agrado de los jóvenes, en primer lugar, ya se demostró que el *Anime* ha ido en constante evolución y se ha ido adaptando a las nuevas tecnologías para mejorar su calidad de animación. Por otra parte su creciente popularidad en los últimos años y su impacto en la sociedad, demuestra esa aceptación por parte de los niños y jóvenes hacia la animación japonesa y el que actualmente se estén produciendo un gran numero de *Animes* cada año, ha permitido que existan todo tipo de narrativas en estos, es así como poco a poco se han ido encontrado algunos con narrativas educativas y que ha llegado tener gran popularidad a nivel mundial entre el público juvenil, solo es necesario que instituciones y cuerpo docente sean consientes de esto para darle mas importancia y que se sume a las herramientas educativas a los que se tienen conocimiento y acceso para tener una mejor relación con los jóvenes en la educación y que estos demuestren más interés por querer aprender. Por ello es importante identificar aquellas animaciones que proporcionen un contenido educativo que pueda servir para el proceso de enseñanza, es por eso por lo que se entrara en detalles sobre este tema.

Clasificación de *Animes* con temáticas educativas

A continuación, se mostrará una clasificación de *Animes* los cuales se considera que pueden aportar interés educativo entre los jóvenes, que abarquen temas relacionados a: ciencia, salud, artes, deportes, conciencia social, entre muchos otros. Solo se mencionan algunos ejemplos debido al alto número de *Animes* que existen actualmente, no se puede abarcar en esta investigación todos aquellos que puedan entrar en esta clasificación por lo cual solo se

consideran aquellos que han tenido cierta popularidad en la industria y aquellos que sean aptos para un público entre las edades de 12 a 18 años.

La mayoría de los *Animes* que se van a mencionar pertenecen a la demografía **Shōnen** la cual ya se hizo mención que va dirigido hacia un público masculino de entre 12 y 18 años, pero también aparecen algunos *Animes* que pertenecen a otro género demográfico considerando que no tengan contenido que no sea apto para jóvenes tanto de chicos como de chicas entre la edad de 12 a 18 años.

La importancia de esta clasificación es identificar y dividir a los *Animes* de acuerdo con las diferentes temáticas educativas que se piensan abarcar, por ejemplo, hay animés en los que la temática puede hablar sobre la salud en diferentes aspectos, ya sea sobre la función del cuerpo o sobre temas psicológicos, también hay animés con temas como química y física, otros que tienen temáticas sobre algún deporte en específico, artes, baile y muchos otros con temas que entran a la cuestión educativa para generar conocimiento en diferentes disciplinas. Para eso la clasificación se organizará en cuadros informativos en los cuales se habla solo sobre un *Anime* en específico, cada uno de estos cuadros tendrá una división en secciones sobre la información del *Anime* en cuestión, esta información contiene una tabla para el título, una tabla de información general como su fecha de emisión, demografía y estudio creador, una tabla donde se menciona la temática educativa que abarca el *Anime* y por último una tabla de su contenido general, esta última tabla describe sobre la narrativa principal y cómo es que en su contenido argumental se habla sobre la temática educativa.

Áreas del conocimiento

Es importante hablar sobre el conocimiento y sobre qué áreas del conocimiento se piensa abarcar. El conocimiento puede ser adquirido de diversas formas, ya sea a través de la lectura de libros, mediante la televisión, al recibir explicaciones de otros acerca de ciertos temas, o incluso a través de experiencias personales. Sin embargo, es importante señalar que estas tablas no abarcarán todas las áreas del conocimiento existentes, debido a la vasta cantidad de temas y disciplinas que existen en la actualidad. Se hablará solo sobre algunas áreas del conocimiento en

específico entre los que estarán algunos temas de los cuales se ha tenido problemas en obtener interés de los jóvenes por aprender sobre estos y algunos temas que quizá ya sean de gran interés entre los jóvenes, pero que de igual manera se abarcara para que sirvan como ejemplos. Entre las áreas del conocimiento que se verán a continuación, existen temas educativos los cuales han tenido problemas en las instituciones educativas para generar interés en los estudiantes como son la física o la química, por ejemplo. Estas áreas del conocimiento en la educación se han convertido en un verdadero problema para impartir y generar interés entre los estudiantes, según Fernando Flores Camacho (2012) explica que:

En muchos países, la educación en ciencias se ha convertido en un área de serios esfuerzos de política educativa a partir de un verdadero reconocimiento de las fallas en su práctica y los resultados desalentadores que obtienen los estudiantes. El involucramiento de grupos académicos y sectores amplios de la sociedad con las instituciones científicas y educativas ha logrado echar a andar ambiciosos proyectos curriculares. La genuina concientización en el nivel social de que hay un problema crítico e impostergable que atender ha jugado un papel importante. (2012, pág. 80)

De ahí la importancia de buscar otro tipo de herramientas o recursos educativos que generen el interés de los jóvenes en este tipo de áreas educativas, por eso entre los *Animes* que se mostrarán en los cuadros habrá algunos que hablen sobre estos temas, al igual que se encontrarán otros que aborden temas o problemáticas sociales, deportes, arte, baile, entre otros.

Cuadros clasificatorios

Nombre: <i>Cells at Work!</i>
Información general: Demografía: Shōnen. Fecha de emisión: 7 de julio 2018. Estudio productor: David Production.
Ciencia que abarca: Medicina.
Contenido argumental: <i>Cells at Work!</i> Es un <i>anime</i> que se ambienta dentro del cuerpo humano en la que los personajes son células del cuerpo que son representadas como personas. Los protagonistas de la historia son un glóbulo rojo representado como una chica y un glóbulo blanco representado como un chico. La trama principal de esta historia se centra en mostrar cómo es que funciona el cuerpo humano y cómo reaccionan ante enfermedades o accidentes que dañen al cuerpo humano. La trama maneja información educativa y explica sobre algunas enfermedades y sobre las funciones del cuerpo humano con una historia que mezcla comedia, drama y educación. Lo más importante es que la información que se muestra sobre las funciones del cuerpo es casi toda completamente verídica y resulta entretenido ver como en los episodios abarcan diferentes tipos de enfermedades y funciones del cuerpo que se mencionan en los títulos de cada capítulo, entre los nombres de los episodios están: Gripe, Intoxicación alimentaria, Células cancerosas, Circulación sanguínea, Golpe de calor, entre otros. Títulos que van relacionados a alguna enfermedad o función del cuerpo. La trama se desarrolla dentro de un cuerpo humano sano, mostrando la importancia y las ventajas de cuidar la salud.

Nombre: <i>Cells at Work! Code Black</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 10 de enero del 2021. Estudio productor: Liden Films.
Ciencia que abarca: Medicina.
Contenido argumental: <i>Cells at Work! Code Black</i> tiene relación con <i>Cells at Work!</i> Debido a que son adaptaciones animadas que tienen como trama principal explicar sobre las funciones del cuerpo humano y representar a las células dentro del cuerpo con personajes humanizados, solo que con la diferencia de que <i>¡Cells at Work! Code Black</i> no se desarrolla dentro de un cuerpo humano sano, sino que se ambienta en el cuerpo de una persona que lleva un estilo de vida poco saludable. El contenido de esta animación fue catalogado en demografía Seinen que va dirigida a un público adulto debido a que se habla sobre temas del tabaquismo, consumo excesivo de alcohol, enfermedades de transmisión sexual, entre otros temas. Como la trama principal se desarrolla en un cuerpo con un estilo de vida poco saludable, se muestra un ambiente deprimente en el que las células dentro del cuerpo sufren por luchar contra las enfermedades. El <i>Anime</i> sirve como una reflexión sobre las consecuencias de llevar un estilo de vida poco saludable cuando se es una persona que tiene exceso de alcohol, tabaco, azúcar, entre otras cosas, mostrando lo mucho que sufre el interior del cuerpo por culpa de no llevar un estilo de vida saludable y descuidar el cuerpo.

Nombre: <i>Dr. Stone</i>
Información general: Demografía: Shōnen. Fecha de emisión: 5 de julio del 2019. Estudio productor: TMS Entertainment.
Ciencia que abarca: Física y química.
Contenido argumental: El argumento de la historia se desarrolla en un mundo en el que todas las personas se volvieron de piedra un día y se quedaron en ese estado durante 3,700 años aproximadamente hasta que algunas personas lograron salir de ese estado de piedra y seguir vivos sin haber envejecido; sin embargo, la tierra luego de miles de años sin la actividad humana vuelve a ser una zona salvaje en la que su geografía cambió y las grandes ciudades se volvieron ruinas. El protagonista es un chico adolescente llamado <i>Senku</i> , él siempre fue un aficionado a la química y posee una gran inteligencia, es de las primeras personas en salir del estado de piedra y como objetivo busca lograr despetrificar a toda la humanidad y volver a hacer que la Tierra vuelva a ser un mundo de tecnología. Lo interesante de esta animación es que durante el camino de <i>Senku</i> de lograr su objetivo, tendrá que desarrollar herramientas científicas y físicas desde cero, él junto con sus amigos van haciendo diferentes herramientas y explican los procesos físicos y químicos de lo que desarrollan en la historia, también el protagonista habla acerca de las propiedades de algunos minerales y materiales que usa para desarrollar tecnología y emplea muchos procesos químicos y físicos con diferentes explicaciones. El <i>Anime</i> además de hablar sobre temas de la física y la química, también aborda temas sociales como la organización de las comunidades, la jerarquía, la explotación laboral, las negociaciones, el capitalismo, pero los maneja en menor medida a comparación de la física y la química. Las explicaciones de los procesos químicos y físicos se abordan de manera muy general, pero al final se pueden entender la mayoría de estos si se les presta atención.

