



Trabajo Final de Grado

# Representaciones de Europa en el anime japonés

**Alumno:** Oscar García Aranda (NIUB: 16627940)

**Grado:** Historia del Arte (Universidad de Barcelona)

**Curso:** 2017-2018

**Bloque temático:** Cine y audiovisuales

**Tutor:** Josep Lluís i Falcó

## **Agradecimientos**

A Josep Lluís i Falcó por la tutorización del trabajo y la motivación para llevarlo a cabo.

A Laia Manonelles Moner, Takatoshi Hanawa, José Andrés Santiago Iglesias, les Nits Temàtiques de Espai Daruma, Artur Lozano y Mikhail Koulikov por la ayuda y consejos recibidos.

# Índex del trabajo

1. Introducción.....	p. 3
1.1.    Objetivos del trabajo y su justificación.....	p. 3
1.2.    Metodología, bibliografía y otros recursos utilizados.....	p. 3
2. El anime y sus contenidos: apropiación, hibridación y transnacionalismo.....	p. 7
2.1.    El anime como un medio transnacional y transcultural.....	p. 8
2.2.    El <i>mukokuseki</i> como estética y estrategia del anime.....	p. 13
2.3.    Occidente en el anime: vías y manera de representación.....	p. 18
3. Europa en el anime: entre la representación realista y el paraíso idealizado.....	p. 28
3.1.    El <i>shōjo</i> de los setenta: Europa como un refugio de ensueño.....	p. 28
3.2.    La adaptación de clásicos de la literatura universal: la Nippon Animation y la aparición del género <i>meisaku</i> .....	p. 36
3.3.    En torno a franquicias y directores concretos: posibles vías de investigación alternativas.....	p. 44
4. Conclusiones.....	p. 50
5. Bibliografía.....	p. 53
5. 1. Bibliografía consultada .....	p. 53
5. 2. Listado de posible bibliografía pendiente de consultar para futuras investigaciones.....	p. 60
6. Anexos.....	p. 62
6. 1. Glosario de definiciones y conceptos.....	p. 62
6. 2. Entrevistas y artículos .....	p. 65

## **1. Introducción**

### **1. 1. Objetivos del trabajo y su justificación**

El siguiente trabajo consiste en un estado de la cuestión sobre lo que se ha escrito y teorizado en torno a las representaciones temáticas e iconográficas de Europa en el anime japonés. En origen el estudio iba a consistir en un análisis de las representaciones de Barcelona y otros elementos culturales atribuidos a dicha ciudad en el anime. Sin embargo, debido a la falta de bibliografía y fuentes suficientes, se optó mejor por ampliar el foco de la cuestión y seleccionar como objeto de estudio las representaciones de Europa, con el objetivo de descubrir, recopilar y analizar todo lo que se ha escrito y especulado sobre dicha cuestión, localizando las diferentes perspectivas, teorías, ámbitos o discursos desde las que se ha tratado. Llevando a cabo esta labor se ha construido un panorama de la cuestión desde sus distintas vertientes hasta la actualidad, que al mismo tiempo sirva de base teórica y de herramienta para futuras investigaciones que busquen profundizar en la cuestión o tratar algún aspecto vinculante, como podía ser la ciudad de Barcelona como caso de estudio.

### **1.2. Metodología, bibliografía y otros recursos utilizados**

Entrando en aspectos de fuentes y bibliografía utilizadas, cabe destacar que el proceso de trabajo ha resultado ser notablemente complejo. En una primera aproximación puede parecer una cuestión realmente extensa, densa y un tanto genérica, pero de la que, sin embargo, se ha escrito relativamente poco (según algunos autores debido a considerar ilegítimo el hecho de que el anime se apropie del sustrato cultural de occidente (véase Pelliteri, 2006, p. 63), segmentándose en capítulos de diversos libros o artículos específicos. Sin embargo, esta condición la hace un tema idóneo sobre el cual desarrollar un estado de la cuestión que organice y reflexione en torno a todas esas fuentes, recorriendo gran parte de las principales bibliografías o estudios que existen sobre anime e intentando focalizar lo máximo posible en aquellas publicaciones que traten aspectos vinculantes a nuestra cuestión. Es aquí donde viene la primera advertencia a situar, que es la del uso tanto de bibliografía sobre anime como de manga. Diversos académicos y críticos consideran que ambos medios participan de un modelo industrial y de mercado *media mix* o *cross media*, en el que diferentes tipos de *media*,

como el manga, el anime o los videojuegos se interrelacionan entre sí para conseguir un mayor éxito comercial. Es esta condición la que permite que el anime recoja diversos atributos propios del manga, como pueden ser sus estilos formales y estéticos, sus géneros o sus temáticas, y por ello muchas de las producciones de animación japonesa son adaptaciones de series manga o viceversa (véase Natsume, 2000, p. 2, 2003 p. 3-5; Sato, 1999, p. 2; Napier, 2005, p. 7, 18-19; Berndt, 1996; Hu, 2010, p. 98). De este modo la gran mayoría de publicaciones, focalicen en manga o anime, siempre tenderán también a tratar en alguna medida al otro medio o utilizar bibliografía al respecto. Por ello, y como nuestro estudio trata aspectos temáticos e iconográficos del anime, siendo muchas de las series que citaremos adaptaciones del respectivo manga homónimo, se hacía prácticamente necesario consultar bibliografía perteneciente a ambos medios.

Otro punto a situar son las barreras tanto geográficas como idiomáticas que nos han impedido acceder a ciertas fuentes y recursos japoneses. A lo largo del trabajo trataremos distintos autores japoneses vinculados a nuestra cuestión, mientras que de otras publicaciones sólo hemos podido alcanzar una idea de sus contenidos gracias a diversos estados de la cuestión sobre la historiografía académica del manga y el anime (véase Berndt, 1996, p.75-92, 2008, 2014; Takeuchi, 1996; Suzuki, 2014; Theisen, 2015; Kálovics; 2015) junto con explorar los listados bibliográficos de los estudios consultados. El conocimiento de estas fuentes ha sido recopilado en una lista bibliográfica alternativa al final del trabajo con la voluntad de que en futuros estudios, y con un mayor dominio de la lengua japonesa, se pueda acceder a ellas y profundizar en la cuestión. Por otro lado, cabe destacar que salvo algunas de las bibliografías más consagradas (véase Schodt, 2012 [1983]; Berndt, 1996; Clements, 2013) hemos detectado que pocas son las investigaciones, tanto occidentales como japonesas, que logran acceder o citar una amplia variedad de fuentes japonesas. Probablemente este fenómeno se debe también a que no es hasta la década de los noventa que se consolida el campo de estudios sobre manga y anime dentro del ámbito académico (con algunas bibliografías pioneras en los años ochenta) gracias a que ambos medios reciben un reconocimiento internacional debido a su expansión y éxito comercial a lo largo del mundo. Por un lado, ello provoca que la bibliografía existente antes de los años setenta se suela recoger como un objeto de estudio histórico de por sí más que como una herramienta de investigación

(resultando ser de difícil acceso hasta para los propios investigadores japoneses), y que al mismo tiempo también exista un cierto distanciamiento, ya sea por desconocimiento o imposibilidad, respecto a los textos japoneses por parte de muchos académicos. Por lo tanto, podríamos concluir que el campo de estudios académicos sobre manga y anime es notablemente “joven”, en un estado de constante crecimiento y desarrollo no solo para el estudio de dichos medios si no también para la construcción y revisión de su propio linaje teórico e historiográfico.

Una vez vistas estas consideraciones, las fuentes y bibliografías utilizadas para el trabajo comprenden un amplio rango de autores originarios de todo tipo de países, por lo que gran parte de los estudios consultados son en inglés, habiendo también algunos en español y en menor medida en japonés. Esta nómina de investigadores abarca un radio académico interdisciplinar que va desde el campo de los medios de comunicación, los estudios sobre cine y audiovisuales, historiadores del arte o filólogos hasta antropólogos, sociólogos o traductores. En cuanto a la tipología de las fuentes consultadas, podemos distinguir dichos recursos entre:

- Libros y manuales académicos sobre anime y manga, ya sea que narren su historia o definan el medio tratando sus características, industria, impacto sociológico y sus temas, contenidos y géneros. En este tipo de bibliografía nuestra cuestión y otros aspectos vinculantes a ella suelen tratarse en aquellos capítulos centrados en analizar ciertos atributos intrínsecos del anime como medio, sus temáticas y contenidos o incluso que estudien sus estrategias comerciales e impacto internacional.

- Artículos o estudios específicos que tratan nuestra cuestión mediante el análisis de algún anime o artista en concreto. Este tipo de publicaciones pueden ir desde artículos académicos pertenecientes a distintos *journals* o *papers* como el *Japanese Journal of Animation Studies (JJAS)*, *Mechademia* y más recientemente *Mutual images*, entre otros, hasta formatos más divulgativos y enciclopédicos (véase Clements y McCarthy, 2001; Brophy, 2005) donde se reseñan distintas producciones desde una perspectiva más subjetiva. Dentro de este último ámbito crítico y divulgativo también podemos situar diferentes fuentes hemerográficas que consisten en artículos pertenecientes a diversas revistas japonesas dedicadas a la crítica cinematográfica y de cultura popular, como pueden ser *Kinema Junpō* (1919) o *Eureka* (1956). Sin embargo, en el caso del

anime resultan de especial importancia las revistas *Animage* (1978) y *Newtype* (1985), entre otras, especializadas en las últimas tendencias del medio, su industria y su subcultura. Sin entrar en la historia de estas revistas sobre anime, el investigador Jonathan Clements nos indica que el carácter divulgativo y comercial de este tipo de publicaciones hace que la información que pueda sustraerse de ellas sea poco rigurosa para el desarrollo de investigaciones académicas (Clements, 2013 p. 10-12, 162-165). Pese a ello, estas revistas contienen una amplia gama de entrevistas a directores, animadores y todo tipo de personalidades de la industria del anime, por lo que en este sentido sí que pueden considerarse una fuente primaria a tenerse en cuenta para todo tipo de estudios. En nuestro caso hemos podido acceder a diversas entrevistas vinculadas a nuestra cuestión (gracias a diversos blogs y páginas web en las que sus administradores suben gradualmente ejemplares de dichas revistas provenientes de sus colecciones personales) de entre el amplio número de ellas que puedan existir (ver anexo 6.2. A, B y C). Por ello, la mención de este tipo de fuentes en nuestro trabajo es principalmente testimonial, entendiendo estas revistas como fuentes primarias japonesas que pueden ser de utilidad para futuras investigaciones que busquen hacer aportaciones a la cuestión.

Para acceder a los distintos recursos mencionados se han utilizado principalmente portales web, buscadores y depósitos digitales tales como CRAI UB, CCUC, EBSCO, Google Academics, Dialnet o Cinii, perteneciente al depósito digital de la National Diet Library de Tokio. De entre ellos destaca especialmente la base de datos desarrollada por el investigador Mikhail Koulikov en su portal *Anime and manga studies*, donde ha creado un compendio bibliográfico que recoge gran parte de la bibliografía existente en habla inglesa sobre manga y anime ordenada de cronológicamente (véase Koulikov, 2010, 2012-2018). Por otro lado, también se han podido consultar algunas fuentes y publicaciones tanto en la biblioteca de la Filmoteca de Cataluña como en la Mediateca de Casa Asia, del mismo modo que por correo electrónico se ha pedido consejo a algunos especialistas en nuestro campo de estudio y se han comprado algunas publicaciones en diversos puntos de venta en línea.

A partir de todas las fuentes consultadas se ha podido estructurar el trabajo en dos grandes bloques. El primero de ellos es un extenso marco teórico que desarrolla las

distintas concepciones del anime, teorías y perspectivas dentro de las cuales se ha desarrollado y situado nuestra cuestión en el ámbito académico. Al mismo tiempo, este primer bloque ofrece una cierta retrospectiva de la historia reciente de Japón y también del anime como marco en el que se entienden las crecientes influencias e incursiones de la cultura occidental en la sociedad japonesa. Mientras que en el segundo bloque entramos a tratar el objeto de estudio en sí, las representaciones de Europa en el anime, organizando las impresiones de los especialistas según los principales géneros o tendencias en las cuales podemos encontrar dichas representaciones. De este modo el trabajo aglutina la cuestión de las representaciones de Europa primero sobre una base más teórica y conceptual la cual es presente en aquellas aproximaciones e investigaciones del objeto de estudio en sí. A lo largo del trabajo desarrollaremos estos dos polos de manera analítica, apuntando algunas impresiones y sugiriendo nuevas vías de investigación o futuras aportaciones a partir de las fuentes consultadas, lo que convergerá en las conclusiones del trabajo. Por último, también se ha confeccionado un bloque de anexos en el que recopilamos diversas fuentes primarias que van desde entrevistas realizadas por especialistas hasta escaneos de artículos japoneses, lo que complementa los contenidos expuestos a lo largo del trabajo, junto con un glosario en el que se definen algunos conceptos, discurso y términos.

## **2. El anime y sus contenidos: apropiación, hibridación y transnacionalismo**

*“In some ways the content of anime -its particular themes, issues, and icons- is inevitably culturally specific. For example, many anime comedies are set at school, since education is one of the major pivots around which Japanese society revolves. (Many of these comedies are quite subversively inclined toward the educational system, although in a lighthearted way. As with any art form, anime does not simply reflect society, it problematizes aspects of the dominant social culture.) Furthermore, many anime uses Japanese historical settings as material for a variety of dramas, comedies, and even fantasies.” (Napier, 2005, p. 23-24)*

Siendo que vamos a centrar este estudio en valorar un tipo concreto de contenidos iconográficos y temáticos que podemos encontrarnos en las producciones de anime, hemos primero de partir de la base de que estamos frente una producción artística y cultural procedentes de Japón. Teniendo esto en mente no es de extrañar que por tanto la gran mayoría de medios de la cultura de masas japonesa (ya hablemos de anime, manga o videojuegos, entre otros) contengan una idiosincrasia narrativa y estética, unas historias, temáticas, elementos y ambientaciones propias de su tradición cultural

autóctona. Es más, es ampliamente conocida la reticencia inicial por parte de este modelo industrial de satisfacer a un público que no sea el japonés e incluso el escepticismo que existe entre los propios japoneses respecto a que sus producciones tengan un éxito internacional (véase Kelts, 2006, p. 73-80, 95; Santiago, 2010, p. 401). De este modo resulta habitual por parte de los investigadores la tendencia a entender la *japonesidad* intrínseca del anime, este atributo que otorga una notable diferencia tanto en forma como en contenido respecto a nuestro panorama occidental, como el motivo por el cual el anime haya alcanzado un creciente éxito entre el mercado internacional (véase Schodt, 2012 [1983]; Napier, 2005, p. 9-10).