Nombre: <i>Moyashimon</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 12 de octubre del 2007. Estudio productor: Telecom Animation Film y Shirogumi.
Ciencia que abarca: Microbiología.
Contenido argumental: El argumento se centra en un estudiante llamado Tadawasu Sawaki, un joven que tiene la habilidad de poder ver a los microorganismos que no se pueden ver a simple vista, además que también puede hablar con estos microorganismos, estos tienen una apariencia de criaturas con ojos y bocas solo que con colores y formas distintas con una estética bastante infantil. Los hechos de la historia se desarrollan en una universidad agrícola en donde el protagonista conoce a más personajes los cuales están interesados por su habilidad. El anime en su mayor parte del argumento trata de ser una comedia, que a veces puede ser un poco absurda, pero con esa comedia busca equilibrar el contenido educativo que se va presentando a lo largo de los episodios que es explicar los procesos de fermentación que se llevan a cabo en diferentes productos para el procesamiento y obtención de algunos alimentos, entre uno de los temas que más se toma en cuenta es sobre los licores como son: el vino, el tequila y el sake. Con los microbios representados como unas criaturas de aspecto adorable, se explican este tipo de procesos los cuales van acompañados de comedia para no hacer tan pesadas las explicaciones, se pueden ver diferentes tipos de bacterias y cómo éstas se involucran en la fermentación y gracias a la animación se puede aprender de algunos procesos con explicaciones sencillas.

Nombre: <i>Hetalia series</i>
Información general: Demografía: Seinen Fecha de emisión: 26 de enero del 2009. Estudio productor: Studio DEEN.
Ciencia que abarca: Historia Mundial.
Contenido argumental: Hetalia es un <i>Anime</i> que cuenta con distintas temporadas que se publicaron en años distintos. El argumento es una comedia y sátira de eventos históricos, sobre todo de la Segunda Guerra Mundial. Los personajes son los diferentes países del mundo que son representados como personas con estereotipos de sus respectivos países y personalidades distintas, es con los países representados como personajes, la forma en la que relatan datos históricos de acuerdo con las acciones que cometieron cada país históricamente. Los episodios de las distintas temporadas son cortos y cada temporada relata diferentes hechos históricos por ejemplo la temporada de <i>Hetalia World ★Stars</i> que se estrenó en el año del 2021 se enfoca en la Revolución Industrial (proceso de transformación económica, social y tecnológica que se inició en la segunda mitad del siglo XVIII en el Reino de Gran Bretaña). Al principio en sus primeras temporadas la comedia suele ser un poco absurda, aunque los datos históricos que se mencionan son reales, pero conforme salieron nuevas temporadas el contenido de la comedia fue menos exagerado y se entendía mejor algunos hechos históricos sin sobre cargarlos de comedia. Como ya se mencionó, la mayoría de los hechos históricos son en general centrados a los hechos de la Segunda Guerra Mundial, pero también sobre las invasiones que han hecho algunos países, sobre las culturas y las economías de diversos países.

Nombre: <i>Wakaru Shinryounaika</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 13 de febrero del 2015. Estudio productor: Shin-Ei Animation.
Ciencia que abarca: Psicología.
Contenido argumental: Es una serie <i>Anime</i> de episodios cortos con una duración de aproximadamente cinco minutos, en la que sus protagonistas son un psicólogo de nombre <i>Ryou</i> quien está acompañado de una enfermera de nombre <i>Asuna</i> . La trama principal explica acerca de diferentes problemas mentales o psicológicos que pueden padecer las personas y cuáles pueden ser las razones de que se genere ese tipo de enfermedades y también sus características y posibles tratamientos. A pesar de que la trama es educativa, se maneja más como una comedia pero más del tipo comedia japonesa en la que se suele hablar muy rápido y usar muchas exageraciones en las situaciones que se van presentando, por lo que la comedia no puede resultar igual de cómica en otros países sobre todo de occidente ha comparación de como lo podrían percibir en Japón, sin embargo, la información que se muestra acerca de las enfermedades mentales resulta interesante y se explica de manera rápida y sencilla. El público al que va dirigido es más adulto porque algunas de las enfermedades hablan sobre situaciones sexuales ya sea sobre la disfunción eréctil o la pedofilia, es así como en cada episodio abordan diferentes temas como la demencia, trastorno de sueño, hasta se habla sobre la psicología del color (campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en las percepciones de la conducta humana). Resulta ser información interesante sobre temas de la psicología y enfermedades mentales.

Nombre: <i>Arte</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 4 de abril del 2020 Estudio productor: Seven Arcs.
Temática que abarca: Arte e historia.
Contenido argumental: La historia se ambienta en Florencia en el año de 1506, la protagonista es una chica de nombre Arte Spalletti quien es la única hija de su familia y que desde temprana edad obtuvo el gusto por el dibujo y la artes que gracias a su padre y a la posición económica que tenían, logra contratar profesores que le enseñen sobre eso, sin embargo, su padre muere y su madre piensa que debe de dejar su gusto por el arte y buscar educarse para ser una buena esposa, debido a que por los años en los que se ambienta la historia, los artistas de esa época solo eran hombres y las mujeres solo podían practicar el arte como un <i>hobby</i> pero no como una profesión. Arte (la protagonista) decide no hacer caso a su madre y escapar de su casa para buscar la manera de convertirse en una artista, luchando contra la moral de esa época que solo relegaba a las mujeres a aspirar a ser amas de casa y cuidar de su esposo e hijos. Para ello debe buscar un maestro que la acepte como aprendiz lo cual es muy complicado ya que por el hecho de ser mujer todos la rechazan hasta que se encuentra con Leo. Leo después de mucha insistencia de Arte, la recibe como aprendiz y así comienza el camino complicado de Arte por convertirse en una artista. Durante el <i>Anime</i> se explican muchas cosas relacionadas al tema del arte de aquella época en la se explican cosas como, las técnicas de arte de aquella época, como se definía el valor del arte, el proceso de cómo una persona podía llegar a ser un artista, la importancia de los artistas en aquella época y más datos históricos. Además de manejar la temática del arte, también se hace una crítica a esa época en la cual las mujeres tenían muchos menos oportunidades de profesión que los hombres, en la protagonista se ve una lucha por demostrar que una mujer puede lograr lo mismo o hasta más que un hombre, enfrentándose a las críticas de esa sociedad, se manejan temas sobre el sexismo, machismo, equidad de género entre otros temas sociales enfocados en la problemática de la mujer en esos años.

Nombre: <i>Blue Period</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 2 de octubre del 2021. Estudio productor: Seven Arcs.
Tématica que abarca: Arte.
Contenido argumental: La historia narra la vida de Yatora Yaguchi, un estudiante de preparatoria que siempre ha sacado buenas calificaciones y que está por terminar la preparatoria, el problema es que no sabe qué hacer de su vida y es hasta su último año de prepa cuando se da cuenta de que quiere estudiar artes luego de pasar por el club de arte de su instituto y ver que al dibujar o querer crear una obra puede expresarse y ser sincero consigo mismo. El protagonista decide querer entrar a la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio por ser una de las más prestigiosas del país y además por ser pública ya que su madre no puede pagarle una escuela particular. A lo largo del <i>Anime</i> el protagonista se enfrenta a varios problemas uno de ellos es la sociedad que dice que no se puede vivir de ser artista o que se va a morir de hambre ya que en la actualidad son pocos que llegan a ganar mucho dinero por esto y otros que al graduarse no ejercen su profesión por el poco valor que se le ha dado al arte actualmente, otro de los problemas es que el protagonista no tiene conocimientos previos sobre el arte y sus técnicas de representación, por lo cual gran parte de la historia se enfoca en el aprendizaje de diversas técnicas para poder competir en el examen de ingreso debido a que la universidad a la que aspira entrar solo ofrece pocas plazas de aceptación. A lo largo del anime se van explicando sobre las diversas técnicas de representación del arte y los elementos que conforman a una pieza artística como la composición, exploración, conceptos y más cosas relacionadas al arte y sus formas de representación que se van mostrando además de mostrar la complejidad de lo que es crear una pieza que se considere arte en la actualidad y también mostrar lo hermoso que puede ser el dedicarse a las artes como profesión.

Nombre: <i>Dance Dance Danseur</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 9 de abril del 2022. Estudio productor: MAPPA.
Temática que abarca: Ballet.
Contenido argumental: La historia está centrada en Junpei Murao, un joven de secundaria que desde niño había quedado fascinado por el ballet a lo cual fue apoyado por sus padres para practicarlo, pero un accidente se lleva la vida de su padre y piensa que practicar ballet no es varonil debido a comentarios que le hacían los otros niños y, sumado a la muerte de su padre, decide mejor practicar artes marciales con tal de verse varonil y bien ante sus amigos, dejando a un lado su pasión por el ballet durante varios años hasta que en la secundaria conoce a una chica de nombre Miyako quien se fija en su talento y físico para bailar ballet y al convivir con ella y su madre que era una maestra de ballet decide volver a retomarlo al darse cuenta que esa siempre fue su pasión. El argumento se centra en la vida del protagonista por tratar de ser un bailarín profesional de ballet y se tiene que enfrentar a varias problemáticas y una de las más destacadas es que sus compañeros y la gente en general considera el ballet como algo poco varonil para un hombre; sin embargo, el protagonista no le importa que la gente piense eso y cree que el ballet puede ser tan varonil como cualquier otro deporte o baile, que realmente no existe algo que defina qué es y qué no es varonil. El <i>Anime</i> también muestra lo difícil que puede ser practicar ballet, se explican algunos de los entrenamientos que tienen que hacer las personas que lo practican, se menciona obras de ballet populares a nivel mundial, se habla sobre la competencia que existe en el mundo del ballet por querer llegar a ser un profesional, entre otras cosas. Se hace una crítica hacia las personas que suelen catalogar algunos deportes, bailes o prácticas como algo exclusivo de hombres o de mujeres, además se destaca lo hermoso que puede ser practicar lo que a una persona le apasione sin importar como lo pueda juzgar la sociedad y lo hermoso que es el ballet.

Nombre: <i>Ousama Ranking</i>
Información general: Demografía: Seinen. Fecha de emisión: 14 de octubre del 2021. Estudio productor: Wit Studio.
Temática que abarca: Discapacidad y discriminación.
Contenido argumental: Este <i>Anime</i> pertenece al género de acción, aventura, comedia y fantasía, ya se habló de su sinopsis en la página 64. Este es de los pocos <i>Animes</i> que tienen a un protagonista con discapacidad en este caso un niño sordomudo, que aspira a ser un rey a pesar de las dificultades que tiene que pasar sobre todo por su discapacidad. La historia es una reflexión sobre cómo viven las personas con discapacidad y cómo se les tiene que valorar, el protagonista durante su infancia sufre <i>bullying</i> y burlas por parte de otros niños y hasta personas adultas que se ríen de él debido a su discapacidad. Durante la historia el protagonista hace esfuerzos por tratar de entender lo que la gente dice leyendo sus labios y además el protagonista es muy débil, pero trata de enfocarse en otras virtudes que tiene para poder pelear, es así como poco a poco la gente y amigos que va haciendo lo van reconociendo como alguien igual de capaz que los demás o hasta mejor sin importar la discapacidad que tiene. También el mejor amigo del protagonista sufre de acoso, pero también de discriminación por parte de la gente debido a que su clan de origen antes eran conocidos como ladrones, es así como su mejor amigo sufrió hasta violencia en la que perdió a su madre de pequeño debido a los prejuicios de la gente lo que llevaron a que este se ocultara de la sociedad donde siempre lo juzgan sólo por su apariencia sin antes conocerlo y se hace amigo del protagonista porque éste no lo discrimina ni lo juzga, también el recibe el reconocimiento de otros personajes y hasta el perdón de otros que llegaron a juzgarlo sin antes conocerlo, haciendo una reflexión hacia la discriminación y los prejuicios que se viven en la realidad cuando se discrimina a las personas por su color de piel o por su país de origen. La historia también aborda otros temas sociales, pero los más destacados son la reflexión hacia las personas con discapacidad por el protagonista y la reflexión hacia la discriminación y prejuicios que afectan al mejor amigo del protagonista.

Nombre: *Capitan Tsubasa*

Información general:

Demografía: Shōnen.

Fecha de emisión: 10 de octubre del 1983.

Estudio productor: Tsuchida production.

Temática que abarca: Deporte (futbol).

Contenido argumental: La narrativa de este *Anime* está centrada completamente en el futbol, el protagonista es un chico japonés que siempre ha tenido un gran gusto por este deporte y que busca ser el mejor jugador de futbol, es así como la narrativa de la historia se centra en mostrar el crecimiento del protagonista a lo largo de varios episodios en los que va a conocer a más chicos con los que jugara en equipo y a otros que serán parte de otros equipos a los cual deberá derrotar, en la historia el protagonista llega a conocer a jugadores que son mejor que el, jugadores que son peor que el pero que se esfuerzan por ser mejores, jugadores que tienen una situación socioeconómica poco favorable que actúa como obstáculo para que puedan jugar y algunos que cuentan con alguna enfermedad que les complica el jugar este deporte, pero al final de cuenta la historia quiere destacar el cómo los chicos a pesar de las dificultades se esfuerzan por ser mejores en este deporte y lo más importante es que muestra de manera positiva lo bonito que puede ser el futbol. Este *Anime* fue el primero en su género de deportes en tener una popularidad a nivel mundial lo cual lo llevo a ser una gran influencia en el futbol nacional de Japón y hasta otros países en los que fue popular haciendo colaboraciones con grandes marcas internacionales de ropa deportiva y formar parte de la cultura deportiva de Japón. Gracias a su enorme popularidad motivó a la producción de más *Animes* no sólo de futbol sino de otros deportes y *Capitan Tsubasa* sigue siendo el *Anime* deportivo más influyente de la historia en la que grandes figuras internacionales de futbol han declarado haber visto la animación durante su infancia, siendo esta una gran inspiración para practicar futbol.

Nombre: Danberu Nan-Kiro Moteru?
Información general: Demografía: Shōnen. Fecha de emisión: 3 de julio del 2019. Estudio productor: Doga Kobo.
Temática que abarca: Preparación física y estilo de vida.
Contenido argumental: La historia está centrada en narrar la vida de <i>Hibiki Sakura</i> , una chica adolescente que decide ir a un gimnasio luego de ver que por culpa de sus malos hábitos alimenticios y estilo de vida hicieran que engordara por lo cual en el gimnasio su objetivo es adelgazar. A la historia se van a ir incorporando más personajes que acompañan a <i>Sakura</i> en el gimnasio y que son guiadas por un entrenador físico conocido como <i>Machio</i> , quien les explica cómo hacer los ejercicios en los aparatos del gimnasio y da recomendaciones de como ejercitar los diferentes músculos del cuerpo en específico. La historia en general muestra a diferentes personajes haciendo diferentes tipos de ejercicios, los ejercicios son explicados un poco de manera erótica como recurso para llamar la atención de los espectadores masculinos, durante las explicaciones dan detalles de cómo realizar los ejercicios en los aparatos de gimnasio y la manera adecuada de cómo realizarlos. Aunque la mayor parte de la historia se desarrolla en el gimnasio también muestran otro tipo de ejercicios que se pueden realizar al aire libre o en casa sin necesidad de aparatos de gimnasio mostrando los beneficios a detalle de este tipo de actividades, otro de los elementos educativos de esta animación es que también proporciona información sobre los hábitos alimenticios, se explica sobre las calorías y proteínas que contienen algunos alimentos y dan recomendaciones de que tipo de hábitos alimenticios llevar para mejorar el estado físico. La narrativa además de tener explicaciones eróticas también está cargado de bastante de comedia que facilita y ayuda a que los jóvenes puedan asimilar la información educativa que esta animación proporciona y al final de cada episodio va acompañado de un pequeño segmento donde los personajes hablan con el espectador para realizar un ejercicio sencillo son necesidad de aparatos de gimnasio para que lo puedan realizar desde su casa. Al final el mensaje principal de esta animación es animar al espectador a llevar un estilo de vida saludable y realizar actividad física.