Sin embargo, lo que sí puede sorprendernos es que de entre todos los géneros y demografías que abarca este medio podemos encontrar un importante número de obras ambientadas en mundos y lugares no japoneses o que recojan recursos temáticos extraídos de nuestras culturas, hasta tal punto que se hace extraña la temporada de anime en la que no encontremos alguna serie que recurra por ejemplo a una ambientación medieval fantástica o que pueda situar un drama de época en un contexto europeo. Estos fenómenos se han tratado en el campo de investigación del anime y el manga desde diferentes líneas y perspectivas teóricas, que oscilan entre el análisis de ciertas características intrínsecas del anime y su vinculación con hechos históricos, muchas veces fundamentándose en puntos comunes. A continuación, desarrollaremos las diferentes teorías, conceptos y posturas que se han planteado no solo para estudiar y comprender las representaciones de Europa en nuestro caso, si no también cualquier otro tipo de contenido que resulte ajeno a la cultura japonesa.

## **2.1. El anime como un medio transnacional y transcultural**

Para valorar este tipo de producciones el discurso que se ha tomado por la mayoría de los investigadores como punto de partida es la concepción transnacional y transcultural del anime. Para entender esta cualidad resulta esencial, como también hacen casi todos los estudios sobre anime o manga, realizar una breve retrospectiva de la historia de Japón y sus relaciones e influencias recíprocas con occidente, lo cual en cierto modo nos dará una base para entender tanto los orígenes de la animación japonesa y del manga como también este transnacionalismo de dichos medios.

La época histórica que mayoritariamente se coge como inicio de estas cuestiones es la marcada por el año 1853, momento en el que el comodoro americano Matthew Perry fuerza la apertura de Japón al resto del mundo en el conocido incidente de los “Barcos negros”. Fecha a la que años después se le sumaría el año 1868, en el que después de un intervalo de guerras civiles se derroca al *shōgun* Yoshinobu Tokugawa y se instaura un nuevo gobierno, comenzando la denominada Era Meiji (1868-1912). Estos sucesos suponen un cisma en Japón que comportaría tanto la modernización forzada del país con tal de situarse a la par de las potencias occidentales como la importación de todo tipo de innovaciones tanto tecnológicas como culturales que transformarían su identidad nacional en todos los aspectos (Santiago, 2010, p. 16, 54-55). Centrándonos en el campo de la cultura y las artes, una parte importante de investigadores localizan la gestación del comic y años más tarde la animación en esta época de múltiples transformaciones. De acuerdo con el crítico de manga Fusanosuke Natsume, las discontinuidades evolutivas que sufrió el arte autóctono debido a las innovaciones traídas por la modernización occidental y sus cánones juegan un importante papel en los orígenes de la cultura popular japonesa tal y como la entendemos hoy (Natsume, 2003, p. 3). De esta manera los orígenes del comic japonés se tienden a situar durante la segunda mitad del siglo XIX gracias a la llegada de dibujantes de tiras cómicas europeas (de entre los que destacan el inglés Charles Wirgman o el francés George Bigot) y los *comic strip* americanos. Sus innovaciones tanto en estilo como en contenidos influenciarían a artistas locales como Rakuten Kitazawa, el considerado por muchos el “primer *mangaka*” (ver anexo 6.1), que desarrollaría tiras satíricas de temas políticos tanto nacionales como internacionales (Schodt, 2012 [1983], p. 38-51).

Por otro lado, las primeras manifestaciones de animación japonesa las encontraríamos ya entrados en el siglo XX. Concretamente alrededor de los años diez, en plena Era Taishō (1912-1926), donde el animador Kitayama Seitarō y otros pioneros de la animación producían diferentes cortos y breves animaciones adaptando cuentos infantiles bajo el margen de la productora Nikkatsu (Clements, 2013, p. 28-32). Mientras que en la década de los veinte se tienen documentadas producciones con contenidos más “internacionales” y menos autóctonos, como puede ser una creciente tendencia por la temática deportiva dentro de un contexto en el que Japón empezaba a inmiscuirse

en la comunidad internacional, participando en eventos como los Juegos Olímpicos. Hechos como este se reflejan en algunos cortos en los que se situaba la acción de los deportistas japoneses en modernos estadios extranjeros, dando pie a nuevas posibilidades creativas y creando nexos con el extranjero al ofrecer su particular visión del *otro* occidental. Estas producciones podríamos complementarlas con algunos cortos de temática bélica de los años treinta como *The plane Cabby lucky day* (*Ootari sora no entaku*, 1932) o la serie *Mabo* (1936-1943), donde debido a la progresiva militarización del país podemos ver representados ciertos elementos modernos (Ibidem, p. 42, 53-54).

Autoras como Tze-Yue Hu señalan además como la Era Taishō, pese a su brevedad, fue un momento de bonanza dentro de la historia de Japón y su progresiva modernización, donde se gestaba una regeneración del país y todos los aspectos de su sociedad, proliferando una amplia gama de reformas democráticas, modernidad abierta y en definitiva un espíritu cosmopolita del cual este primer periodo de la animación japonesa habría sido sintomático, haciendo de ella un medio capaz de contener todo tipo de imágenes (Hu, 2010, p. 18, 64). Observación que respaldan otros autores y que podría dar una explicación a algunas de las temáticas o contenidos mencionados más arriba que incluyen elementos internacionales (véase Lu, 2008; Chappuis, 2008; Lamarre, 2009). En relación con ello, Daisuke Miyao ha realizado diferentes artículos analizando estas producciones y en los que vincula la animación de esos años con el movimiento reformista *Pure Film Movement* (ver anexo 6.1). Según Miyao, los pioneros de la animación japonesa alcanzaron los objetivos de dicho movimiento mejor que el cine convencional gracias a optar por unos modos de representación más occidentales y por tanto “modernos”, con historias y ambientaciones que tuvieran una fácil aceptación en el extranjero y facilitaran su reconocimiento internacional (Miyao, 2002 citado en Ruh, 2014, p. 168-169).

Todas estas manifestaciones y experiencias que acabamos de relatar las tendríamos que considerar más en el ámbito de lo denominado como “pre-anime”<sup>1</sup>, y por tanto no serían el principal foco de interés de nuestro estudio. Sin embargo, nos son cruciales debido a

---

<sup>1</sup> Jaqueline Berndt indica que todo el bagaje desarrollado en las artes plásticas anterior a la Segunda Guerra Mundial quedaría inscrito dentro de lo que tradicionalmente se ha considerado *comic-strip* o *koma-manga*, siendo los antecedentes directos de los medios contemporáneos (Berndt, 1996, p. 21, 81).

que por un lado ofrecen a la cuestión una visión del panorama de la cultura de masas japonesa anterior a la Segunda Guerra Mundial, mientras que por otro nos evidencian el peso de las modernidades occidentales en Japón. Es más, estas primeras décadas de la animación japonesa sirven de auténticos “vestigios históricos” en los que poder encontrar aspectos vinculables a nuestra cuestión, como dejan ver los estudios que tratan estos materiales desde una perspectiva histórica (véase Hu, 2010; Clements, 2013) u otros de posición más ensayística que analizan la influencia de lo occidental en ellos (véase Miyao, 2002, 2007; Lamarre, 2009; Hu, 2010). De este modo, ya sea en la animación, el comic u otras artes plásticas, los ecos de una “primera oleada” de gusto europeo los encontraríamos a lo largo del nuevo paisaje visual que ofrecía la cultura japonesa y la progresiva transformación urbanística de sus ciudades, donde las últimas tendencias del entretenimiento universal como podían ser el Jazz, la estética del Art Deco o la moda de cafés y bares occidentales invadían el Tokio de aquellos años previos a la guerra (Schodt, 2012 [1983], p. 38-51; Gravett, 2006 [2004], p. 20-21).

Una vez finaliza la Segunda Guerra Mundial se afianzará la concepción global de Japón como una nación culturalmente ambigua pese a mantener la connotación del *otro* ajeno al mundo occidental, y mantendrá una postura receptiva al modelo económico, tecnológico y cultural que se estaban desarrollando en Estados Unidos y las potencias europeas (Napier, 2007, p. 78). Siguiendo el hilo abierto desde la apertura del país en la Era Meiji puede entenderse mejor cómo lo antiguo y lo nuevo convergen en el Japón contemporáneo posterior a la guerra. Kōichi Iwabuchi indica que este bagaje da paso a un *hibridismo estratégico*, en el que Japón se apropia, imagina, adapta y domestica lo que recibe del *otro* occidental definiendo su transnacionalismo. De este modo, podemos entender el transnacionalismo como una condición que, centrándonos en el caso de la cultura, trasciende los límites nacionales y culturales ofreciendo algo que no se puede relacionar con un único lugar u origen, pero que en cierto modo según Iwabuchi también da pie a consolidar una nueva *japonesidad* (Iwabuchi, 2007 [2002], p. 51-53). Dicho fenómeno es perceptible en muchos aspectos de la realidad japonesa actual, donde entre ellos encontramos los medios de masas como son el propio anime y su industria. El resultado entendido por gran parte de investigadores es el del anime como un producto de creatividad *transcultural*, en el que fluyen diferentes identidades

representadas mediante un dramatismo audiovisual (véase Brophy, 2005, p. 2-5; Napier, 2005, p. 293-294; Denison, 2010, p. 1-3). A este asunto la investigadora Susan Napier sugiere que el anime al nutrirse del bagaje tradicional autóctono y de convenciones culturales globales haría que los propios japoneses no entendieran el anime como una producción cultural puramente japonesa (Napier, 2005, p. 20). Este cuestionamiento es el que da pie a que en este tipo de debates se introduzcan de manera recurrente conceptos como el de *mukokuseki* en relación con el nivel de *japonesidad* que puedan contener estas series, aspecto retomaremos más adelante.

La nueva condición transnacional del país es la que ha provocado que en las últimas décadas exista una voluntad por parte del gobierno japonés de promocionar su cultura de masas como una nueva imagen de identidad nacional de cara al panorama internacional. Dicho planteamiento nos lleva a situar el discurso del *Cool Japan*, el cual suele ser introducido en muchas investigaciones que parten de la concepción del anime como producto transnacional y que por tanto en nuestro estudio tiene una cierta incidencia. El término *Cool Japan* surge de un artículo escrito por Douglas McGray en el año 2002, donde el autor reflexiona en torno a cómo la cultura pop japonesa, su “moda” y constructo tanto visual como intangible, han trascendido el esquema pautado por Estados Unidos como hegemonía de la cultura de masas global. Esto confiere a Japón la nueva imagen de “super potencia cultural”, etiqueta que se ve legitimada gracias al creciente impacto de su cultura en los países occidentales. Para explicar la construcción de esa imagen *national cool*, McGray utilizará el concepto *softpower* (recuperado del geopolítico Joseph Nye) para definir la habilidad propia de la cultura japonesa capaz de absorber y adaptar influencias extranjeras, cosa que también deja en evidencia su eclecticismo y contradicciones contemporáneas. Según McGray, este atributo convierte a Japón en una nación postmoderna antes incluso de que se consolidara o apareciera el término postmodernidad gracias a la hibridación que hace de elementos provenientes de diferentes culturas (McGray, 2002, p. 45-54). Posteriormente Roland Kelts refuerza el discurso *Cool Japan* descubriendo y demostrando (mediante diferentes entrevistas con personalidades de la industria, como el animador y director Masaki Yuasa) cómo existe una preocupación por parte del gobierno japonés por la promoción del anime y la imagen de la cultura pop japonesa debido a su éxito internacional, entre otros factores

(Kelts, 2006, p. 112-114). Por ello, no es de extrañar que diversos especialistas sitúen el discurso *Cool Japan* en relación con el anime, sus características y su industria, entendiéndolo como un médium donde convergen lo tradicional y lo moderno, entre otros paradigmas de la dualidad de Japón, que en esencia sintetiza perfectamente la clase de mundo fantástico que se busca promocionar y donde el consumidor internacional podrá encontrar infinitas variantes de entretenimiento (véase Napier, 2005, p. 8; Santiago, 2010, p. 400-408; Kelts, 2006, p. 115-119). La importancia del *Cool Japan* recae esencialmente en que la construcción de esta nueva imagen nacional es una voluntad real por parte de la industria del anime, pese a que sea por motivos comerciales o institucionales. Y el hecho de que para dicho fin se nutra de elementos extranjeros no es sino un ejemplo más de la condición transnacional del medio y un aspecto a tener en cuenta especialmente en lo que respecta a la valoración de las producciones más recientes.

Llegados a este punto, podemos comprobar cómo la animación japonesa partió en un origen de adoptar una serie de modernidades e innovaciones occidentales para, mucho más adelante y en un modelo industrial consolidado, convertirse en un medio de masas con vistas a un impacto comercial internacional, lo que en definitiva también convierte al anime en un producto transnacional. Ya hemos comentado que dicho término y su vinculación con el anime juega un importante papel en la mayoría de las publicaciones o estudios que tratan el medio, focalicen en cuestiones relacionadas a la nuestra o no. Sin embargo, ¿Cómo se entiende exactamente la cualidad transnacional del anime? ¿Qué características o atributos esenciales la componen? Acto seguido desarrollaremos distintos términos y discursos con tal de dar una respuesta a dichas preguntas.

## **2.2. El *mukokuseki* como estética y estrategia del anime**

Páginas atrás apareció este concepto en relación a cómo el anime, al fusionar lo tradicional con la cultura global, no parece que sea un producto cultural puramente japonés. Y, de hecho, son varios los investigadores que han tratado la cuestión de la *japonesidad* del anime y otros medios de la cultura de masas japonesa desde diferentes perspectivas, siendo recurrente la reflexión en torno al carácter *stateless* que tienen muchas de estas obras. El término *mukokuseki* surgió en este tipo de discursos a mediados de los noventa, por parte teóricos como Eiji Otsuka y Toshiya Ueno además

de personalidades de la industria como Mamoru Oshii, tal y como compila Iwabuchi en su investigación, en el marco de la gestación de la teoría *Tecno-orientalista* (ver anexo 6.1). Otsuka y Ueno ya ponían el concepto en relación con el anime y la cultura de masas japonesa como una característica que define la *japonesidad* del medio y también la que provoca su éxito internacional. Mientras que Oshii por ejemplo comenta como a la hora de diseñar personajes tiene en cuenta modelos de belleza caucásicos con la finalidad de hacerlos atractivos, lo que deriva según en él en un estilo no “realista” (Otsuka, 1994; Oshii, Itō y Ueno, 1996 citados en Iwabuchi, 2007 [2002], p. 28, 33). Sin embargo, no será hasta unos años más tarde cuando se definan mejor las características de este atributo en el anime, siendo Kōichi Iwabuchi y Susan Napier los principales investigadores que dieron una mayor forma a este debate.

Iwabuchi nos ofrece dos definiciones diferentes para el concepto *mukokuseki*, las cuales pueden complementarse entre sí y no se limitan a ser verdades absolutas: por un lado, puede entenderse como la mezcla de elementos provenientes de múltiples orígenes culturales, mientras que también puede significar la eliminación de cualquier característica étnica o cultural evidente, siendo ambas concepciones posibles de encontrar en el anime japonés (Iwabuchi, 2007 [2002], p. 71-71). Iwabuchi sostiene mayormente la segunda definición, e indica que una de las preocupaciones de las industrias de la cultura de masas japonesa es el tratamiento de la *japonesidad* dentro del atractivo estético que se ofrece al panorama global. De esta manera, Iwabuchi considera la eliminación del *olor* cultural japonés una meta obligatoria para conseguir éxito en el mercado internacional. Este proceso otorga al anime un nuevo *olor* propio en el que se eliminan las cualidades etnológicas, raciales y originarias de la cultura japonesa haciendo que no parezca japonés ni tampoco aluda a ningún país o cultura concreta. Y por ello Iwabuchi concluye que los productores y creadores de anime o videojuegos saben que la creación de personajes de aspecto no japonés juega en su favor a la hora de exportar sus obras al mercado global (Ibidem, p. 94-95, 28-29).