Nombre: Do it yourself!!
Información general: Demografía: Shōnen. Fecha de emisión: 6 de octubre del 2022. Estudio productor: Pine Jam.
Temática que abarca: Bricolaje y manualidades.
Contenido argumental: El <i>Anime</i> tiene como protagonista a <i>Yua Serufu</i> , una chica que siempre se la pasa distraída y que resulta ser muy torpe, ella no parece tener ningún interés por nada hasta que descubre un pequeño taller en su escuela donde conoce a una compañera de su escuela mayor que ella quien es presidenta de un club de bricolaje y le muestra el tipo de cosas que puede fabricar en el club. <i>Yua</i> se ve muy interesada en eso y a pesar de ser torpe intenta poder hacer manualidades que se van haciendo en el club de la mejor manera y aprendiendo de sus compañeras que se van a ir integrando al club a lo largo de los episodios. El tema principal de la historia es la amistad y el bricolaje, que abarca diferentes áreas de conocimiento de manualidades y construcción como lo es la carpintería, albañilería, electricidad y más. Entre algunas de las manualidades que se muestran en la historia van desde una banca, un marco, un porta tabletas electrónicas, collares y hasta una casa del árbol entre muchas otras manualidades que se van mostrando a lo largo de la animación además, va acompañado de diferentes explicaciones de uso de herramientas de construcción, el cómo se debe usarlas, cuáles son las funciones de las diferentes herramientas, también hablan de la importancia de la planeación, de los diseños y de planos de construcción y diferentes explicaciones acerca de los materiales, sus propiedades y como usarlos de la mejor manera. Además de fomentar el hacer bricolaje también fomenta el cuidado del medio ambiente y de los beneficios de reciclar materiales, ya que en algunos episodios se ve a las chicas de la historia que buscan materiales para sus manualidades en la basura de grandes tiendas o de la basura que la gente tira en el mar, para así aprovechar estos materiales y convertirlos en un objeto de adorno o de apoyo. Es así como la historia trata de fomentar mensajes como el trabajo en equipo, el trabajo manual, el reciclaje y la creatividad.

Conclusión

En este tercer capítulo de la investigación se ha demostrado que la visualidad de la imagen es muy importante para el desarrollo de habilidades cognitivas y el pensamiento. “La percepción visual, lejos de ser una mera colectora de información sobre las cualidades, objetos y acontecimientos particulares, se centra en la captación de generalidades” (Arnheim, 1986, pág. 307). Con esta idea en mente se puede considerar a aquellos jóvenes que aprenden o se interesan por temas educativos con el apoyo de materiales audiovisuales cuando éstos consideran que el aprendizaje mediante solo la lectura no es suficiente y que esto solo les complica la captación de información necesaria para el aprendizaje de un tema en específico. Es por ello, que se considera al *Anime* como un apoyo educativo complementario que puede impulsar a los jóvenes a investigar e interesarse más por diversas temáticas educativas. Por ello, este capítulo se centró en la recopilación de *Animes* que tuvieran una temática educativa que funcionaran como ejemplos y demostraran la diversidad de contenido educativo que abarca el *Anime*.

También se considera que el crecimiento de la popularidad del *Anime* entre los jóvenes hace de éste una buena opción para que sirva de interés en los adolescentes y los jóvenes como los universitarios considerando que el contenido puede ser del agrado del público mayor de edad para no catalogar el *Anime* como algo infantil. Gracias a la recopilación de diferentes *Animes* de temáticas educativas se puede apreciar la diversidad de temas de interés que existen que van desde el aprendizaje sobre la salud en las que las células del cuerpo son representadas como personajes; sobre la ciencia y la física con un protagonista viviendo en un mundo que asemeja los tiempos de la tierra en la edad de piedra queriendo implementar la ciencia desde cero hasta su punto más desarrollado con explicaciones creativas y entretenidas; animaciones sobre deporte que muestran las virtudes y ventajas de practicarlo y de la buena alimentación para tener un cuerpo saludable mezclado con una narrativa de comedia; y así, como estos ejemplos que fueron mostrados, existen más de los cuales mucha gente no tiene conocimiento y eso debido a que no se le ha dado la divulgación necesaria para que estas animaciones de contenido educativo lleguen a los jóvenes de Latinoamérica, por lo que es importante impulsar el uso de estas

animaciones como herramienta educativa que sirva para aprender o que sirva como material audiovisual complementario en la impartición educativa de alguna temática relacionada a la narrativa de algún *Anime* que comparta esa misma temática.

Capítulo 4

Divulgación y difusión educativa, ejemplos con el *Anime* y sugerencias

¿Qué es la divulgación?

La definición de Divulgar según la Real Academia Española es “Publicar, extender, poner al alcance del público algo.” (2023, pág. S.P). Es así como se puede asociar la divulgación como una acción de poner al alcance del público algo como puede ser un mensaje, una noticia, información sobre un evento histórico, etcétera. La divulgación se puede ocupar de muchas maneras, pero tener un verdadero alcance de divulgación es la parte importante, es por eso que ésta suele estar asociada a los medios de comunicación de las grandes empresas de entretenimiento, canales de noticias, figuras públicas, políticos, o instituciones de gobierno, son algunos ejemplos de instituciones o personas que cuentan con un gran alcance como para que cualquier tipo de información le llegue a un gran número de personas. En sí la acción de divulgar cualquiera lo puede hacer con acciones mínimas, la cuestión es la forma en la que lo realiza ya que hay cierta diferencia entre divulgar y difundir debido a que la primera ya tiene un público en concreto al que ira dirigido mientras que el segundo no va dirigido a ningún público en especial, sino que es más general. Un elemento importante de la divulgación es el alcance que puede tener dependiendo de quién, y cómo se haga esta acción, de esta manera la acción de divulgar puede llegar a impactar a un gran número de personas dependiendo de cómo es que se realice. No es lo mismo que una persona haga una publicación en redes sociales para que la vean sus amistades

a una figura pública que cuenta con un gran número de seguidores realizando una publicación, si una persona con 100 seguidores en redes sociales publica el mismo artículo y al mismo tiempo que una persona con 500,000 seguidores la diferencia del impacto social al divulgar dicho artículo es completamente diferente. Ahora, si las dos personas con diferentes números de seguidores deciden colocar un cartel informativo en un espacio público en una misma pared, ahí la acción de divulgar no impacta de manera distinta ya que la gente al pasar no sabe quién fue quien colocó dicho cartel y la cantidad de seguidores en redes sociales no influye en esa forma de divulgación ya que está en formato físico, es por ello que el formato es importante porque de igual manera en formato físico el factor clave que define qué tanto puede impactar dos carteles iguales es la ubicación donde se vaya a colocar, una zona más concurrida hará que el cartel tenga más impacto, que en una zona poco transitada, es así como una serie de elementos y factores son importantes cuando se realiza una divulgación.

Divulgación educativa y la problemática actual

Una vez que se conoce lo que es la divulgación y cómo funciona, es momento de hablar de la importancia de la divulgación educativa. Este concepto de acción se encuentra fácilmente en las instituciones educativas en las que constantemente hacen divulgación acerca de actividades que realizan los alumnos y los docentes, la importancia de hacer este tipo de divulgación es que la comunidad educativa se dé cuenta o tenga conocimiento de diversos eventos ya sean deportivos, culturales o científicos en los que pueden participar.

Algunas universidades cuentan con un periódico o una gaceta editada y publicada por la misma institución en las que a veces están a cargo los mismos alumnos de hacer ese tipo de publicaciones, en el contenido se puede encontrar eventos que están por realizarse en la universidad invitando a sus alumnos, informar sobre si un grupo de alumnos han ganado algún concurso ya sea de deporte o cultura o también se publica sobre talleres a los que alumnos pueden inscribirse entre muchos otros temas que van en relación con la institución. Al final lo que se pretende con la divulgación educativa es hacer que los jóvenes de la comunidad

estudiantil se motiven a participar en actividades que realiza la institución, darle reconocimiento a alumnos y docentes si es que han participado o han ganado eventos estudiantiles, y así el punto importante es reflejar un impacto positivo en los estudiantes por interesarse en los temas y en lo que realiza la institución.

Aunque se puede relacionar la acción de divulgación educativa con una institución educativa no significa que dicha acción sea exclusiva sólo de éstas, el mismo gobierno también es uno de los mayores o debe ser uno de los mayores impulsores de estas actividades por eso existen la Secretaría de Educación, la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte, entre otras, que tienen como objetivo no sólo apoyar actividades culturales, deportivas, artísticas, sino que están encargadas también de realizar divulgación de este tipo de temáticas educativas entre la población, con el objetivo de impulsar la actividad educativa o invitar a la población a asistir a eventos culturales, deportivos, artísticos entre otros objetivos.

Ya se habló acerca de la divulgación educativa que puede realizar una institución o el Estado pero esos son sólo ejemplos de instituciones ya que la divulgación educativa puede realizarse de diversas maneras y cualquier persona puede realizar dicha acción, un ejemplo rápido sería una persona que sube un video a sus redes sociales hablando sobre algún acontecimiento histórico, en este caso la persona realiza la divulgación educativa desde los conocimientos que ha obtenido y que lo comparte con la gente; otro ejemplo y de manera más sencilla es si una página educativa realiza un artículo sobre la importancia de la vida marina y decide compartir su artículo en *Facebook*, ahí se está realizando la acción de divulgación educativa y si más personas se suman a compartir el mismo artículo en sus redes sociales también se considera que están realizando la misma acción es por eso que el hacer divulgación educativa no es difícil pero el problema está en que hablando en términos de lo que es tendencia en redes sociales o de lo que la gente comparte por lo general no es contenido educativo, la gente está más interesada en contenido que los entretenga, en general, a la gente no le gusta entrar a redes sociales para leer sobre artículos educativos sino que busca socializar por medio de temas de interés que pueden ser películas, video juegos, artistas musicales, actores y muchas otras cosas que están más enfocadas en el entretenimiento, por lo que la sociedad se vuelva cada vez más

hedonista y la *Mass Media* solo se va llenando de artículos y publicaciones humorísticas, Lipovetsky (1986) menciona:

Cada vez más, la publicidad, los programas de animación, los eslógans y la moda adoptan un estilo humorístico. Los comics suscitan tal entusiasmo que un periódico de San Francisco sufrió una caída espectacular de lectores al decidir la supresión de la tira de Schulz, los Peanuts. Incluso las publicaciones serias se dejan arrastrar por esa moda: basta con leer los títulos de los periódicos, las revistas, e incluso los artículos científicos o filosóficos. (pág. 136)

A pesar de ser un libro que habla sobre la sociedad de tiempo atrás, la realidad es que los años le dieron la razón y la sociedad actualmente esta consumida por contenido de humor y entretenimiento que por lo general se mantiene como tendencia y con el surgimiento de las figuras públicas de internet, los jóvenes están más interesados en dedicarse a ser figuras de entretenimiento, a seguir una carrera profesional.



Figura 28. Parte del mapa mundial que muestra las profesiones soñadas de cada país realizado por Remitly. Imagen recuperada de: https://media.remitly.io/dream_jobs_around_the_world.dKDG3IMFjMukTWTi.jpg

La empresa *Remilty* realizó una publicación de un mapa (

Figura 28) que muestra las diferentes profesiones soñadas entre los jóvenes de cada país, en cada uno de los países se muestra cuál es la profesión más popular a la que aspiran los jóvenes, esto fue basado en las búsquedas globales de *Google* en 2022, para eso se tomó en cuenta que en las búsquedas fuera de manera que al principio se escribiera “como ser” y luego colocar la profesión al término de la frase. Como se puede apreciar en el mapa, muestra una gran variedad de profesiones; sin embargo, lo preocupante es que las profesiones de ser *influencer* o *youtuber* son las más vistas en la parte de América Latina. Esto da a entender el cómo los jóvenes ya no aspiran a hacer una carrera profesional o seguir con sus estudios, consecuencia de que lo que más se difunde y divulga entre los jóvenes es el contenido de entretenimiento que generan los *influencers* o *youtubers* que existen en los países en los que aspiran a ser como ese tipo de figuras públicas, el contenido de entretenimiento se pone por encima del contenido educativo y el interés de los jóvenes por cuestiones educativas.

Divulgación educativa y Anime

Estamos en una época en la que los medios de comunicación y redes sociales están presentes en todas partes ya sea en el celular, en la computadora, en murales, en espectaculares en calles transitadas, carteles, pantallas en las calles, entre muchos otros medios, por los cuales estamos siendo atascados de todo tipo de elementos audiovisuales que en su mayoría son anuncios publicitarios sobre algún evento musical, algún producto, una campaña política, entre otros y a veces no medimos la magnitud de la publicidad que estamos consumiendo todos los días, “algunos estudios dicen que una persona puede recibir entre 3.000 y 5.000 mensajes publicitarios desde que se levanta” (Chiquiza Nonsoque, 2018, pág. S.P). Sin embargo, entre tanta información a la que estamos acostumbrados a ver en nuestro alrededor, difícilmente se puede ver divulgación educativa en nuestro entorno al no ser de entretenimiento como lo es los videojuegos, series, eventos deportivos, artistas musicales, etcétera. Puede ser que los jóvenes no encuentren interés en usar los medios de comunicación que tienen a su alcance para aprender sobre diversas temáticas educativas o leer temas relacionados a la historia, cultura o salud debido a que las estrategias de divulgación educativas tal vez no hayan sido las adecuadas y se debería usar más las tendencias entre los jóvenes para generar ese interés de que ellos se acerquen a aprender más sobre diferentes temáticas educativas. El *Anime* a pesar de ser proveniente de Japón ya se ha hablado a cerca del impacto social que ha causado alrededor del mundo y conforme pasan los años su popularidad ha ido creciendo más entre la población latinoamericana. Durante los últimos años la industria del *Anime* ha incrementado su presencia en el mundo y en Latinoamérica, simplemente en México lo que eran las tiendas de *Manga* y *Anime* además de las convenciones en las que se reúnen los *fans* de estos temas, era algo exclusivo de ciudades urbanizadas o de las capitales de los estados, eso solo hace algunos años, ahora hasta en pequeños poblados se puede observar tiendas de *Manga* y *Anime* lo cual muestra el alcance que ha tenido últimamente y las convenciones de *Anime* cada vez son más frecuentes en diferentes poblados y ciudades de México.

Actualmente el anime ha recobrado una gran popularidad, en el 2018, la industria del anime creció un 171% en lo que se refiere al mercado internacional, estableciéndose como uno de los géneros de entretenimiento más importantes para el público a nivel mundial. Hoy en día la transmisión de anime en México se mantiene a través de medios como internet y las grandes empresas del streaming (Netflix, Hulu, Amazon Prime, etc.) que han profundizado su incorporación de este contenido. (Jiménez, S.F, pág. S.P)

Con este dato se observa qué tanto ha crecido la popularidad del *Anime* y esos datos van del 2018, actualmente el *Anime* es más popular de lo que era en ese año y es gracias a la popularidad, que cada año la producción de *Animes* va en aumento y se puede encontrar una gran variedad de historias y narrativas con temáticas educativas como se pueden apreciar en los ejemplos mencionados en el tercer capítulo. Sin embargo, no se ha tomado en cuenta al Anime ni se ha aprovechado su popularidad para usarlo entre los jóvenes para que se interesen por las diversas temáticas educativas que algunos *Animes* han tomado como tema principal, además de que, entre los mismos fans del *Anime*, a veces no conocen de la existencia de estos Animes debido a que no se les ha dado la suficiente divulgación. Afortunadamente, aunque no hay muchos ejemplos, en los últimos años el gobierno se ha dado cuenta de que el *Anime* es una buena opción para que los jóvenes tengan interés en temas educativos por lo que se mencionará algunos ejemplos de cómo se ha ocupado el Anime como una herramienta de divulgación educativa.

Ejemplos de Anime como herramienta de divulgación educativa

En este apartado se mencionarán algunos ejemplos de cómo se realizó divulgación educativa usando al anime como una herramienta para que lo jóvenes tengan interés en aprender sobre ciertos temas educativos, se toman en cuenta ejemplos que fueron realizados exclusivamente en Latinoamérica, ya que pueden existir más ejemplos en Europa o Asia, pero es importante resaltar los de Latinoamérica ya que el propósito de esta investigación es mencionar los ejemplos más recurrentes en Latinoamérica y México.

Colaboración museo de paleontología de Guadalajara con *Crunchyroll*

En mayo del 2021, el museo de paleontología de Guadalajara y la plataforma de *streaming* de Anime más importante a nivel mundial *Crunchyroll*, hicieron una colaboración para realizar una exposición especial nombrada “**MICRO COSMOS – LOS ORGANISMOS QUE NO VEMOS**”. Esta exposición fue dirigida por el Dr. Arturo Quintero Ferrer, un profesor asistente de genética, fitopatólogo y educador en ciencias, propietario y director ejecutivo de *PlanTech*, un laboratorio de biotecnología vegetal en Guadalajara, Jalisco, México, que fundó en 2016. El propósito de esta exposición era explorar la importancia de la investigación científica y los avances en el combate contra las bacterias y virus. *Crunchyroll* decidió apoyar esta exposición con dos series de su catálogo que tienen influencia directa con la ciencia. Entre los dos *Animes* que se usaron para la colaboración esta *Dr. Stone* un Anime que aborda diversos temas educativos pero que principalmente se destacan temas como la física y la química, el otro anime es *Cells at work*. Un *Anime* que aborda su historia dentro del cuerpo humano donde las células y microorganismos son representados como personas de distintos aspectos, estos dos *Animes* ya fueron mencionados en el tercer capítulo en la sección de los cuadros clasificatorios donde se aborda más acerca de la narrativa de éstos.



Figura 29. Fotografía de una de las secciones de la exposición de la colaboración de Crunchyroll con el museo de paleontología de Guadalajara.