Por su parte Napier focaliza su interés por el término en el género de la ciencia ficción y la fantasía, en el que Napier detecta un claro *stateless* debido a que la mayoría de los mundos creados en el anime carecen de una identidad nacional clara, adquiriendo por tanto el atributo *mukokuseki*. Napier indica que el *mukokuseki* es presente incluso en

aquellas series que representan argumentos propiamente japoneses debido a la apariencia no japonesa de sus personajes, gracias a lo que ella denomina *anime style* (Napier, 2005, p. 24-27). Desde los diseños de los personajes hasta los argumentos o ambientaciones en los que se sitúan algunas de estas series, en todas ellas se puede reflejar esta estética de aparente “no-nacionalidad” formal. (Napier, 2007, p. 130-131, 175, 185), siendo el *mukokuseki* uno de los atributos que hace al anime una producción transnacional, de cultura desnacionalizada. (Napier, 2005, p. 293-294) Trabajos más actuales siguen tratando la cuestión del *mukokuseki* en relación con el anime, aportando diversos matices al discurso. Por ejemplo Brian Ruh, siguiendo la línea de las investigaciones desarrolladas por Daisuke Miyao en torno a los primeros años de la animación japonesa (véase Miyao, 2002), añade una perspectiva histórica indicando cómo el hecho de que desde los orígenes de la animación japonesa hubiera una voluntad de hacer que esta fuera menos japonesa en sus identidades y esencias, para luego declararse como producto cultural japonés, resulta un precedente de la actitud *mukokuseki* del anime contemporáneo (Ruh, 2014, p. 168-169). Mientras que otros autores como Kenji Sato han utilizado términos como el de *nihonjin-banare* para hablar de la misma cuestión. Sato define dicho concepto como una actitud de auto denegación de la propia tradición cultural y étnica que se sitúa desde la era Meiji con el fin de alcanzar los estándares de modernización occidental. Esto según Sato produce una liberación de *japonesidad*, cosa que se refleja en el diseño de personajes en una voluntad de los japoneses por reflejarse como quisieran verse ellos mismos gracias a la ausencia de “realismo” propia de un medio como la animación. Con esta postura Sato concluye que el anime es un medio que carece de una identidad nacional clara al fusionar elementos occidentales con orientales, lo que lo convierte por tanto en uno más “internacional” que se afianza mejor del público global (Sato, 1999).

Hasta ahora hemos visto cómo el discurso del *mukokuseki* incide directamente en la inclusión de elementos, diseños y ambientaciones extranjeras o desnacionalizadas entendidas como una voluntad de restarle al anime su constitución genuinamente japonesa. Sin embargo, de entre todas las características en las que se puede detectar el *mukokuseki* hemos podido comprobar como existe un mayor interés por parte de los investigadores en analizar el diseño de los personajes y su aspecto. Recordemos por

ejemplo que Napier utilizaba el término *anime style* (Napier, 2005, p. 24-27) para referirse a lo que otros autores entendían como otro mecanismo más de desnacionalización o simplemente un estilo no realista (véase Sato, 1999). Mientras que Oshii comentaba cómo tomaba el modelo de belleza caucásico para sus diseños como un ejemplo más del carácter *mukokuseki* del anime (véase Oshii, Itō y Ueno, 1996 citados en Iwabuchi, 2007 [2002], p. 28, 33). Pero las impresiones que toma Mamoru Oshii sobre su estilo en realidad podrían considerarse una convención recurrente en el anime, como así lo sitúa el propio discurso del *mukokuseki*, bibliografías básicas y la concepción global que tenemos del medio. Volviendo a hacer una breve retrospectiva histórica del manga y del anime, prácticamente todos los especialistas y críticos coinciden en que las diferentes convenciones y atributos formales tales como los grandes ojos, distintos tonos de pelo (como por ejemplo el rubio o el pelirrojo, dejando de banda otros colores más “surrealistas”) y en general unos atributos faciales caucásicos son una de las grandes aportaciones que Osamu Tezuka hizo tanto al manga como al anime (véase Santiago, 2010; Lu, 2008 p. 171; Napier, 2005, p. 16-17; Waguri, 2015 p. 59-67).

Osamu Tezuka (1928-1989) es considerado el “Dios del manga” debido a ser el creador del manga contemporáneo y gran renovador del cómic japonés al introducir el conocido “método cinematográfico”<sup>2</sup> como nueva manera de narrar. Gran parte de estas innovaciones le vienen dadas por influencias de la cultura occidental que tuvo desde su infancia, como pueden ser su gran fascinación por la literatura y el cine occidentales, ya sea de Hollywood o Europa, como también del cine de animación, siendo un ferviente seguidor de Disney y los Fleischer (Gravett, 2006 [2004], p. 24-26; Napier, 2005, p. 16-17). De entre sus aportaciones destaca lo que Frederik L. Schodt, pionero de la investigación académica del manga, denomina *manga style* (utilizando una nomenclatura idéntica a la que más adelante utilizaría Napier en relación al anime), el cual congrega algunos de los atributos descritos anteriormente para representar a personajes propiamente japoneses, pese a que al público occidental puedan parecerles caucásicos (Schodt, 2011 [1996], p. 59-62). Si nos fijamos en estas declaraciones nos damos cuenta de que Schodt tomaba una postura en la línea del *mukokuseki* incluso

---

<sup>2</sup> Según los especialistas, Tezuka aplicó en sus cómics un nuevo método narrativo basado en el lenguaje de fotogramas cinematográfico, lo que ofrecía una variedad de planos, encuadres y viñetas que agilizaban el ritmo de lectura, similar al método del *story-board* occidental (Santiago, 2010, p. 83-84).

antes de que se estableciera dicho discurso como tal en el ámbito teórico. Schodt argumenta su afirmación diciendo que los gustos japoneses han sido influenciados a lo largo de la historia por lo percibido de culturas diferentes o más avanzadas (Schodt pone de ejemplo cómo en el siglo X era la cultura coreana la civilización a emular por los japoneses), siendo desde mediados del siglo XIX cuando se coja a las civilizaciones occidentales y sus cánones de belleza como modelo a seguir, consolidándose aún más esta tendencia tras la Segunda Guerra Mundial (Ibidem, p. 59-62). De esta manera Schodt entiende la génesis del *manga style* como un cúmulo de influencias occidentales presentes en la vida de Tezuka, como pueden ser el cine y el estilo de Disney.

Sin embargo, Osamu Tezuka tuvo un papel igual de importante en el desarrollo y evolución de la animación japonesa, en la cual, aparte de adaptar algunos de sus comics, también se llevó consigo su particular estilo convirtiéndolo en una convención del medio. Concretamente la relevancia de Tezuka en el campo de la animación recae en la consolidación del modelo industrial y productivo de lo que se acabará llamando anime. El momento clave de este fenómeno lo encontramos con el estreno de *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, 1963), que, pese a no ser la primera serie de animación japonesa en emitirse en televisión<sup>3</sup>, sí que es considerado como el inaugurador del sistema industrial del anime y la serie que marcó la pauta a seguir de todo el resto de las producciones posteriores (Napier, 2005, p. 16-17; Clements, 2013, p. 116-130). Probablemente en *Astroboy*, el “primer anime de la historia”, ya encontraríamos indicios de *mukokuseki*. Como nos indica Jonathan Clements en su historia del anime, Tezuka tuvo que aplicar diferentes censuras que consistían en introducir fragmentos escritos en inglés en los fondos y otros elementos para así recrear una ambientación de ciencia ficción desnacionalizada con tal de eliminar lo máximo posible la idea de que era una obra japonesa, cosa que se complementaba con los atributos propios del *anime style*. Estas actuaciones se deben a que Tezuka recibió financiación de la americana NBC Enterprises para seguir adelante con el proyecto y se vio obligado a acatar ciertas exigencias por partes de dichas promotoras para facilitar la distribución y éxito comercial de *Astroboy*

---

<sup>3</sup> Más recientemente se ha considerado que la primera serie de animación japonesa televisada fue el semanario *Otogi Manga Calendar*, estrenado en 1962 y con 312 episodios de una duración media de 3 minutos cada uno (Clements, 2013, p. 90-91).

en Estados Unidos, donde parte del público americano aún podía considerar a los japoneses como sus enemigos en la Segunda Guerra mundial (Ibidem, p. 123-125).

Como hemos podido comprobar en esta breve genealogía del *mukokuseki*, el empleo de unos diseños y aspectos racialmente neutros tomando como modelo el canon de belleza occidental facilitan el desarrollo de todo tipo de historias, contenidos e imaginarios ajenos al japonés, lo que forma parte del carácter transnacional del anime y sitúa la importancia de esta línea de investigación para nuestro objeto de estudio, como así lo demuestran la mayoría de publicaciones o estudios que tratan cuestiones similares. Sin embargo, también hemos visto cómo existe un consenso en considerar que la estética *mukokuseki* tiene una repercusión importante en la capacidad de internacionalización del medio, sea buscada o no. Ya que el éxito comercial del anime en los mercados internacionales mediante el uso de temáticas y argumentos no japoneses es una postura recurrente en prácticamente todos los estudios, libros u artículos que tratan mínimamente la cuestión, ya sea sosteniendo la postura del *mukokuseki* (véase Iwabuchi, 2007 [2002], p. 28-29; Napier, 2007, p. 130-131, 175, 185; Waguri, 2015, p. 59-67) o considerando la hibridación cultural del medio (véase Schodt, 2011 [1996], p. 59-62; Pelliteri, 2006, p. 62; Brophy, 2005, p. 2, 4-5; Denison, 2010, p. 6-12; Clements, 2013, p. 123-124; Hernández, 2017a, p. 162-163) lo que comporta la creación de vínculos con la audiencia extranjera.

### **2. 3. Occidente en el anime: vías y maneras de representación**

Sin duda el *mukokuseki* es un mecanismo crucial dentro del transnacionalismo del anime en el que a partir de restarle la *japonesidad* al medio se da pie a la adaptación de todo tipo de ambientaciones, contenidos e historias, como pueden ser aquellas que estén ambientadas en paisajes o imaginarios europeos. Sin embargo ¿De qué manera o forma podemos ver representadas las culturas occidentales en el anime?

Marco Pelliteri es uno de los investigadores que han teorizado en torno a la apropiación de modos, argumentos y ambientaciones occidentales en el anime en diversos artículos y publicaciones, poniendo especial interés en las representaciones de Europa. En uno de sus artículos, Pelliteri comienza reflexionando en torno a por qué abundaban historias y relatos trágicos en los animes de los años setenta, protagonizados muchas veces por

huérfanos y curiosamente contextualizados en ambientaciones europeas o norteamericanas. La explicación que desarrolla Pelliteri en torno a este fenómeno la recuperaremos más adelante al hablar de ciertas series, pero por ahora nos interesa más exponer la clasificación que plantea sobre los diferentes contenidos que abundan en el anime y sus géneros, teniendo como base la voluntad de poder interpretar correctamente esas narraciones dramáticas. Es entonces cuando según Pelliteri podemos distinguir entre:

- Anime que adapta obras de la literatura occidental.
- Anime que adopta contextos, períodos histórico-culturales y ambientaciones europeas (o con elementos propios de la cultura europea) pasados por el filtro de una concepción japonesa de dichas referencias.
- Anime cuyas historias se desarrollan y sitúan enteramente en Japón, abordando una enorme multitud de géneros, que coparían la amplia mayoría de producciones de anime. Sin embargo, Pelliteri también indica cómo en ellos se pueden ver representados valores universales de esta literatura occidental, ya sea en forma de narrativa o de clichés (Pelliteri, 2006, p. 60-64).

Posteriormente han surgido otros estudios que complementan y coinciden en algunos puntos planteados por Pelliteri. Por ejemplo, Cobus Van Staden señala que este tipo de obras son fruto de una *Eurofilia* presente en Japón desde finales del siglo XIX, que en la tradición del anime ya se situaría en series de la demografía *shōjo* de los setenta que consolidarían esta tendencia. Según él, la *Eurofilia* continuaría evolucionando en las siguientes décadas hasta el presente dando series con ambientaciones más híbridas, propias de diferentes géneros como pueden ser el de ciencia ficción (Van Staden, 2009 p. 24). Mientras que Roman Chappuis considera que la incursión forzada en la modernidad extranjera durante la era Meiji causó una crisis de identidad que en el anime se plasma en la adaptación de mitos e historias europeas a partir de 1945, recibéndolas y moldeándolas de tal manera que podrían servir para ilustrar y afianzar rasgos propios de la tradición japonesa. Así la adaptación de lo occidental sirve a los japoneses para definirse a ellos mismos con la voluntad de estar a la par de las potencias europeas, cosa que se reflejaría como síntoma en el anime. De esta manera Chappuis entiende que no es extraño que las obras o adaptaciones de temática occidental

contengan valores propios de la tradición cultural y moral japonesa, o viceversa, historias japonesas con valores narrativos occidentales (Chappuis, 2008, p. 56- 60).

Una postura similar es la que toma también Brian Ruh, sugiriendo cómo la *japonesidad* del anime ha llegado a manifestarse en nuestra consciencia gracias a la propia naturaleza japonesa que ha obtenido el medio y de cómo se transfieren unos valores japoneses implícitos sin necesidad de que resulten evidentes en los contenidos representados, lo que podría interpretarse como que el anime no deja de ofrecer perspectivas japonesas sobre aquello que trata (Ruh, 2014, p. 168-169). En esencia, Chappuis concluye que se coge a este *otro* occidental, su cultura y normas, y se adaptan para ser japonesas en la cultura de masas, tanto con valores tradicionales (Fig. 1) como con algunas morales más propias del momento, como la condena al militarismo o el mensaje humanista pacifista, insuflado en estas adaptaciones de las historias occidentales que hacen (Chappuis, 2008, p. 64-65). Es más, Clements i Hu en sus respectivos trabajos documentan algunas producciones de directa posguerra como *Gulliver Funtoki* (1950) o *Maho no pen* (1946) que muestran unas narrativas como las que define Chappuis. En ambas obras se escondían mensajes, lecturas y propaganda de corte político-económico dirigidos a la población japonesa, reflejando problemáticas del momento mediante el uso de ambientaciones u elementos extranjeros. De este modo por ejemplo el film de Gulliver se ambienta en una especie de Europa rural en sus paisajes y elementos, cosa que le ayudó a superar la censura americana pese a contener una moraleja política concreta (Clements, 2013, p. 84; Hu, 2010, p. 80-81).



**Fig. 1** Chappuis (2008) indica que el anime de *Saint Seiya* (mejor conocida en España como *Caballeros del Zodiaco*, 1986) esconde tras de sí ciertos valores sintoístas pese a coger como eje temático el zodiaco y la mitología griega. (Imagen: Kurumada, Masami. *Saint Seiya*. © ADV Films, Tōei Animation, 1986)

Al margen de esta teoría ideada por Pelliteri también existen otras clasificaciones que adoptan las representaciones de lo occidental en el anime desde una vocación por comprender de qué manera el anime obtiene su internacionalización. Por ejemplo, Kelts comenta que, pese a que la industria priorice a la audiencia japonesa, sí que existen diversos debates y estrategias sobre cómo aproximarse al público extranjero (Kelts, 2006, p. 73-85). Amy Shirong Lu aporta una mayor teorización de estos fenómenos. Lu, al igual que los teóricos del *mukokuseki*, parte de la premisa de que una de las principales características del anime es que este no parece japonés, considerándolo un atributo estandarizado desde la consolidación del modelo industrial del anime de los años sesenta en adelante (Lu, 2008, p. 169-171). Recogiendo el concepto *nihonjin-banare* de Sato y los debates en torno al *mukokuseki*, explica que el anime adopta una narrativa universal o *anywhere/nowhere* alejada de los códigos orientales gracias a la inclusión de elementos extranjeros, ya sea en la representación de localizaciones explícitas o cogiendo y adaptando la literatura occidental como pretexto para incluir ambientaciones y temática propias de la fantasía medieval (Fig. 2) o la mitología greco-romana (Ibidem p. 171-172). Entendiendo estas características como rasgos de transnacionalismo, Lu articula tres maneras o políticas a través de las cuales el anime trata ese mix de culturas y obtiene su internacionalización como medio de masas:

1) Internacionalización despolitizada: comprende aquellas series que muestran una hibridación de diferentes culturas sin un foco nacional concreto, que junto al tratamiento de valores universales prescinde de una *japonesidad* evidente. Estas características confieren a dichas producciones un carácter más abierto y empático frente a la audiencia internacional, lo que la hace una táctica más comercial que entiende al anime como producto de la globalización (Ibidem p. 173-176).

2) Internacionalización occidentalizada: congrega las series que introducen elementos estrictamente occidentales para su expansión y reconocimiento en el extranjero, siendo la contraparte del orientalismo. Sin embargo, Lu adjudica un tono negativo a esta categoría ya que considera que se “demoniza” lo occidental, comentando que muchas veces el personaje rubio caucásico desempeña el rol de antagonista, lo que puede leerse como la alegoría de un americano. Aunque también indica cómo esta tendencia “hostil”

de las representaciones se enfriaría en los noventa con el anime boom en el extranjero y por tanto un mayor interés del anime en el plano internacional (Ibidem p. 176-179).

3) Internacionalización auto-orientalizada: supone una auto-reinvención del discurso orientalista de Edward Said aplicada en el anime, evidenciando el rol de Japón como país que se desmarca de sus orígenes tradicionales asiáticos transformándolos en el *otro* remotamente cercano a occidente, marcando una cierta hegemonía de Japón frente a lo que se entiende como el “Asia Oriental” (Ibidem, p. 179-182).

Más actualmente Manuel Hernández Pérez en su tesis ha hecho una síntesis de estas cuestiones y de la clasificación realizada por Lu, añadiendo ciertos apuntes y contrastes



**Fig 2.** Las adaptaciones animadas de la franquicia *Record of Lodoss War* (*Lodoss-tō Senki*, 1991, 1998) suelen citarse como ejemplo de adaptación de elementos temáticos propios de la fantasía medieval europea. (Imagen: Mizuno, Ryō. *Lodoss-tō Senki*. © Kadokawa Shoten, Madhouse, 1991)

a dicho esquema. Por un lado, respecto a la internacionalización despolitizada hace una relectura del *mukokuseki* e indica que la hibridación cultural entre occidente y oriente que se manifiesta en los diseños y contenidos de las series hace que en muchas ocasiones estos elementos puedan ser fácilmente identificables y conocidos por el espectador al extraerse de una cultura concreta. Este aspecto comporta más bien una occidentalización de la narrativa, por lo que tampoco puede encontrarse una ausencia total a alusiones culturales ya sean de períodos

históricos reales, localizaciones concretas o argumentos provenientes de obras literarias. En torno a este tipo de formatos introduce la categoría “adaptación en analogía”, donde pese a las hibridaciones culturales y la carencia de fidelidad respecto a esas referencias, se respetan ciertos componentes icónicos lo suficientemente relevantes para que el espectador pueda identificarlas y establecer un mínimo vínculo con lo que se está adaptando. De este modo concluye que los orígenes del discurso oscilarían, por un lado, entre occidentalización de Asia y negación de lo japonés, y por

otro, la búsqueda de un éxito comercial en los mercados internacionales (Hernández, 2017a, p. 46-48, 113-115). Mientras que por lo que hace a la internacionalización occidentalizada, Hernández difiere con Lu y su connotación negativa respecto a dicha categoría, sosteniendo que los elementos occidentales que podemos encontrar tanto en el estilo de los personajes como en la hibridación de temas y ambientaciones (que abarcarían la representación de periodos históricos y la adaptación de obras de literatura y mitos, entre muchas otras) se deben más bien a una vocación de representar nuestras culturas como un componente “exótico” siguiendo un criterio más puramente estético, que puede ir vinculado a otros factores como el comercial o el creativo sin tener porque hacer alusión a un contenido internacional concreto (Ibidem p. 49-51). Esta postura también la comparte Rayna Denison, indicando cómo gracias al *mukokuseki* los textos del anime pueden contener un transculturalismo que fusiona elementos de origen cultural diferente siguiendo un occidentalismo positivo en el momento de representar al *otro* (Denison, 2010, p. 6-12).

A toda esta cuestión de la selección de contenidos y sus modos de representación también hay que tener en cuenta la postura de Hu, la cual añade una perspectiva de imperialismo cultural en lo que respecta a las representaciones de las culturas occidentales en el anime. Para llegar a esta conclusión, Hu reexamina la composición transnacional del anime entendiéndola como una evidencia de imperialismo cultural, argumentando que son muy raros los casos de animes que ni se basen en la cultura o folklore japonés, ni tampoco contengan características occidentales (ya sean de argumentos, ambientaciones o diseños de personajes) que hayan conseguido tener un éxito mediático y comercial. De esta manera Hu detecta que en el corpus industrial del anime se tiende por defecto a concebir las producciones desde un “único punto”, el cual sería la hegemonía del mundo occidental al compartir un vínculo de estrecha concordancia en muchos sentidos con los modelos del mercado americano y los gustos de la audiencia europea. Este hecho explicaría la tendencia por adaptar historias originadas o contextualizadas en potencias occidentales, como ocurre con algunos films del estudio Ghibli o la propia franquicia *World Masterpiece Theater*. La intención de Hu con toda esta perspectiva es destacar la clara ausencia e interés de animes basados en culturas del otro “eje” cultural, dejando en un cierto ostracismo tanto al conjunto de

países asiáticos relacionados geopolíticamente con Japón (como pueden ser China o Corea) como la adaptación de historias provenientes de países del tercer mundo o en desarrollo. De esta manera, Hu entra en el qué y el por qué imperan ciertas construcciones de imágenes tan populares en el contexto de la cultura de masas japonesa, siendo estas un imaginario de fantasías y narrativas internas que reflejan la realidad sociocultural japonesa y su concepción del mundo (Hu, 2010, p. 156-158).

De estas diferentes clasificaciones y modos de representación que plantean tanto Lu como Pelliteri podemos concluir que aquellas categorías que dan pie a entender las representaciones de culturas o imaginarios que no sean el japonés serían la adaptación de obras literarias e hibridación de elementos occidentales en el caso de Pelliteri, y las internacionalizaciones despolitizadas y occidentalizadas según Lu. El principal punto en común de estas aportaciones reside en el impacto que ha tenido el sustrato occidental en el medio, ya sea para la construcción y representación de dichas culturas o el uso de ello para un mayor éxito o reconocimiento en el mercado internacional.

Por último, en nuestro trabajo vamos a postular una línea o metodología alternativa que también trata las apropiaciones y representaciones de occidente en el anime, la cual aún se encuentra en un cierto estado de gestación pero que sin embargo ya cuenta con algunos artículos académicos que hacen uso de ella. Esta “nueva” postura es la que pone en relación las imágenes que construyen el anime y otros medios de masas con aquellas visiones que nos ofrecen marcos de conocimiento diferentes como pueden ser los discursos propios del turismo y los constructos que se tienen en Japón respecto a otros países y culturas. De esta manera también entran en juego como herramienta de investigación los recursos y experiencias personales que han tenido como inspiración los creadores de anime para la elaboración de sus series, que pueden ir desde la consulta de novelas o libros de historia hasta la posibilidad de viajar a los lugares en los cuales se ambientará la obra que vayan a crear. Obviamente este tipo de recursos también son presentes en el resto de los discursos y líneas de investigación, es más, probablemente la equiparación de las imágenes procedentes del sector turístico con lo que vemos en el anime no se aleja del transnacionalismo global. Sin embargo, eso no quita que el desarrollo de esta metodología de trabajo resulte compleja debido a la necesidad de acceder a fuentes primarias y entrevistas (localizables en revistas y *Artbooks* del artista,

entre otros), lo que también conlleva a limitar la investigación a series, artistas o estudios concretos, cosa que en verdad también sucede con los artículos académicos que traten estas cuestiones siguiendo otras metodologías. El claro ejemplo de esta tendencia lo encontramos en las



**Fig. 3.** El caso de Tokyo Disneyland suele tratarse como un ejemplo de la concepción idealizada que tienen los japoneses sobre occidente (Foto: Laura Tomás Avellana. Disponible en [https://www.flickr.com/photos/lau\\_chan/13507591695](https://www.flickr.com/photos/lau_chan/13507591695))

publicaciones desarrolladas en torno la figura de Hayao Miyazaki y el estudio Ghibli, como puede ser la realizada por Helen McCarthy (véase McCarthy, 2002 [1999]). A la que años más adelante podríamos sumar algunos artículos centrados en otros directores o anime específicos (véase Pruvost, 2016; Hernández, 2017b). Por tanto, este planteamiento también es partícipe de la concepción transnacional del anime y sus procesos de hibridación de culturas, siendo recurrente en este caso el uso de conceptos como *domesticación* en relación con cómo la cultura japonesa ha seleccionado y adaptado aquello que le es de interés del *otro* para la construcción de la imagen estereotipada que tienen de esos países extranjeros, jugando con el atractivo de que esos países son además lugares reales a los que poder viajar (Pruvost, 2016 p. 74, 85-87). Algunos investigadores han indicado ejemplos de este fenómeno en los denominados *Gaikoku mura*, parques temáticos centrados en recrear países concretos y sus culturas (Fig. 3), y también libros de viajes los cuales según varios estudios reflejan los itinerarios que realizan los turistas japoneses en dichos países (Pruvost, 2016, p. 74; Hernández, 2017b, p. 47-51). El uso y valoración de este tipo de fuentes también lleva a los autores a considerar sus casos de estudio como fenómenos de *media pilgrimage* (ver anexo 6.1). Esta *domesticación* puede hacer que las representaciones de culturas o lugares extranjeros se sitúen dentro de un marco de *fictionalidad*, en donde no se correspondan con la situación real de esas localizaciones y elementos culturales debido al papel que juega la *domesticación* japonesa para la imaginación de los mismos, oscilando estas



Fig. 4. Los anime y OVAs de la franquicia *Slayers* (1995-1998, 2009) se ambientan en un imaginario de fantasía medieval mediante la parodia videojuegos de rol japoneses que usan recursos narrativos similares (Imagen: Kanzaka, Hajime; Araizumi, Rui. *Slayers Next*. © J.C.Staff, E&G Films, 1995)

series entre una representación fiel y lo que denomina cómo un *pastiche* inconcreto (Hernández, 2017b, p. 44-51).

En definitiva, a lo largo de todo este extenso bloque hemos ido desarrollando las distintas teorías y perspectivas que se han ido planteando para valorar la presencia y representaciones de lo “no japonés” en el anime. En esencia es el transnacionalismo del medio, producto de los contactos de Japón con otras culturas, el que da paso a una amplia gama de recursos y estrategias de diferente finalidad que hacen uso de la representación de todo tipo de ambientaciones, imaginarios y contenidos como pueden ser las de Europa. Investigadores

como Napier o Schodt, entre otros, coinciden en que tanto el anime como el manga ofrecen a la sociedad japonesa “otro mundo”, un bálsamo que busca estar al margen del Japón contemporáneo, cuya flexibilidad creativa es la que también concede su éxito cultural en Japón. Estos medios crean un espacio que no remite directamente ni a una identidad japonesa, ni a una occidental, donde los consumidores puedan ver realizadas sus fantasías (Schodt, 2012 [1983], p. 26-27; Napier, 2005, p. 24-27). Es lo que Napier define como *fantasyscape*<sup>4</sup>, un modo de flujos culturales específico que se fundamenta en la acción y la ambientación, conformando un “mundo simulacro” de entretenimiento en el que el espectador puede tomar parte de la fantasía sin participar en nada concretamente real (Napier, 2005, p. 293-294).

Leyendo estas definiciones lo que también se refleja por parte de algunos de estos autores es la posibilidad de entender todo este marco teórico para la creación de imaginarios fantásticos más propios de la ciencia ficción (Fig. 4) mediante a la hibridación de elementos culturales (lo que autores como Hernández llamaban por

<sup>4</sup> Napier crea este concepto teniendo como base los diferentes *landscapes* que teoriza Arjun Appadurai (1996) en su definición de la globalización contemporánea (Napier, 2005, p. 293-294).

ejemplo una adaptación en analogía [véase Hernández, 2017a p. 113-115]]. Sin duda las representaciones de lo “europeo” y sus rasgos culturales e históricos se entenderían dentro de este amplio marco teórico, contando con numerosas publicaciones y artículos que estudian los anime que recojan, ilustren o adapten alguno de estos aspectos, como pueden ser la edad media y su imaginario gótico-caballeresco típicos del género de fantasía (véase Chappuis, 2008; Griffith, 2009; Iguchi, 2010; Winter, 2012; Danesin, 2016, 2017), la cual trae consigo representaciones del Cristianismo, su iconografía y otras religiones (véase



Fig. 5. El film *Vampire Hunter D* (1985) es considerado un paradigma del anime de vampiros y la ciencia ficción de temática gótica. (Imagen: Kikuchi, Hideyuki. *Vampire Hunter D*. Ilustración: Amano, Yoshithaka. © Ajia-Do, Production Reed)

Drazen, 2003, 2017; Suter, 2009; Barkman, 2010; Mousavi, 2014) junto con el subgénero de vampiros (Fig. 5), fruto de una re-interpretación del género de terror (véase Browning y Wayne, 2008; Denison, 2010 p. 2015 p. 155-163), para encontrar en menor medida trabajos que analizan las adaptaciones de los mitos clásicos greco-romanos y el mundo antiguo (véase Chappuis, 2008; Bryce, 2012 p. 377-394). Sin embargo, no entraremos en profundidad en el análisis de este tipo de ambientaciones de raíz europea, ya que focalizaremos nuestro objeto de estudio en las representaciones de Europa como continente aparentemente real en cuanto a ambientación estética y temática. Dicha concepción de Europa también se comprende dentro del mismo marco teórico, pese a que, como veremos a continuación, los motivos de su presencia pueden diferir un poco de los que podían tener las producciones de ciencia ficción y fantasía mencionadas.