Imagen recuperada de: <https://www.aventurasnerd.com/wp-content/uploads/2021/05/IMG-20210430-WA0123.jpg>

Para esta colaboración se usaron figuras de los personajes de los dos *Animes* mencionados, se colocaron pantallas con segmentos de las animaciones, se realizaron pequeños murales, se usaron ilustraciones y más elementos que complementan esta exposición. Como se puede observar, los personajes del *Anime* de *Cells at work* por ser representaciones de las células, fueron impresos en un formato grande como figuras y debajo de éstas se coloca el nombre de la célula que representan y una descripción acerca de la función que cumplen dentro del cuerpo humano (Figura 29). Por otro lado, con *Dr. Stone* también se imprimieron a los personajes de la misma manera, pero se agregaron algunas imágenes del *Anime* como son mapas de diagrama de pasos de cómo se realizaban algunos de los inventos que abordaron en la narrativa de la animación, estas imágenes se imprimían en un formato grande y se pegaban en la pared con una pequeña explicación de los pasos que realizaban los personajes para crear herramientas. Las dos series sirvieron de soporte y cierre de la exposición para mostrar a las personas que el *Anime* es una herramienta más para contar historias, entretenerse y compartir conocimiento. Es así como esta colaboración llamó la atención de niños y jóvenes para generar su interés sobre los temas de ciencia, entre las paredes de la exposición se podían apreciar diferentes mensajes y entre ellos un mensaje que dice “Uno de los más grandes retos que tiene la ciencia es su divulgación para el público en general, en ocasiones, la ciencia y la tecnología son percibidas como algo complejo o, peor aún aburrido. La ciencia es una de las cosas más fascinantes y entretenidas que existen en nuestro planeta. Hoy en día se pueden tener acceso a miles de contenidos científicos y culturales”. Esta colaboración es un buen ejemplo de cómo se puede hacer uso del *Anime* como una herramienta de divulgación educativa entre los jóvenes.

Transmisión de Anime a través de un programa de televisión abierta cultural de Perú



Figura 30. Imagen de publicación hecha por la cuenta oficial de Facebook del programa de televisión Ipe promocionando el estreno de atrévete a escalar en conjunto con la fundación de Japón, el ministerio de cultura y el instituto de radio y televisión de Perú con sus respectivos créditos.

Imagen recuperada de: <https://www.facebook.com/canalipe/photos/a.1743225592628493/3196928543924850/>

*En el Año 2022 la embajada de Japón en Perú en conjunto con el instituto de radio y televisión de Perú, estrenarían dos series de Anime infantiles y juveniles a través de la fundación de Japón, las series fueron Atrévete a escalar (Yama no susume) y Okko y los fantasmas, estas dos series fueron estrenadas para su difusión en el canal de televisión abierta de Perú **Ipe**, de programación cultural y educativa. El proyecto de la difusión fue apoyado por el ministerio de cultura de Perú, es así como a través de redes sociales como Facebook, la página oficial del canal de televisión **Ipe**, hizo la publicación de una imagen (*

Figura 30) promocionando el estreno de la serie *Atrévete a escalar* en la que se ven los respectivos créditos de quienes apoyaron este proyecto. La narrativa de la serie *Atrévete a escalar* es de dos chicas de personalidades distintas que buscan el escalar una montaña para ver el amanecer que llegaron a ver juntas en su infancia, es así como muestran cómo es el procedimiento y lo bonito que es escalar y en la historia se van a ir sumando más niñas que acompañarán a las protagonistas en la práctica de la escalada. El objetivo de transmitir una serie *Anime* como ésta era promover la actividad de escalar entre el público infantil y juvenil, el hacer divulgación y difusión de series *Anime* con temas de actividades deportivas o recreativas al aire libre fue la estrategia que se optó para captar el interés de este tipo de audiencias y en Perú al ser uno de los países latinoamericanos más consumidores de *Anime*.

Recomendaciones y sugerencias

En el presente capítulo, se explorarán las sugerencias y recomendaciones sobre el uso del *Anime* como una herramienta de divulgación educativa. Se verán algunas sugerencias personales de cómo el *anime* puede convertirse en un aliado para transmitir conocimientos, despertar la curiosidad y fomentar el aprendizaje en diversas áreas de estudio. Aunque en el apartado anterior se pudo ver algunos ejemplos que implementan muy bien el objetivo de la investigación, lamentablemente no existen muchos ejemplos como los anteriores dos mencionados y también son muy recientes por lo que se puede decir que hasta ahora se ha empezado a ver el *Anime* como una opción para que los niños y jóvenes demuestren interés por ciertos temas educativos. Es por eso por lo que se considera importante dar algunas sugerencias y recomendaciones, esperando que haya posibilidad que en un futuro algunas de éstas sean implementadas.

Transmisión de *Animes* de temática educativa por televisión abierta

Así como en Perú se hizo la transmisión de unos *Animes* a través de un canal de televisión abierta cultural, lo mismo se puede hacer en México en colaboración con algunos de los canales de televisión abierta del país, los ejemplos de Animes con temáticas educativas son solo una muestra porque existen muchos más que igual fomentan el deporte, creatividad, manualidades, música, arte, salud, entre muchos otros temas que pueden generar un cierto interés entre niños y jóvenes por aprender sobre algunos de los temas mencionados, con respecto al contenido y sobre *animes* cumplen con un contenido apropiado, es por eso que existen las demografías que ayudan para guiar hacia que tipo de público es apto. El hecho de usar la televisión es por la gran presencia que tiene en México, en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2021 que es realizada por el INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía), esta encuesta estimó que 33.4 millones de hogares que cuentan con al menos un televisor, lo que significa que 91.2 % del total de hogares tiene uno en casa. Además de eso también se estimó que 70.4 millones de personas de seis años o más usuarias (60.1 % de la población que utilizó tecnologías de la información) vieron televisión abierta la semana anterior a la aplicación de la encuesta. Esto demuestra la enorme cantidad de gente que consume televisión y además de canales abiertos, es por eso que la transmisión de *Animes* de temática educativa por televisión abierta puede ser una buena sugerencia para que los jóvenes despierten interés por ciertos temas educativos.

Divulgación de Animes educativos a través de páginas de redes sociales educativas de gobierno

En una parte de la investigación se habló acerca de que, gracias a la globalización y el internet se ha tenido acceso a todo tipo de contenido de diferentes países, es así como el *Anime* ha adquirido una gran popularidad y el número de usuarios de internet conforme

han pasado los años ha ido incrementado considerablemente, en la misma encuesta mencionada, se registró que en 2021 había 88.6 millones de personas usuarias de internet, lo que representó 75.6 % de la población de seis años o más, es muy probable que actualmente el número de personas usuarias de internet haya aumentado debido a que el acceso a éste se ha facilitado cada vez más, es por eso que al adaptarse a estas nuevas tendencias de la tecnología por parte de las instituciones educativas es indispensable para captar la atención de los jóvenes a través de las redes sociales. Ya que el *Anime* es popular entre los jóvenes, se pueden aprovechar algunos para fomentar y divulgar el interés por ciertos temas educativos, ya que a los niños hacen uso de sus celulares para interactuar en internet y redes sociales por lo cual han tenido acceso a todo tipo de contenido, en algunos casos que no es adecuado para ellos, por ello es importante impulsar contenidos que sean del agrado de niños y jóvenes y que además aporte interés por temas en educación que puede provechoso y eficiente.

Recomendación de *Animes* por parte de los docentes e instituciones al cuerpo estudiantil

Una de las sugerencias más sencillas es que los docentes hagan recomendación de *Animes* de acuerdo con el tipo de carrera que estén estudiando. El objetivo no es recomendar *Anime* en general, sino recomendar aquellos que tengan temáticas relacionadas al tipo de carrera o especialidad que los estudiantes estén cursando. Un ejemplo puede ser en una escuela de medicina, (ya se mencionaron algunos *Animes* que cuentan con temáticas relacionadas a ese tema), puede ser que el docente recomiende algunos de éstos antes para que los alumnos puedan entender mejor algunos temas en específico o como un repaso para poner a prueba lo que hayan aprendido; en otro caso, la misma institución puede hacer divulgación de éstos a través de sus redes sociales, carteles o boletines estudiantiles para tratar de captar la atención de los alumnos y que éstos mantengan el interés por el tema en cuestión. Así como el ejemplo en una escuela de medicina, se

puede aplicar de la misma manera en diferentes instituciones educativas ya que como se pudo apreciar en el capítulo anterior, existe gran variedad de *Animes* con diversas temáticas que pueden ser usados como herramienta de divulgación educativa.

Estas son solo algunas recomendaciones y sugerencias con respecto a cómo se puede hacer uso del *Anime* como una herramienta de divulgación educativa que genere interés en los jóvenes por aprender ciertos temas o por explorar más sobre algún tema en específico y que a su vez, sea de una manera entretenida.

Conclusiones generales

El primer capítulo ayuda a comprender más sobre lo que fue el origen de la animación japonesa, el verdadero origen del *Anime* y el *manga* mismos que son los conocimientos base para lograr una mejor comprensión de lo que fue el desarrollo del anime en las décadas anteriores y cómo es que las narrativas iban cambiando conforme pasaban los años, se puede conocer sobre el diferente impacto cultural que tuvieron varios o todos los *Animes* mencionados durante el transcurso del capítulo. Al conocer sobre las diferentes narrativas que se manejaban en los *Animes* populares de aquellas décadas, también se comprende cuáles eran las tendencias que al público les gustaba en esos años y cómo es que se diferencia de las tendencias de la actualidad que van desde la narrativa, el diseño de personajes, la estética y otros elementos que marcan esa diferencia entre las animaciones de aquella época y las de la actualidad. Además, el capítulo uno forma parte del estado del arte o del conocimiento y si se investiga sobre el *Anime* en la

actualidad, es importante conocer el contexto histórico y ver el impacto cultural que puede generar la animación japonesa.