### **3. Europa en el anime: entre la representación realista y el paraíso idealizado**

Una vez hemos situado las bases teóricas y las diferentes aproximaciones que se han ido planteando en torno al transnacionalismo de los contenidos del anime, ha llegado el momento de concretar en nuestro objeto de estudio con la voluntad de recoger aquellas publicaciones y ensayos que hayan tratado el qué, el cómo y el porqué de la presencia de Europa en el anime. Lo cierto es que en el bloque anterior ya hemos ido colocando algunas producciones aisladas, como *Gulliver Funtoki* o las producciones de los años veinte, en las que podíamos encontrar representaciones o imaginarios europeos. Sin embargo, y como también ya indicamos en su momento, estos ejemplos nos sirven de precedentes que respaldan nuestro objeto de estudio, ya que nos centraremos en aquellas producciones que partan de los años sesenta en adelante, que es cuando se consolida el modelo industrial del anime. De este modo, a partir de la investigación llevada a cabo, los recursos utilizados y la bibliografía consultada, se han podido agrupar las representaciones de Europa en dos principales focos de manifestación, condicionados por diferentes géneros, demografías y una época concreta. Pese a ello, también conviene advertir que estas divisiones no se tratan de categorías absolutas, ya que también acabaremos tratando casos parcialmente aislados, más propios del anime de las últimas décadas, que no se corresponden a ninguna tendencia en concreto.

#### **3.1. El *shōjo* de los setenta: Europa como un refugio de ensueño**

Uno de estos principales núcleos de gestación lo podemos encontrar en el *shōjo*, una demografía de manga y anime (a veces considerada género) orientada principalmente a chicas adolescentes y cuyas historias suelen ser dramas románticos en los que el tema central es el mundo interno de las chicas y su psicología, lo que le otorga a estas series un carácter más “literario”. Por lo general también se han entendido como un refugio introspectivo orientado a aquellas chicas que están en la fase situada entre la adolescencia y la adultez, convirtiéndose en una evasiva previa a la inmersión en el mundo laboral (Berndt, 1996, p. 94; Natsume, 2000 p. 4). El *shōjo* es una de las demografías que más interés y fascinación ha causado entre los académicos y críticos de ambos medios, habiendo una amplia multitud de publicaciones y estudios centrados

en tratar aspectos propios de este tipo de series, que pueden ir desde analizar el rol de las mujeres en estas obras, su estilo gráfico y narrativo o el papel de sus autoras hasta el tratamiento de cuestiones como las transgresiones de género o la homosexualidad. Sin embargo, nosotros nos centraremos en aquellos apartados o artículos que traten o reflexionen en torno a las representaciones de Europa en estas series, lo cual también suele ser un punto de interés tratado por los estudios académicos y la crítica que estudian la demografía. De este modo la ambientación europea se considerará uno de los principales estereotipos de la vertiente más clásica de estas series, la cual abarcaría desde los orígenes de la demografía y especialmente los años setenta.

Para ello, comenzaremos situando las declaraciones de Frederik L. Schodt sobre esta cuestión. Schodt, en su estudio pionero sobre manga, indica que la inclinación por unas ambientaciones europeas en las series para chicas se debe al potencial exótico que contienen esos contextos extranjeros y sus culturas, lo que marca un fuerte contraste respecto a la realidad japonesa y hace de ellos los escenarios perfectos para situar los romances de estas historias. Aparte de un sugerente atractivo visual, las ambientaciones europeas ofrecían nuevas posibilidades creativas que permitían desarrollar temas, cuestiones, actitudes y libertades transgresoras difícilmente concebibles en un contexto japonés y su sociedad. Infidelidades, incestos, críticas políticas, personajes andróginos, sexo edulcorado y relaciones homosexuales son solo algunas de las temáticas que podremos encontrar en el *shōjo*. Esta visión romántica y estereotipada de la cultura europea se complementaba además con los gustos de las jóvenes del momento, los cuales se fundamentaban en las últimas tendencias y modas provenientes de occidente, desde los vestidos y prendas hasta cambios en el sistema de vida, como podía reflejarse por ejemplo en el mobiliario. Schodt por último añade que este mejunje de elementos extranjeros con la creatividad y valores propiamente japoneses es otro de los aspectos que caracterizan la esencia del Japón postmoderno contemporáneo, es decir, su transnacionalismo (Schodt, 2012 [1983], p. 88-93). Posteriormente la gran mayoría de especialistas han seguido y complementado las impresiones de Schodt para definir las ambientaciones europeas o extranjeras como una de las principales características del *shōjo* de los setenta (véase Berndt, 1996, p. 93-94; Gravett, 2006 [2004], p. 79-81; Napier, 2005 p. 175-176; Ogi, 2001, 2004 y 2008a, p. 173-174; Santiago, 2010, p. 186-

188; Inomata y Masuda, 2015, p. 42-47) De entre ellos, Fusami Ogi apunta que la series *shōjo* representan a occidente como un *otro* de ensueño a partir de haberlo feminizado. A lo que Olga Antononoka añade que la idealización del *otro* occidental para representar valores universales hace que occidente se convierta en un estereotipo de la demografía, estableciendo además un conflicto entre esos valores idealizados y la cruda sociedad real (Ogi 2001, 2004 citada por Antononoka, 2016, p. 36-43).

De esta manera muchos de los investigadores suelen localizar los orígenes de estas convenciones y clichés en *La Princesa Caballero* (*Ribbon no Kishi*, 1953), manga de Osamu Tezuka que en el año 1968 recibió adaptación animada de 52 episodios por parte de su estudio Mushi Production, siendo ampliamente considerada la obra progenitora del *shōjo* como demografía (Schodt, 2011 [1996], p. 253-256; Koyama, 2008, p. 152; Ogi, 2008, p. 172-173; Waguri, 2015, p. 65-67). En ella vemos que al adoptar el formato narrativo de un “cuento de hadas” la historia se ambienta en un imaginario de regusto



**Fig. 6.** Portadas de una edición especial (1967) realizada para sintetizar la adaptación animada de *La Princesa Caballero* (1968). (Imagen: Osamu Tezuka. *La Princesa Caballero* [*Ribbon no Kishi*]. © Fuji TV, Mushi Production, 1968. Disponible en: <http://h-ongendo1964annex.cocolog-nifty.com/annex/2018/03/5-9c52.html>)

medieval, que alude de manera alegórica a una Europa idealizada y romántica, conteniendo alusiones al cristianismo y la mitología griega (Fig. 6). Según Jaqueline Berndt, esta ambientación construye el escenario ideal en el

cual situar a una protagonista andrógina que oscila entre dos géneros para tratar temas como la libertad sexual o la transgresión del código tradicional femenino (Berndt, 1996, p. 97-98). Para explicar la presencia de esta ambientación tanto los investigadores como el propio Tezuka consideran la importancia que tuvo el cine occidental, Hollywood y la animación de Disney y los Fleischer, junto con también la mitología, la literatura de aventuras o los cuentos fantásticos donde desarrollar este tipo

de romances (Gravett, 2006 [2004], p. 24-26; Philipps, 2008, p. 68-73). Según el propio Tezuka, la animación y los cómics eran un medio de transmisión de valores universales y un perfecto puente atemporal entre culturas (Tezuka citado en Gravett, 2006 [2004], p. 30) lo que para Susanne Philipps se manifiesta en todo tipo de hibridaciones culturales e imaginarios exóticos que representa en sus obras más clásicas (Philipps, 2008, p. 69-73). Mientras que por otro lado Fusami Ogi remarca que las obras de Disney tuvieron una especial relevancia para construir la feminidad japonesa tras la segunda guerra mundial, lo que va en concordancia a la estandarización de ciertos arquetipos de la demografía *shōjo* de aquella época, como la narrativa basada en los cuentos de hadas europeos, lo que afianza un vínculo entre la animación de Disney y el anime (Ogi, 2008a, p. 171-173).

Sin embargo, otras especialistas han cuestionado la figura de Tezuka como pionero de las convenciones y estereotipos del *shōjo*, entre ellos las ambientaciones europeas,

encontrando los orígenes de dichas características en un bagaje cultural y artístico heredado desde inicios del siglo XX.

Esto es lo que Mizuki Takahashi ha denominado *shōjo bunka*, una cultura procedente de las revistas de literatura a principios de siglo y que después de la postguerra adoptó el formato de manga, contando con una amplia cultura visual de ilustraciones de mujeres en las que se condensaban aquellos valores que se



Fig. 7. Fukiya, Koji. *Grapes* (1925); *After another melancholy* (1936). Fukiya Koji Memorial Museum

atribuían a lo femenino, conformando el género pictórico conocido como *jojo-ga* (ver anexo 6.1). Ilustradores como Kasho Takabatake, Koji Fukiya o Junichi Nakahara eran algunos de los artistas que participaban en esta cultura, muchas veces representando imágenes modernas de las mujeres japonesas (Fig. 7), vestidas con la moda occidental (Takahashi, 2008, p. 114-122, 132; Shmoon, 2008, p. 138-139). En relación con esta tradición otras investigadoras han añadido nuevas aportaciones que validan la postura de Takahashi. Por ejemplo, Dalma Kálovics a partir de estudiar el caso de la revista de

manga *Shukan Margaret* señala que dicha publicación continuaba la tradición de emular el estilo de vida occidental utilizando chicas caucásicas en sus portadas hasta 1964 (Kálovics, 2016, p. 10-11, 15-18). Mientras que Brigitte Koyama indica que en la directa posguerra surgirá una cierta tendencia a adaptar y reinterpretar los grandes clásicos de la literatura europea u otras novelas occidentales que se llevaban traduciendo desde la era Meiji. Por lo que no será del todo extraño encontrar en la década de los cincuenta y sesenta *shōjo* manga ambientado en el exotismo extranjero, como puede ser el mundo parisino y el tratamiento de temas como la música clásica o la danza (Koyama, 2008, p. 112, 143-145). Esta herencia cultural también la respaldan algunas autoras de *shōjo* manga de los setenta como Keiko Takemiya, que en una entrevista realizada por Fusami Ogi indica que el gusto europeo formaba parte de la estética del imaginario femenino y las revistas para chicas (Ogi, 2008b [ver anexo 6.2.D]).

Por otro lado, también es recurrente por parte de los especialistas, como Natsume o Schodt, entre otros, de destacar el papel de la *Takarazuka Revue* en el establecimiento de las convenciones del *shōjo*. Es más, el propio Tezuka reconoce en el epílogo de *La Princesa Caballero* la influencia que tuvo ese grupo teatral para la creación de su obra debido a vivir en Takarazuka durante su infancia: “*The Revue is all fake, but it shows us something international.*” (Tezuka, 1987 citado en Hori, p. 300-301). La *Takarazuka Revue* es una compañía teatral femenina fundada en la ciudad de Takarazuka el año 1914, cuya principal característica es que todas sus partícipes son actrices (ya sean en roles masculinos o femeninos) desarrollando todo tipo números traídos de los últimos éxitos de París o Broadway y adaptando obras de la literatura universal hasta la actualidad, donde también se adaptan series del *shōjo* manga. Si nos fijamos este conjunto teatral aparece alrededor de la era Taishō, época que como ya comentamos fue un período democrático y cosmopolita, por lo que se considera también que la *Takarazuka Revue* ofrecía una imagen moderna de Japón en contraste con la identidad más tradicional del país. De esta manera el mundo que mostraban estas obras de teatro, con sus vestimentas y decorados, servía de fuente de inspiración para imaginarse ambientaciones y culturas extranjeras en las series *shōjo* al mismo tiempo que establecían una concepción fantasiosa de Europa como objeto de deseo (Natsume, 1998

citado en Hori, 2013, p. 300-301; Schodt, 2011 [1996] p. 253-256; Berndt, 1996; Gravett, 2004, p. 77; Van Staden, 2009, p. 24; Inomata y Masuda, 2015, p. 40-47).

Las ambientaciones europeas en el *shōjo* también se veían reforzadas por el aspecto de sus personajes. En el bloque anterior comentamos como la estética *mukokuseki* propia del medio ofrecía unos personajes de aspecto desnacionalizado. Sin embargo, es esta cualidad la que hace que en demografías como el *shōjo* se ponga en evidencia una vertiente racial gracias al uso de ambientaciones extranjeras, que dan paso a la inclusión de personajes rubios o con atributos físicos propios de la civilización occidental. Diversos investigadores han tratado este aspecto en múltiples publicaciones y artículos específicos. Schodt por ejemplo comenta que los atributos raciales se ven más pronunciados en el *shōjo* manga hasta tal punto de convertirse en una convención de la demografía, cosa que, en coincidencia con el discurso del *shōjo bunka* que hemos desarrollado anteriormente, se combina con una popularidad entre el público joven (Schodt, 2012 [1983], p. 88-93; Schodt, 2011 [1996], p. 59-62; Waguri, 2015, 65-67). Mientras que Berndt añade que estas series ofrecen una visión exagerada e idealizada del *otro* extranjero, haciendo una sublimación de los criterios de belleza occidental. (Schodt, 2011 [1996], p. 253-256; Berndt, 1996, p. 93-94). En los últimos años investigadores como Fusami Ogi, Ryo Waguri u Olga Antononoka refuerzan esta presencia de las razas en el *shōjo* debido a venir condicionadas por las ambientaciones extranjeras o viceversa (Antononoka, 2016 p. 26-28, 36-43; Ogi, 2004, citada en Antonoka, 2016; Waguri, 2015, 65-67).

Nosotros no vamos a entrar en el debate de si *La Princesa Caballero* es el primer *shōjo* de la historia ni tampoco si es el primer manga-anime que adapta o representa de manera orgánica una ambientación europea. Sin embargo, sí que existe un cierto consenso de que fue la serie que marco un seguido de pautas dentro de la demografía, evolucionando en base a ellas para que llegados a la década de los setenta se consolidara el *shōjo* y las convenciones mencionadas de la mano de las obras del *Grupo del 24* (*Hana no 24 Nengumi*). Las *mangaka* de este grupo destacan por llevar a otro nivel los atributos del *shōjo* y sus temas, consolidando la autoría de las mujeres en la demografía (Ogi, 2008b, p. 148). Sin embargo, aquí focalizaremos especialmente en *La Rosa de Versalles* (*Berusayu no Bara*, 1972-1973) de Riyoko Ikeda como ejemplo paradigmático (Fig. 8).



Fig. 8. Ikeda, Riyoko, *La Rosa de Versalles*  
Ilustración: Himeno, Michi. © Nippon TV, Tokyo  
Movie Shinsha, 1979

Por un lado, por que posee una notable adaptación animada en 1979, de 40 episodios, de la mano del director Osamu Dezaki en el estudio Tokyo Movie Shinsha, y por otro, porque es el caso de estudio que más se ha tratado por parte de los diferentes críticos e investigadores.

El argumento de *La Rosa de Versalles* se contextualiza en las décadas precedentes a la Revolución Francesa y narra la historia de Oscar François de Jarjeyes, la hija de un noble militar que ha sido educada desde su infancia como un varón debido a la

ausencia de descendencia masculina en su familia, criándose junto a André, el nieto de una sirvienta. Ambos partirán a Austria con la misión de escoltar a la princesa María Antonieta para casarla en Francia con el futuro monarca Luís XVI. Una vez establecidos en la corte de Versalles, Oscar ocupará el puesto de capitán de la guardia real, protegiendo a la futura reina de todo tipo de conspiraciones, dramas y desamores al mismo tiempo que entabla relaciones con otros personajes reales (como el conde Hans Axel von Fersen o Robespierre) y toma parte de hechos históricos tales como las distintas fases de la revolución, muriendo en la toma de la Bastilla. Con todos estos ingredientes Ikeda va más allá de recurrir a una ambientación europea (como hicieron sus antecesores) y se focaliza en hacer un retrato histórico concreto y documentado de la Francia de la Revolución Francesa para situar el argumento de su obra, partiendo de la biografía de María Antonieta escrita por Stefan Zweig y su formación en literatura (Berndt, 1996 p. 101). Mientras que al mismo tiempo se ha interpretado por los especialistas que este marco temático sirve de escenario perfecto para el desarrollo, por un lado, todo tipo de relaciones tabú y homo-eróticas típicas del *shōjo* y el tratamiento de una crisis de género por parte de la protagonista. Y por otro, la manifestación simbólica de unos ideales políticos (en sintonía con tendencias como el *gekiga* [ver anexo 6.1]) gracias al uso de hechos históricos reales como la Revolución Francesa,

dando a los valores de la revolución una dimensión mítica dentro de la cultura popular (Berndt, 1996 p. 104- 105; Santiago, 2010 p. 193). Rebecca Suter añade que series como *La Rosa de Versalles* o *La Princesa Caballero* pusieron las bases del subgénero *girl knight*, donde la figura de las mujeres guerreras y otros debates contemporáneos se ven reforzados mediante el empleo de ambientaciones extranjeras (Suter, 2009, p. 242-244). Por otro lado, Berndt indica que *La Rosa de Versalles* ocasionó en Japón un exponencial interés por aprender francés e interesarse por la historia de Francia (siendo María Antonieta uno de los personajes históricos de mayor éxito), convirtiendo los lugares en los que desarrollan los momentos más emblemáticos de la serie en puntos de peregrinación para los japoneses (Berndt, 1996, p. 104-105; Koyama, 2008, p. 179).

Obviamente no todas las series propias del *shōjo* contienen tras de sí críticas antisistema implícitas, ni tampoco tratan romances subidos de tono, y ni siquiera tienen por qué estar ambientadas en Europa. Sin embargo, y focalizando en esta época más clásica de la demografía, hemos visto que la apropiación de Europa y su bagaje cultural era recurrente en este tipo de series entendiéndose como un mundo de fantasía perfecto, un *otro* idealizado capaz de transformarse para dar rienda suelta a todo tipo de situaciones y sueños imposibles dentro de la realidad japonesa. El *shōjo* no se limita solo a los pocos ejemplos comentados ni mucho menos al manga, ya que gracias al anime algunas de estas obras lograron verse adaptadas en televisión. De este modo también se dio paso a una particular gama de series similares tanto en la década de los setenta (*Wakakusa no Charlotte*, 1977; *Candy Candy*, 1979; *Hana no ko Lunlun*, 1979), como también en los ochenta (*Mahou shōjo Lalabel*, 1980; *Honey Honey na suteki ga Bōken*, 1981; *Wakakusa no Yon Shimai*; 1981; *Lady Georgie*, 1983; *Honoo no Alpenrose: Judy & Randy*, 1985; *Lady Lady*, 1987) e incluso en menor medida hasta el siglo XXI (*Ashita no Nadja*, 2003; *Fantastic Children*, 2004), entre otras. Algunas de ellas de calidad cuestionable y la mayoría realizadas por los estudios Tōei Animation y Nippon Animation, no todas están ambientadas en Europa (por ejemplo, la historia de *Candy Candy* se sitúa en Estados Unidos, mientras que la de *Lady Georgie* lo hace gran parte en Australia). Sin embargo, todas ellas participan de la misma línea demográfica enmarcada entre el género del drama histórico y el romance fantástico, apropiándose

del exotismo occidental de manera idealizada y en estrecha relación con el género de adaptación de obras literarias, que será el siguiente núcleo que vamos a desarrollar.

### **3.2. La adaptación de clásicos de la literatura universal: la Nippon Animation y la aparición del género *meisaku***

El otro gran foco en el que se encuentran visiones de Europa en los anime consiste en aquellas series que adaptan obras de la literatura universal, un género que, como veremos a continuación, ya era un polo de producción importante para la industria del anime desde sus inicios en los años sesenta. Marie Pruvost, a partir de realizar una investigación sobre diferentes filmes realizados por el estudio Tōei Dōga a lo largo de la década de los sesenta, descubre que en el año 1965 el estudio marcó un giro en las temáticas y argumentos tratados en sus producciones, tomando como base la adaptación de clásicos de la literatura europea o sus mitologías en lugar de seguir adaptando historias propias del folklore asiático (como podían ser el famoso film *The Great White Snake (Hakujaden, 1958)*, entre otros). La hipótesis que plantea Pruvost a este fenómeno es la de que los animadores y personal del estudio pudieron acceder a todo tipo de literatura extranjera, libros de fotos e ilustraciones de Europa junto con films de Hollywood y de animación europea (como puede ser Jiri Trnka) gracias al mantenimiento de la asociación Anidō (fundada en 1967 junto a otros animadores) cuya función entonces era facilitar acceso a estos materiales. Gracias a estos recursos los animadores, mediante a lo que Pruvost denomina “reescritura libre”, adaptaron y domesticaron esas influencias creando todo tipo de ambientaciones europeas distorsionadas. De este modo estos animadores cogían a Europa entendida como un lugar lejano que suscita una especulación imaginativa, tendiendo a la idealización estereotipada del viejo continente. El objetivo visual era el de recrear un *otro* incierto, no concreto (debido a la hibridación de influencias) pero que en cierto modo estas ambientaciones sí que remiten a un algo extranjero, a un *otro* como país, lo que genera en los espectadores una sensación que oscila entre estar frente una ficción y una influencia real concreta (Pruvost, 2016, p. 71-75, 77-89). Por último, mediante a citar unas declaraciones del animador Hayao Miyazaki, Pruvost concluye que probablemente sea el uso de técnicas de animación occidentales lo que incentiva a los animadores

japoneses a situar sus narrativas adaptando clásicos europeos o ambientaciones del viejo continente (Miyazaki, 2004 citado en Pruvost, 2016, p. 71-72, 90-91).

Trabajos como el de Pruvost demuestran la antigüedad del género y cómo el rango de estudio de la cuestión ha conseguido llegar hasta los orígenes de este tipo de series en el anime. También desde una perspectiva historiográfica, Clements señala cómo los distintos relatos que se han ido construyendo en torno a la historia del anime han priorizado, a grandes rasgos y desde una concepción genérica, aquellas series y grandes éxitos de ciencia ficción principalmente orientados a un público masculino, mientras que otro tipo de géneros o producciones han sido un tanto pasadas por alto o no han recibido el mismo interés. Es aquí donde Clements, partiendo de las consideraciones del veterano animador Noboru Ishiguro, sitúa el

éxito de series como *Heidi la niña de los Alpes* (*Arupusu no shōjo Heidi*, 1974) adaptación de 52 episodios de la novela homónima de Johanna Spiry, que narra la historia de Heidi, una niña huérfana que será adoptada por su abuelo para vivir en los Alpes, contexto en el que se desarrollarán los distintos acontecimientos que conforman la serie (Fig. 9). Ishiguro y Clements mencionan que la producción de Zuiyo Enterprise suponía una alternativa de éxito equiparable a *Space Battleship Yamato* (*Uchuu*

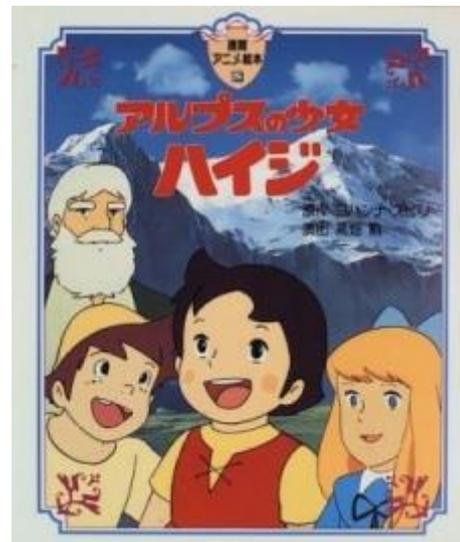


Fig. 9. Takahata, Isao. *Heidi la Niña de los Alpes*. © Fuji TV, Nippon Animation, 1974

*Senkan Yamato*, 1974), la mítica *space opera* de Leiji Matsumoto que originó el boom de la ciencia ficción en el anime y que acabaría consolidándose como la tendencia dominante de la época (Ishiguro y Ohara, 1980 citado en Clements, 2013, p. 148). Por otro lado, Pelliteri vincula este tipo de anime con los pertenecientes a la demografía *shōjo*, debido a contar con unos registros narrativos de carácter muy similar que van desde el uso recurrente de ambientaciones europeas hasta sus influencias de las novelas románticas occidentales (Pelliteri, 2006, p. 63). Es más, Ishiguro considera que esta bifurcación originada en los años setenta entre por un lado ciencia ficción espacial con toques de aventura, y por otro, romances trágicos junto con adaptaciones de literatura

infantil, estableció en el panorama de la industria dos grandes focos de producción, tras los que se oculta una fiera batalla por ratings de audiencia entre *Heidi* y *Yamato* (Ishiguro y Ohara, 1981 citado en Clements, 2013, p. 148). Sin embargo, Clements basándose en estudios más recientes puntualiza que probablemente las audiencias de *Heidi* vinieran más por el interés de los propios niños, a los que más adelante durante el visionado se sumarían los padres si la serie les había suscitado interés según sus gustos (Clements, 2013, p. 150) Como podemos comprobar con este cúmulo de datos e impresiones, a partir de una cierta revisión histórica del discurso hegemónico se considera a estas producciones como una notable tendencia alternativa, tanto en contenidos como probablemente también en público, a la tónica imperante en la evolución de la industria del anime, siguiendo además un esquema comercial diferente focalizado a otro tipo de audiencias.

Esta postura se respalda aún más sabiendo la implicación de dos colosos de la animación japonesa como lo son Hayao Miyazaki (1941) e Isao Takahata (1935-2018), fundadores del estudio Ghibli (1985), en la dirección y producción de los anime de este género durante los inicios de sus carreras. Hayao Miyazaki y el estudio Ghibli probablemente sean las entidades de la animación japonesa que mayor interés han suscitado en el campo de la crítica y la investigación académica, existiendo multitud de publicaciones y artículos que analizan desde su filmografía y trayectoria profesional hasta sus temas recurrentes y estilo. Es más, en los últimos años incluso han aparecido algunos trabajos que estudian nuestra cuestión dentro de la obra de Miyazaki (véase Wood, 2009; Serracant, 2017), ya que la representación de imaginarios europeos suele ser una recurrente en su filmografía. No tardaremos en retomar este aspecto, pero por ahora desarrollaremos sus teorías y reflexiones en torno a cómo entiende la animación japonesa, su industria y su vinculación con esta “línea alternativa” del anime. Hace poco mencionamos el anime de *Heidi* como un cierto paradigma del género en la década de los setenta, y lo cierto es que tanto Miyazaki como su compañero Takahata formaron parte del staff principal de la serie. Gracias al compendio autobiográfico y teórico que Miyazaki publica de todas sus entrevistas y conferencias anteriores a 1996, podemos saber que con series de estas características buscaban ofrecer a los niños un producto que no fuera frívolo, como sí lo eran la mayoría de las producciones exitosas del

momento, y dar un golpe en el sistema creando series con auténticos valores pedagógicos respecto a los problemas de la sociedad real. De este modo Miyazaki rechaza denominar a su filmografía como anime, considerando que hace algo diferente y criticando el uso violento y comercial que hacía la industria del anime consolidada por Tezuka, el éxito de *Yamato* y la influencia del modelo de Disney, lo que producía el dominio de las series de ciencia ficción (Miyazaki, 2009 [1996]; Clements, 2013, p. 149-150; Serracant, 2017, p. 126-127).

*Heidi la niña de los Alpes* cosechó un amplio éxito en los mercados extranjeros, pese a llevar a la bancarrota a Zuiyo Entertainment. Y se considera que, al menos extra oficialmente<sup>5</sup>, fue la serie que inauguró el género denominado como *meisaku anime* de la mano del nuevo y rebautizado estudio Nippon Animation, nacido en 1975 de las cenizas de Zuiyo por parte de Koichi Motohashi junto con Takahata y el resto del personal (Miyazaki, 2009 [1996], p. 328-330; Clements, 2013, p. 149-150). El estudio Nippon Animation ha publicado diversos libros donde documenta su propia historia (véase Nippon Animation, 2001), aparte de que como hemos visto también cuenta con su particular lugar dentro de los relatos de la historia del anime y existen diversos artículos específicos que analizan algunos aspectos de sus producciones. Tanto por las investigaciones históricas como por la posición del propio staff del estudio (ver anexo 6.2.F) se considera que Nippon Animation se especializaría desde sus primeros tiempos en la adaptación de clásicos de la literatura universal (Clements, 2013 p. 149-150). De entre otras producciones, el foco principal del género *meisaku* en Nippon Animation fue la conocida franquicia de series *World Masterpiece Theater* (1975-1996), donde durante más de 20 años se irían realizando casi anualmente anime de entre 40 y 52 episodios adaptando novelas occidentales y europeas, empezando en 1975 con *El Perro de Flandes* (*Furandusu no Inu*, 1975) hasta acabar en 1996 con *Remi la niña sin hogar* (*le naki ko Remi*, 1996). De esta veintena de series, 13 son adaptaciones de obras europeas y ambientan sus historias en contextos europeos de época. De entre ellas destacaríamos como obras notables *Marco, from the Apenines to the Andes* (*Haha wo tazunete sanzenri*, 1975) y *Anne of Green Gabbles* (*Akage no Anne*, 1979), primeras producciones

---

<sup>5</sup> Clements señala como Nippon Animation en *25th Anniversary memorial: Nippon Animation complete works compendium* ignora sagazmente toda mención a la mermada Zuiyo, considerando al *Perro de Flandes* como la obra inaugural de la franquicia *World Masterpiece Theater*. (Clements, 2013, p. 150)



Fig. 10. Kusuba, Kouzou. *Los cielos azules de Romeo (Romeo no aoi sora)*. ©Nippon Animation, 1995

en las que estarían involucrados tanto Miyazaki como Takahata ya sea en la dirección o en el desarrollo de diseños y fondos, mientras que en décadas posteriores destacarían *Princess Sara* (1985) y *Los cielos azules de Romeo (Romeo no aoi sora, 1995)*.