El segundo capítulo ayudó como una comparación entre los elementos que conforman los *Animes* de años anteriores con respecto a los más actuales. En primer lugar, la animación evoluciona sus técnicas de animación gracias a las nuevas tecnologías, permiten a las productoras de *Anime* y a los animadores, realizar el trabajo de manera más eficiente además de explorar y emplear nuevas técnicas de animación. También se puede observar cómo el diseño de los personajes va cambiando a comparación de antes donde influye mucho el contexto social en el que se está viviendo y sobre todo lo que está de moda. Un ejemplo son los protagonistas y personajes de *Animes* de acción de las décadas anteriores, éstos solían ser adultos que en su mayoría contaban con una complexión física musculosa y mostraban su masculinidad a través de la fuerza y poder, muy diferente a los personajes y protagonistas de ahora. Actualmente, son en su mayoría jóvenes de complexión delgada, algunos pueden ser niños y en otros hasta animales. Los personajes ya no demuestran la masculinidad solo con fuerza y poder, sino que, muestra que son sensibles y que la fortaleza no sólo significa fuerza física sino fuerza emocional y estabilidad mental. Otro aspecto importante es el papel de la mujer, antes su presencia en papeles protagónicos era muy escasa y por lo general era un objeto sexual que solo servía para dar placer visual al público masculino. Ahora no significa que ese papel de la mujer en el *Anime* haya desaparecido, aún se sigue usando de esa manera en algunas obras, pero ha aumentado el papel protagónico y representaciones dignas de la mujer, mostrándolas fuertes, inteligentes, valientes, entre muchas otras virtudes.

La estética anterior también tiene un gran cambio, antes se podía distinguir de un *Anime* para adultos de un *Anime* infantil por su aspecto ya sea en diseño de personajes, detalles, realismo del dibujo, entre otros elementos. El *Anime* ahora tiene más libertad en la estética y estilo de animación, el aspecto no define a cuál público va dirigido y las nuevas tecnologías permiten a los animadores y artistas, que puedan crear obras con estilos únicos y darles sus propias características especiales. También es gracias a la aceptación y popularidad que ha ido generando el *Anime* a través de los años, que se sabe quién es el público consumidor que ayuda al crecimiento de la industria de la animación japonesa.

El tercer capítulo resaltó la importancia de la visualidad del *Anime* como el elemento que ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas y de aprendizaje. Es por ello, que se considera al *Anime* como un apoyo educativo complementario que puede impulsar a los jóvenes a investigar e interesarse más por diversas temáticas educativas. Por ello, este capítulo se centró en la recopilación de *Animes* que tuvieran una temática educativa que funcionaran como ejemplos y demostrarán la diversidad de contenido educativo que abarca el *Anime*. También se considera que el crecimiento de la popularidad del *Anime* entre los jóvenes hace de éste una buena opción para que sirva de interés en los adolescentes y los jóvenes como los universitarios considerando que el contenido puede ser del agrado del público mayor de edad para no catalogar el *Anime* como algo infantil. Gracias a la recopilación de diferentes *Animes* de temáticas educativas, se puede apreciar la diversidad de temas de interés que existen, que van desde el aprendizaje sobre la salud en las que las células del cuerpo son representadas como personajes; sobre la ciencia y la física con un protagonista viviendo en un mundo que asemeja los tiempos de la tierra en la edad de piedra queriendo implementar la ciencia desde 0 hasta su punto más desarrollado con explicaciones creativas y entretenidas; animaciones sobre deporte que muestran las virtudes y ventajas de practicarlo y de la buena alimentación para tener un cuerpo saludable; y así, como estos ejemplos que fueron mostrados, existen más de los cuales mucha gente no tiene conocimiento y eso debido a que no se le ha dado la divulgación necesaria para que estas animaciones de contenido educativo lleguen a los jóvenes de Latinoamérica, por lo que es importante impulsar el uso de estas animaciones como herramienta educativa que sirva para aprender o como material audiovisual complementario en la impartición educativa de alguna temática relacionada a la narrativa de algún *Anime*.

El cuarto capítulo ayudó a la comprensión de lo que es la divulgación y cómo ésta puede impactar socialmente de manera positiva o negativa de acuerdo al uso que se le dé, es por ello que para entender el objetivo principal de la investigación, se usaron dos ejemplos en los que se hace uso del *Anime* como herramienta de divulgación educativa, estos son diferentes en la forma en la que lo implementan pero llegan al mismo objetivo que es hacer que niños y jóvenes se interesen por temas educativos a través de este medio de entretenimiento popular que es el *Anime*. Lamentablemente, no existen muchos ejemplos como los que fueron mostrados, además

de que fueron muy recientes siendo del 2021 y del 2022, por lo que se puede decir que es hasta estos últimos años que se ha empezado a ver el *Anime* como una alternativa que ayude a generar ese interés educativo entre los jóvenes. Es por eso que la presente investigación tiene objetivo el que se visualice más la importancia de este tema para que, así como los ejemplos anteriores, existan muchos más ejemplos que aprovechen la animación japonesa que ha estado popularizándose mas entre niños y jóvenes conforme han pasado los años y que tanto instituciones educativas como de gobierno sepan de la importancia de usar esta animación e impulsar la divulgación y difusión de Animes de temática educativa entre los jóvenes.

Bibliografía

- Arbonés, Á. (28 de Enero de 2019). *Canino*. Obtenido de <https://www.caninomag.es/el-puno-de-la-estrella-del-norte-una-historia-eterna-de-masculinidad-no-toxica/>
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Bellido, A. (16 de Enero de 2020). *Senpai*. Obtenido de <https://www.senpai.com.mx/noticias/anime/cual-es-origen-personaje-astro-boy-anime/>

- Bernárdez, E. (s.f.). *Universitat de València*. Obtenido de Universitat de València:
https://www.uv.es/capelo/Las_sagas.html
- Cerda , F. (25 de Noviembre de 2014). *Guioteca*. Obtenido de <https://www.guioteca.com/anime/cual-fue-la-primera-serie-de-anime-de-la-historia/>
- Chiquiza Nonsoque, J. (24 de Mayo de 2018). *La República* . Obtenido de La República:
<https://www.larepublica.co/empresas/al-dia-una-persona-recibe-entre-3-000-y-5-000-mensajes-publicitarios-2730745>
- Cobo, C., & Movarec, J. (2011). *El aprendizaje invisible hacía una nueva ecología de la educación* . Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelola.
- Crunchyroll. (28 de Marzo de 2022). *Crunchyroll*. Obtenido de crunchyroll.com/animeawards/en/faqs/index.html
- De Angeles , A. (21 de Junio de 2020). *No somos ñoños*. Obtenido de <https://nosomosnonos.com/2020/06/21/balon-captain-tsubasa-adidas-tokyo-2020/>
- Dondé, E. (13 de Junio de 2020). *Industria Animación*. Obtenido de <https://www.industriaanimacion.com/2020/06/la-historia-de-la-animacion-japonesa/>
- Flores Camacho, F. (2012). *La enseñanza de la ciencia en la educación básica en México*. Ciudad de México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Galicia Lozano, F. (1999). *Universidad Autónoma de México*. Obtenido de Universidad Autónoma de México: <http://132.248.9.195/pd1999/274681/274681.pdf>
- Horno López, A. (2013). *Animación Japonesa Análisis de series de anime actuales*. Granada: Universidad de Granada.
- INEGI. (23 de septiembre de 2021). *Inegi*. Obtenido de Inegi:
https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2021/EAP_Embarazos21.pdf
- Jiménez, N. (N.A de N.A de S.F). *Programa Universitario de estudios de Asia y Africa*. Obtenido de Programa Universitario de estudios de Asia y Africa: <http://pueaa.unam.mx/multimedia/anime-en-mexico#:~:text=Actualmente%20el%20anime%20ha%20recobrado,el%20p%C3%BAblico%20a%20nivel%20mundial.>
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- M. Villa, C. (16 de Octubre de 2021). *Area Jugones*. Obtenido de Area Jugones:
<https://areajugones.sport.es/anime/este-es-el-absurdo-dinero-que-kimetsu-no-yaiba-ha-generado-hasta-la-fecha/>
- Macías, G. (09 de Diciembre de 2020). *Diario de Sevilla* . Obtenido de https://www.diariodesevilla.es/comics/Alla-van-balon-pies_0_1526547482.html
- Prensky, M. (2015). *Enseñar a nativo digitales Una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. Buenos Aires: Ediciones SM.