Entrando en los distintos análisis y estudios que se han hechos sobre estas adaptaciones, llegó el momento de recuperar el artículo de Marco Pelliteri que ya citamos al hablar de los modos en los que se representa occidente en el anime. Ahora entrando más a fondo en su investigación sobre este género, Pelliteri

plantea que los grandes clásicos de la literatura europea (obras de Charles Dickens o Alexandre Dumas entre otros autores pertenecientes a toda la literatura del género *Bildungsroman* [ver anexo 6.1]) junto con los imaginarios y el componente exótico que suscitan, sirven de modelo base para que los japoneses hagan sus propias series y adaptaciones siguiendo estrategias narrativas similares, cosa que plantea que causará interés entre ciertos estudios de animación que se especializarán en este género. Sin embargo, Pelliteri considera que en estos anime se enfatizan el sufrimiento y el componente trágico de las historias respecto a las obras originales, conteniendo un mayor dramatismo y lirismo, debido a que dichas obras parecen encajar bastante bien con diversos valores propios de la cultura japonesa y sus realidades cotidianas (Pelliteri, 2006, p. 60-64), cosa que también comentaran otros autores (véase Chappuis, 2008; Novielli, 2015, p. 191-192). Pelliteri añade también que dicho género ofrece una variedad en la que los espectadores pueden tener una visión de la multiculturalidad del mundo afianzándose del conocimiento de obras literarias ampliamente consagradas, lo que enfatiza el valor pedagógico de estas producciones (Pelliteri, 2006, p. 60). Por otro lado, también comenta que las mencionadas adaptaciones no son siempre fieles a las obras originales, ya que los guionistas intervienen a la hora de hacer algunos cambios y eliminar ciertos contenidos para modernizar las situaciones representadas y ofrecer una

visión más universal de los valores a transmitir, dando como resultado un producto nuevo y que enriquece el bagaje cultural de estas obras literarias. En una línea similar existen investigaciones como la de Chōko Hatakeyama en la que a partir de recuperar una serie de entrevistas realizadas por la revista *Animage* en los ochenta demuestra cómo algunos realizadores del *World Masterpiece Theater* deben de rellenar y alterar la obra original de manera que se adapte a la tabla de emisión anual de 52 episodios previamente programados, y que para ello investigan diferentes aspectos de la vida occidental de acuerdo con ajustarse al gusto de la audiencia (Hatakeyama, 2015, p. 71).

Cobus Van Staden es otro de los investigadores que más han tratado las representaciones de Europa en el anime, focalizando especialmente en las series del género *meisaku* debido a ambientarse en lugares conceptualmente muy específicos como pueden ser los Alpes. En uno de sus artículos analiza la ambientación de *Heidi* concluyendo que se concibe el paisaje alpino como un paraíso rural y ancestral al entender el bagaje cultural europeo como un recurso dramático y emocional. En definitiva según su postura este anime muestra una representación de Europa idealizada, modificada y ficticia, alejada de cualquier alusión a la cruda realidad al construirse a partir de una concepción de belleza nostálgica o pasada que suscita la enorme tradición del viejo continente (Van Staden, 2009, p. 24) Mientras que por otro lado Hu coincide con Pelliteri en la dramatización de algunas de estas adaptaciones, planteando como se deben a un atributo propio de una supuesta “autoría” por parte de la implicación de Miyazaki y Takahata en algunos de estos proyectos. En su libro Hu hace un denso análisis de la filmografía de ambos directores, donde a partir de valorar ciertos atributos de sus obras concluye que podemos etiquetar a ambos cineastas como “autores”, siguiendo los criterios de una hipotética política de autores dentro de la esfera del anime (Hu, 2010, p. 132-133). Esta consideración es importante debido a que la autora la entiende como un síntoma de la voluntad de estos animadores por alcanzar un reconocimiento internacional por su propia aportación al medio, siguiendo el espíritu inapagable de la era Meiji de alcanzar al modelo occidental y superarlo. Por tanto, para dejar su marca personal en el medio de la animación Miyazaki y Takahata escogieron una vía que desarrollo notable éxito comercial internacional como es la producción de las series *World Masterpiece Theater*, convirtiéndose en unos clásicos que, pese a

recoger obras de la literatura occidental, la mano productora y creativa es japonesa, como así se refleja en el dramatismo de estas series (Ibidem p. 132-133). Con esta postura, Hu también coincide con el discurso historiográfico planteado por Clements e Ishiguro, marcando la diferencia del género respecto a otras tendencias de la industria.

Pero Hu no es la única investigadora que adjudica la categoría de autor a estos directores (véase Sato, 1999), y en cierto modo la notable fortuna de Hayao Miyazaki en la crítica y panorama académico se puede entender gracias a esta concepción de autoría que se tiene de él y su estudio. Thomas Lamarre va un paso más allá y teoriza en torno a lo que denomina *Ghibli Brand*, una marca propia en la que en cada una de las producciones del estudio se ve la estampa de Miyazaki o Takahata. Esta marca según Lamarre, y en sintonía con Hu e incluso Clements en cuanto a la especificidad del género, consiste en construir un universo que no se ciñe en manifestar tradiciones japonesas o una *japonesidad*, si no que tiende más a unas representaciones culturalmente eclécticas donde se evoca a la tecnología y la naturaleza mediante a ambientaciones de rémora europea. De esta forma el “universo” construido por la marca Ghibli reúne una fascinación ambivalente por las tradiciones culturales del mundo en busca de crear otros mundos y futuros ficticios (Lamarre, 2009, p. 87-88, 98-99) Curiosamente esta definición e imagen de una supuesta *Ghibli Brand* se pueden ver reflejados en los diseños planteados para el parque temático que abrirá el estudio en 2022 (ver anexo 6.2. G). Por otro lado, algunos investigadores occidentales abren una nueva vía de investigación al considerar las series *World Masterpiece Theater* y otros trabajos similares de la Nippon Animation el marco donde poder situar diversas coproducciones con Europa y Estados Unidos iniciadas en los setenta. Académicos como Maria Novielli, José Andrés Santiago o Manuel Hernández, entre otros, empiezan a introducir en sus trabajos y publicaciones un interés por investigar los procesos de producción de estas colaboraciones (Novielli, 2015, p. 192; Hernández, 2017, p. 53-54). Teniendo estas investigaciones en desarrollo podemos considerar que el estudio de estas coproducciones podrían arrojar nuevas perspectivas y datos que permitieran entender mejor las ambientaciones europeas en estos casos, al poder venir incentivadas por tener artífices europeos tras de sí.

En esta retrospectiva que hemos hecho del género *meisaku* desde perspectivas principalmente históricas, pero también ensayísticas, vemos que se entienden las

ambientaciones europeas como un atributo clave para la construcción de un género que, durante un período concreto de la historia del anime, acabo derivando junto con la demografía *shōjo* en una tendencia alternativa respecto a otros géneros predominantes. Por otro lado, también es recurrente por parte de diversos autores considerar que estas tendencias o demografías acrecentaron las representaciones de Europa en el anime y que, gracias a ello, la implementación del anime en dicho continente sufriría un notable crecimiento en los años setenta, haciendo que las audiencias de los países europeos u occidentales no supieran que estaban frente producciones de animación japonesa (véase Schodt, 2011 [1996], p. 59-62; Moliné, 2002, p. 58-59, 68; Van Staden, 2009, p. 24; Hu, 2010 p. 132). El exponencial éxito del anime en Europa gracias a estas series condicionó según Moliné un acercamiento de la industria de animación japonesa a coproducciones con productoras europeas (Moliné, 2002, p. 58-59, 68). Mientras que otros autores como Hatakeyama o Hernández indican que series como *Heidi* o *Marco*, debido a su carácter pedagógico y el conocimiento del sus homónimos literarios en el ámbito educativo, introducían al público europeo anime de un tono más amable y diferente a la concepción que se tenía de la animación japonesa, entendida a veces como series violentas y más adultas (Hatakeyama, 2015, p. 68; Hernández, 2017a p. 14).

Hasta ahora en este bloque hemos visto que la ambientación europea tiene una amplia y peculiar manifestación tanto en los anime orientados a chicas como en aquellos que adaptan obras de la literatura universal, por lo que se podría entender que las representaciones de Europa en el anime se quedan condensadas en esas dos tendencias, delimitadas por dichos ejes temáticos o períodos históricos concretos dentro de la historia del anime. Según las perspectivas de la bibliografía desarrollada, estas tendencias recogen una visión idealizada de Europa cómo un *otro* exótico y atractivo que, por distintos motivos en cada caso, se ajusta muy bien a los valores o temas que se buscan transmitir estas producciones. Pero también hemos mencionado que Europa sigue siendo una ambientación recurrente en diversos anime o films de décadas posteriores hasta la actualidad, sin necesidad de ser unas series estrictamente ceñidas a un género, convenciones o tendencias específicas. Por ejemplo, encontramos ambientaciones europeas en diversos films de la franquicia de aventuras y espionaje *Lupin III*, como también en el *slice of life* de ciencia ficción *Aria* (2005-2008), cuya trama

se sitúa en la ficticia ciudad de “Neo-Venecia” (Fig. 11), o incluso en la adaptación animada de un *thriller* como *Monster* (2004), donde su argumento se mueve alrededor de ciudades alemanas como Múnich o Dusseldorf siendo el protagonista el único japonés de la serie. De ese modo podemos encontrarnos visiones de ciudades, países u otras localizaciones europeas (ya sea de manera explícita o alegórica) en todo tipo de anime y géneros, que, sin embargo, por esta misma condición ecléctica, serían casos más aislados y que por tanto han visto dificultado su estudio en el ámbito académico



Fig. 11. Amano, Kozue. *Aria the animation: OVA Arietta*. © TV Tokyo, Hal Film Maker, 2007

debido a requerir de otro tipo de aproximaciones. Para encaminarnos a las conclusiones del trabajo expondremos algunos de los pocos estudios que se han hecho sobre diversos casos específicos y postularemos también la viabilidad de sus metodologías dentro del campo de investigación de nuestra cuestión.

### 3. 3. En torno a franquicias y directores concretos: posibles vías de investigación alternativas

Anteriormente hemos vinculado las figuras de Hayao Miyazaki e Isao Takahata, caras del estudio Ghibli, en el desarrollo del género de adaptaciones literarias durante su juventud, y también hemos comentado la presencia de Europa en muchas de sus producciones cosa que ha dado lugar a diferentes artículos o investigaciones que analizan estas cualidades. Sin embargo, en los estudios de estos autores también se documenta cómo dichas características vienen condicionadas por ciertos hechos o experiencias dentro de la vida de ambos animadores. Por ejemplo, es conocido gracias a diferentes declaraciones y entrevistas que Miyazaki y otros animadores implicados en *Heidi* viajaron a los Alpes suizos en 1973 para conseguir una representación verídica de los paisajes en los que se ambientaría la serie (Clements, 2013, p. 149-150; Van Staden,

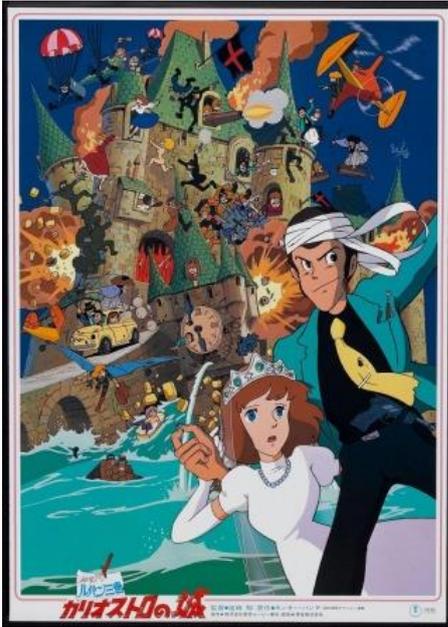


Fig. 12. Miyazaki, Hayao. *Lupin III: El Castillo de Cagliostro*. ©Tokyo Movie Shinsha, 1979

2009, p. 24), mientras que en 1975 viajaría a Italia para hacer *Marco*. Pero Miyazaki ya había viajado antes a Europa, concretamente a Suecia en 1972 para el desarrollo del fallido anime *Pippi Longstocking*, proyecto del estudio Tokyo Movie Shinsha (ver anexo 6.2.C). Ese viaje tendrá repercusión en la futura *El castillo de Cagliostro* (*Kariosutoro no Shiro*, 1979), adaptación fílmica de la serie *Lupin III* (Fig. 12), así como posteriormente también volverá a dicho país para coger inspiraciones que le sirvan en el desarrollo de diferentes proyectos, como *Kiki's Delivery Service* (*Majo no Takkyuubin*,

1989), tomando fotos de ciudades como Visby o Estocolmo (McCarthy, 2002 [1999], p. 38-39, 42). Por otro lado, Miyazaki también ha utilizado guías de viajes de Italia o libros de ilustraciones y fotografías de Gales como fuente de inspiración para algunos de sus films como el *Castillo en el Cielo* (*Tenkuu no Shiro Laputa*, 1985) (Ibidem p. 53, 95-97).

Partiendo de estas evidencias se puede entender mucho mejor el vínculo de estos animadores con Europa. Helen McCarthy utilizó todas estas fuentes y recursos del propio artista para elaborar su análisis de la filmografía de Hayao Miyazaki, una de las bibliografías más consolidadas sobre el director y que, pese a contener un cierto tono divulgativo, sus aportaciones y discursos se ven reforzados gracias a estos testimonios. McCarthy sugiere que probablemente el caso de Miyazaki fue el primero en la historia de la animación japonesa, considerándolos a él y sus afiliados los primeros animadores japoneses que viajaron a países extranjeros para obtener inspiración de cara a las obras que estaban desarrollando (Ibidem p. 38-39, 42). En films como el *Castillo de Cagliostro*, *Kiki's Delivery Service* o el *Castillo en el cielo* Miyazaki crea un mundo onírico europeo soñado por los japoneses, donde se entremezclan todo tipo de clichés desde los castillos y poblaciones rurales hasta montañas, bosques, lagos y paisajes románticos, con una detallada recreación paisajística que hace creer al público que estaba frente la representación de localizaciones reales (Ibidem p. 55). Es lo que recordemos que

autores como Lamarre atribuían al *Ghibli Brand*, mientras que McCarthy lo define con la frase *akogare no Paris*, es decir, el “París de nuestros sueños” (Ibidem p. 55, 65 Miyazaki). El ejemplo más paradigmático y tratado de este fenómeno es el de *Kiki's Delivery Service* (Fig. 13), donde el propio Miyazaki comenta que la ciudad en la que se ambienta el film es una hibridación de diferentes ciudades europeas, como París, Ámsterdam o Nápoles teniendo Estocolmo como eje principal, de manera que crea un espacio que conjuga lo báltico y lo mediterráneo (Miyazaki citado por McCarthy, 1999, p. 144). Esta hibridación de influencias reales concretas según autoras como Napier otorga a la ambientación del film un cierto marco de realidad más allá de su formato fantástico (Napier, 2005 p. 162-164), y Pruvost indica que este resultado es opuesto a las ambientaciones genéricas que mostraban los filmes de la Tōei Dōga (Pruvost, 2016). Posteriormente otros autores recuperan el término *akogare no Paris* y profundizan en esta cuestión (véase Cavallaro, 2006; Napier, 2005 p. 153), destacando especialmente Pau Serracant el cual ha publicado un estudio centrado precisamente en la presencia de Europa en la obra del estudio Ghibli. En su libro Serracant da una especial relevancia a los referentes de literatura europea que tiene Miyazaki desde su juventud (ver anexo 6. 2. E) y como dicho bagaje se reflejaba ya en sus primeros trabajos en la Nippon Animation (Serracant, 2017, p. 48-49, 86-87).