- Ramirez , V. (2018). Dragon Ball Fenómeno Social . En V. Ramirez, *Dragon Ball Fenómeno Social* (pág. 192). Dolmen.
- Real Academia Española. (5 de Marzo de 2023). *Diccionario de lengua española*. Obtenido de Diccionario de lengua española : <https://dle.rae.es/divulgar>
- Recinos , V. (08 de Abril de 2021). *Cine premiere*. Obtenido de Cine premiere: <https://www.cinepremiere.com.mx/anime-retro-dr-slump.html>
- Regeneración. (18 de Marzo de 2018). *Regeneración*. Obtenido de <https://regeneracion.mx/asi-se-proyecto-dragon-ball-super-en-las-plazas-de-mexico-y-el-mundo/>
- Richie, D. (2004). *CIEN AÑOS DE CINE JAPONÉS*. Madrid: Jaguar.
- Rodríguez Aguilar, C. E. (Octubre de 2013). *Diseño de un programa de televisión sobre animación japonesa dirigido a jóvenes*. Celaya: Universidad Lasallista Benavente.
- Siccha, A. (28 de Julio de 2020). *Mag*. Obtenido de Mag.: <https://mag.elcomercio.pe/fama/cowboy-bebop-por-que-el-anime-solo-tuvo-26-capitulos-animes-shinichiro-watanabe-japon-nnda-nnl-noticia/?ref=ecr>
- Torrents, A. (2017). *Tesis Doctorales en Xarxa*. Obtenido de TDX: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/409727/agt1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Unesco. (07 de Septiembre de 2021). *Unesco*. Obtenido de Unesco: <https://es.unesco.org/news/tasas-acoso-son-mas-altas-ninos-y-ninas-discapacidad>

Cuernavaca, Morelos a 29 de agosto de 2023.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud,

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

**“EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN EDUCATIVA
ENTRE LOS JÓVENES”**

que presenta el (la) alumno (a):

Carlos Andres Zarate Barreto

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: una profunda investigación sobre el tema y que derivó en conclusiones relevantes, todo esto cumple con los objetivos planteados en el documento, el mismo en el que se desarrolla un diálogo interdisciplinar entre Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Dr. Antonio Makhoulf Akl



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ANTONIO MAKHLOUF AKL | Fecha:2023-08-29 14:41:19 | Firmante

hqWmksMRI1EBTDaHCUIrAhhQtZ09U9kxrAutKdF71oC0L+7+Ejr+OV1SYQCFmTqmYOut9A9JidDsigQERi/vewAa/ngMj1E+tSxSjZ3k1SZh1XvHY8eSCfBbSicm558tv1o93fFZJ
T46i5BqIE02KvMBp3xW4tM9JSHF90LEAJ6LYyuybCABY1vGtbuu5i5dF3xKU4Rbd5jfXDEYh0dgs15goHECgascDpvi38yq02SEpFO6CwrdZBjKJm3fKcA8GyQvgGCwrn21jo+K
4Bpef2rGQDvBFO93ZDKqPsmMdY/AgQIEOFqyP3DSWYOMK0cODHCYnkM4tcoxGGCb4ZwRg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[VyP4Gs6Tt](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/r6BE6TDYnQss8DVgAvwBjpuw8FHWFAIS>



Cuernavaca, Morelos, a 14 de agosto de 2023

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud,

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

“EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN EDUCATIVA ENTRE LOS JÓVENES”

que presenta el (la) alumno (a):

Lic. Carlos Andres Zarate Barreto

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Dr. Joel Ruiz Sánchez



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

JOEL RUIZ SANCHEZ | Fecha:2023-08-14 19:00:08 | Firmante

K2RVXk90ubYqXlXoIBrYbE/35BG5+v2IIIE1s1QcqGOZC0xHEQiepK2wVVMbCyu4rkU+IN2518Gfoo5TMmR7CcEChbl8BoAuH9xkzgycE1KpwhizLzPklp4BfkYDOYauEVu1Wfd7/S
SCf2RWJJAbImPEFNoJ76dHSs1JN0OcxVFBPsuYVE/pHf1SdRs2gXu6/Nt3xHgbaW1wisZX7GqOQ3GWy4VrsTBaKdrSLF5rRpoA/Y3VAS7q3KTnk8JlhVXjxAwBM63AmKxYjoW
RYgKtMr6qFtgvtSaSC2z3NYIC4jf0AQmQDhdJq88q4yi7U6RPwnu2OZDyneZQ6UM8/fYUG3Q==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[vX81w6fqG](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/y7rtKWLRWBESjkZu88Ht6vpoy35rulFV>



Cuernavaca, Morelos; a 03 de julio de 2023.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud,

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

“EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN EDUCATIVA ENTRE LOS JÓVENES”

que presenta el alumno:

Carlos Andres Zarate Barreto

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que el documento es consistente tanto teórica como metodológicamente, cumpliendo los requisitos necesarios para obtener el grado de maestría.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Mtra. Lizandra Cedeño Villalba



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

LIZANDRA CEDEÑO VILLALBA | Fecha:2023-08-14 20:11:37 | Firmante

kTBTf6u8woJXTZTcQACtYu0+2P+xt4OYYU6TVhrJXeNisaknOfPGnR/Uci77nHiMn9rcz+Xr4mmjDICwd9XPd7dcnqkSwolweUxnqKTfKBUdapFvPEgHnqBc0kV4N42fH3SBmeLL
P0VExP7ltNyh0ybQMstxha7LhO1mPDzs1rsSvwd1q0OLYMGsJHtCNvDLMGoRoi9J1w+PAAzKmlI4PHydB3i+H0R90ya75zuyVMhaX+6NcP9W+aDlaasfO4jsGU3lhunAbmye8IW
LPq4/s0vSvZUFkkVsO97T6xFE9uyShJMv8YvvyqdceQ17srhlcjp8kuXA6p6yIBoOwCvqQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[oFQE49DtN](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/SMeeTGfKf6i1B5DH1QHW0tDdHOIE5ZPO>



Cuernavaca, Morelos a 28 de agosto de 2023.

**Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud,
Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad**

**Universidad Autónoma del Estado de Morelos
P r e s e n t e**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

**“EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN EDUCATIVA
ENTRE LOS JÓVENES“**

que presenta el (la) alumno (a):

Carlos Andres Zarate Barreto

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: El trabajo cumple de forma satisfactoria con los elementos teóricos y metodológicos que debe contener un trabajo investigativo de maestría. Asimismo, el sustentante demuestra dominio del tema mediante argumentos que aportan al desarrollo del conocimiento en un campo específico de manera innovadora.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A t e n t a m e n t e

Por una humanidad culta

Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

CINDY PATRICIA ACUÑA ALBORES | Fecha:2023-09-01 10:52:14 | Firmante

GhHZ5+wwFg2xHOUsDqbNzxtBghUYeSHuWzpDE+JSoXCyeMxAxpMOrxH1vaEx6MaAsVSrxaDRYmN8BGajpS40AActaVBi4eqEWwELDKXRQg0TxIPvBh+c36L9XLsYJ
iP/P7tzfhKdgXk+eV/Tsok2TWUUIxLnqMLiZEJ287CVoTCIduHgjI75xgv6DuAgeYEN10dHLu/sREdOM+RTwEVG4ZVWnWtEWgiTnC5UxXzxhIOvtDHH2IBw37xrlh+fkAG/hb
UoTxI/FVr+opiMSw9RkVf+4thE7Y2pG8vUawY1Ft7Ni1+XY7j4Zr63Bb6v99A7UBtWxHSMaFS63bZ+vDMUQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[SYJBAitDr](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/rUuvml1zDXq87fiQT9gDZjjHyQalSI4G>



Cuernavaca, Morelos a 13 de julio de 2023.

Dra. Lorena Noyola Piña
Directora de la Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
P r e s e n t e.

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis

“EL ANIME COMO HERRAMIENTA DE DIVULGACIÓN EDUCATIVA ENTRE LOS JÓVENES”

que presenta el alumno:

CARLOS ANDRES ZARATE BARRETO

Para obtener el grado de Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

DRA. LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

LAURA SILVIA ÑIGO DEHUD | Fecha:2023-07-13 12:04:56 | Firmante

T0JXJrjvB5ShtgeWycqWxqQnQMhUuu1AvMzGeiNdb6m7Qa5LLu1gYOr17VT0ni8gnrPmNA79Vo5R52P8CvZWGcMXYoIXa+znQfDr6y3FuL5wZLeqqZZfIMITymbUn1Tb1QR2yafMlZqVld4meifUS4WTsSOVIZBotk9XWf72JTNiAWIUP+u8+9HLLb6/iN1yftA171Bs8xGDW564usZAHyOzyYGSznxqg7eez3f5zz4hwne35CITSzymBUtf3Xzrv2ylycPBIA9fvty4JRxTe4M3kNp5/3E90iyRYitbrjowkvJ6kdU0E0Lc+d+nZ/cfsfXKvR4CBa2TZtv6Vn7g==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



FUTuKC5rh

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/w8sGQOy0UDShLA8p56YPRZkDuPoSTquZ>