**Fig. 13.** Miyazaki, Hayao. *Kiki's Delivery Service* (1989). (Captura de pantalla por Conrado Falco. Disponible en: <https://cocohitsny.wordpress.com/2014/11/19/studio-ghibli-kikis-delivery-service-1989/>)

A lo largo del trabajo hemos ido comentando la proliferación e interés que existe por analizar la obra de Hayao Miyazaki y el estudio Ghibli, siendo por tanto comprensible que poseamos todos estos datos e información primaria sobre sus fuentes de inspiración para comprender las representaciones de Europa en sus filmes. Pero evidentemente existen muchos otros directores, animadores y artistas que poseen sus propios medios para aproximarse a Europa y su bagaje cultural. Recordemos por ejemplo la hipótesis que planteaba Pruvost respecto a los recursos que recibieron los animadores de la Tōei Dōga (véase Pruvost, 2016) o también la entrevista a Keiko Takemiya realizada por Fusami Ogi, en la que la artista comentaba como viajar a Europa se volvió en una constante para la creación de sus series (Ogi, 2008b [ver anexo 6.2.D]). Desde viajes hasta libros de historia o películas (ver anexo 6.2.H), estas herramientas y fuentes de investigación correspondientes a anime o creadores concretos, y las que aún pueden quedar por descubrir o tratar, son las que en un futuro podrían dar paso a multitud de investigaciones y trabajos académicos que profundicen más rigurosamente en nuestra cuestión. Si nos fijamos este tipo de metodología es la que en el primer bloque comentamos que parte de tratar las construcciones temáticas e imágenes que ofrecen otros medios como el turismo o el cine y su influencia en la producción de algunas series anime. El caso de Hayao Miyazaki es el gran paradigma que, como así reflejan los autores que hemos ido desarrollando en este apartado, demuestran la viabilidad de esta línea de investigación para comprender cuestiones como las que estamos tratando en artistas específicos o casos más aislados, que por otro lado se correspondería mejor con la realidad contemporánea de la industria del anime y su multitud de géneros, tonos y perspectivas temáticas.

En estos momentos existen pocos estudios académicos de este tipo que focalicen en el caso de Europa en anime más contemporáneo. Sin embargo, es a partir de este tipo de metodologías que por ejemplo se analizan las representaciones de la Londres victoriana o el París del siglo XIX en el género del *steampunk*, donde se coge a los grandes núcleos europeos del siglo XIX como escenario para desarrollar historias que reflexionen sobre

el auge de la modernidad tecnológica y el mal uso que esta puede causar. Autores como McCarthy, Lamarre o Serracant analizan la amplia presencia de este género de ciencia ficción en films de Miyazaki como *El Castillo en el Cielo*, *Porco Rosso (Kurenai no Buta, 1992)* o el *Castillo Ambulante (Howl no Ugoku Shiro, 2004)* como fruto de una visión nostálgica que hace Miyazaki de distintas influencias europeas para crear mundos distópicos en los que reflexionar sobre el progreso tecnológico. Dichos recursos van de su afición a maquinaria bélica europea (concretamente la aviación) y la influencia de autores como Julio Verne hasta el hecho de haber viajado a lugares como Gales (véase Serracant, 2017, p. 54-57, 90-92, 104-107; Lamarre, 2009, p. 47-59). Mientras que otras como Rayna Denison focalizan su objeto de estudio en la Londres victoriana, donde se re-imagina la iconografía historicista, los lugares más emblemáticos y otros tópicos de la moda inglesa mediante un proceso de hibridizar la concepción domesticada del otro inglés con el “propio” japonés. Con esto según Denison producciones de Mamoru Oshii como *Steamboy (2004)* o *Sky Crawlers (2008)* de Mamoru Oshii obtienen su transnacionalismo al ofrecer una visión no occidental del constructo histórico-cultural que sus realizadores tienen del panorama mundial (Denison, 2015, p. 48-49; Denison, 2010, p. 6-12). Probablemente el caso más



Fig. 14. Anno, Hideaki. *Nadia: The Secret of Blue Water*. © NHK, Gainax, 1989

paradigmático de la representación de urbes europeas en el género del *steampunk* lo encontramos en el anime *Nadia: The Secret of Blue Water (Fushigi no Umi no Nadia, 1989)* dirigido por Hideaki Anno en el estudio Gainax, el cual combina diferentes recursos y convenciones que hemos mencionado (Fig. 14). Por un lado, su argumento se construye a partir de adaptar varias obras de Julio Verne, lo que la haría una heredera espiritual del género *meisaku*. Y por otro, esto le ofrece una ambientación con un marco histórico muy concreto: la Exposición Universal de París de 1889, lo que según Lamarre contiene también una simbología ideológica detrás, representando diferentes aspectos

oscuros de finales del siglo XIX, como la contaminación industrial o la irrupción del racismo debido al imperialismo colonial (Nadia, la protagonista del anime, es de raza negra y la tripulación del submarino Nautilus es de carácter multicultural al estar conformada por personajes de diferentes etnias), que hacen que, pese a su género y una ambientación muy anacrónica, ofrezca una imagen bastante simbólica y precisa de ciertos aspectos de ese período histórico (Lamarre, 2009, p. 155-157, 162-165). Es más, gracias a una entrevista a los directores de arte realizada por la revista *Animage* podemos saber cómo se inspiraron en documentos reales sobre la Exposición Universal de 1889, guías de viajes a Francia e incluso visitas a ciertos puntos de París porque sabían que iban a hacer un anime ambientado en una ciudad real, con un bagaje histórico que precisamente en 1989 conmemoraba su centenario (ver anexo 6.2. A).

Pero por otro lado también existen investigaciones similares que estudian la representación de otros países o ciudades concretas mediante la repercusión de ciertas influencias o medios. Un claro ejemplo de ello lo tenemos en un artículo de Manuel Hernández en el que precisamente trata las representaciones de España en el anime, siendo probablemente el único trabajo académico cercano a nuestro objetivo inicial de coger las representaciones de Barcelona como objeto de estudio. Hernández focaliza en el caso de unos episodios del anime de *Shin-chan* (1992), el film *Nasu: Summer in Andalusia* (*Andarushia no Natsu* (2003) y el anime *So-ra-no-wo-to* (2010) (Fig. 15), y a partir de analizar sus diferentes procesos de producción y las visiones de la cultura española que ofrecen plantea la relevancia del turismo, del cine de otros medios de masas como

mecanismos similares entre sí que ayudan a la construcción de imágenes estereotipadas y románticas de España, su cultura y ciudades en dichos anime (Hernández, 2017b p.



Fig. 15. Kanbe, Mamoru. *So-ra-no-wo-to* (2010). © Aniplex, A-1 Pictures

44-53). De este modo según Hernández en *Nasu: Summer in Andalucía* podemos encontrar representaciones bastante verídicas de Córdoba y Málaga combinadas con estereotipos de la cultura andaluza. Mientras que en *So·ra·no·wo·to* los creadores se inspiraron directamente en la ciudad de Cuenca después de un tour realizado en 2009, en el que el staff quedó fascinado por las “Casas colgadas” típicas del lugar (Ibidem p. 57-60, 61-62). De esta manera Hernández concluye que las representaciones de España pueden conformarse de clichés culturales intangibles (como los toros o el flamenco) dentro de una hibridación *pastiche* condicionada por el género, o por otro lado pueden ser más “icónicas” (en el sentido riguroso del término) mediante la representación de paisajes culturales precisos, que oscilan entre el panorama rural, conocidas ciudades y monumentos emblemáticos (Ibidem p. 52-53).

#### 4. Conclusiones

La pasada temporada de invierno se estrenó el anime *Violet Evergarden* (2018), una producción de 14 episodios desarrollada por el estudio Kyoto Animation y de la que Netflix posee los derechos para su emisión por *streaming* en otros países. *Violet Evergarden* es un drama de época con toques de *steampunk* y *slice of life* que, sin entrar en detalles en la calidad de su argumento, se ambienta en el ficticio continente de Telesis, que a primera vista, junto con los diseños de los personajes y su estética historicista, podríamos identificar con diferentes lugares y ciudades del norte de Europa como los Países Bajos y Holanda (concretamente la ciudad de Leiden, como así lo indica alegóricamente el nombre de Leidenschaftlich, una de las regiones ficticias de la serie). Mencionamos el caso de *Violet Evergarden* porque, por un lado, nos ilustra que en el año 2018 los anime que se ambientan en Europa siguen siendo una constante dentro de la industria y, al mismo tiempo, nos permite poner en práctica algunas de las cuestiones desarrolladas a lo largo del trabajo. En *Violet Evergarden* podemos ver la recurrencia a las ambientaciones europeas para exponer dramas históricos y románticos, que dichas ambientaciones se refuerzan por los diseños “caucásicos” de los personajes o incluso teorizar una presencia del discurso *Cool Japan* y el *mukokuseki* debido a su pacto de emisión con una internacional como Netflix, entre otras lecturas posibles.



Fig. 16. Akatsuki, Kana. *Violet Evergarden* (2018). © Lantis, Kyoto Animation

Las impresiones que acabamos de postular en torno a unas ambientaciones de inspiración europea en *Violet Evergarden* (Fig. 16) se enmarcan en diferentes vertientes teóricas y metodológicas que hemos recogido en este estado de la cuestión. A lo largo del primer bloque vimos cómo, pese a la multitud de perspectivas y posturas a partir de las cuales se tratan las representaciones de occidente, la condición transnacional del anime es presente en todas ellas. Ya sea desde una postura analítica de la composición y características del medio, desde una perspectiva historiográfica o aquellas otras que estudien sus estrategias comerciales e impacto económico. En todas ellas a la hora de hablar de los contenidos, tanto temáticos como estéticos, que podemos encontrarnos en el anime, se toma como punto de partida cómo el medio ha estado condicionado por una serie de interrelaciones, adopciones e influencias históricas con las civilizaciones occidentales al mismo tiempo que por su posición, tanto local como cada vez más global, de producto cultural ideado para ser consumido por un público. Es por ello que cuando en el bloque siguiente entramos a estudiar en más profundidad el caso de Europa como ambientación temática vemos que se toman, ya sea de manera consciente o inconsciente, el mismo tipo de perspectivas. Hemos visto que tradicionalmente la bibliografía tiende a congregarse las ambientaciones europeas dentro de géneros o tendencias concretas como son el caso de la demografía *shōjo* o el género *meisaku*. Una vez en dichas categorías se considera que Europa es adoptada e idealizada como un

paraíso exótico de ensueño y de libertad a partir de analizar aspectos como la incidencia que ha tenido el *otro* occidental en la cultura japonesa desde una cierta perspectiva histórica, la condición de los temas a tratar o el impacto comercial de esas series, entre otras posturas pertenecientes al mismo marco teórico.

Sin embargo, mientras que existen un significativo número de estudios que tratan las ambientaciones europeas como una convención de esos géneros ¿Qué ocurre con las representaciones de Europa en otro tipo de anime? ¿Sirven los mismos criterios citados para el tratamiento de esas producciones? También hemos analizado bibliografías que estudian estos casos más aislados o singulares, que pueden ir desde el tratamiento de figuras tan consagradas como la de Hayao Miyazaki hasta otros más discretos como puede ser el ejemplo de *Violet Evergarden* citado una página atrás. A partir de desarrollar varios de estos planteamientos descubrimos que existen metodologías alternativas para estudiar las ambientaciones europeas en estos casos más contemporáneos y puntuales, las cuales se combinan con un interés en investigar las referencias utilizadas por los artistas y otros partícipes del anime en cuestión, entrevistas a estas personalidades y otras fuentes primarias que puedan existir. Tras toda la investigación realizada creemos que esta línea de estudio, sin dejar de participar en el marco teórico más “conceptual” del transnacionalismo del anime, puede producir futuras aportaciones más rigurosas y documentadas, al mismo tiempo que pueden servir para el mejor desarrollo de diversas líneas de investigación abiertas, que pueden ir desde discernir mejor las motivaciones tras el uso de estas ambientaciones hasta investigar sobre los casos de coproducciones europeas y americanas, por citar varios ejemplos postulados en el trabajo. Las representaciones de Europa en el anime japonés quedan por tanto como una cuestión abierta que requiere de seguir en constante estudio e interés por parte de la crítica y el sector académico, conteniendo potencial suficiente tanto para el desarrollo tesis doctorales que profundicen en la cuestión como investigaciones más específicas sobre casos concretos, como pueden ser el estudio de las representaciones de una ciudad como Barcelona en el anime.

## 5. Bibliografía

### 5.1. Bibliografía consultada

ANTONONOKA, Olga. Blonde is the new Japanese: transcending race in *shōjo* manga. En *Mutual Images* [En línea]. Verano 2016. Vol. 1, p. 22-46. [Consultado el 12/04/2018]. ISSN: 2496-1868. Disponible en: <http://www.mutualimages-journal.org/index.php/MI/issue/archive>

BARKMAN, Adam. Anime, manga and Christianity: a comprehensive analysis. En *Journal for the Study of Religions and Ideologies* [En línea]. Invierno 2010. Vol. 9, nº. 27, pg. 25-45. [Consultado el 19/02/2018]. ISSN: 1583-0039. Disponible en: <http://jsri.ro/ojs/index.php/jsri/issue/view/32>

BERNDT, Jaqueline. Considering manga discourse: location, ambiguity, historicity. En MACWILLIAMS, Mark W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Primera edición. Nueva York: M.E. Sharpe Inc., 2008, p. 295-309. ISBN: 978-0-7656-1601-2

BERNDT, Jaqueline. *El fenómeno Manga*. Edición española. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S. A., 1996 (Orig. 1995). ISBN: 84-270-2157-7

BERNDT, Jaqueline. Manga studies #1: introduction. En *Comics forum* [En línea]. 2014 [Consultado el 22/02/2018]. Disponible en: <https://comicsforum.org/2014/05/11/manga-studies-1-introduction-by-jaqueline-berndt/>

BROPHY, Philip. *100 Anime*. Primera edición. Londres: British Film Institute, 2005. ISBN: 1-84457-084-3

BROWNING, John E.; WAYNE, Stein. The Western Eastern: de-coding hybridity and cyberzen gothic in *Vampire Hunter D* (1985). En SOON NG, Andrew Hook. *Asian gothic: essays on literature, film and anime*. Primera edición. Carolina del Norte/Londres: McFarland & Company Inc., 2008. p. 210-224. ISBN: 978-0-7864-3335-3

BRYCE, Mio. Images of a Greek goddess in anime: Athena and Nausicaa in Nausicaa of the Valley of the Wind. En KEFALLINOS, Elizabeth. *Thinking Diversely: Hellenism and the*

*challenge of globalization*. Australia: The Modern Greek Studies Association of Australia and New Zealand (MGSAANZ), 2012. p. 377-394. ISSN: 1039-2831

CAVALLARO, Dani. *The anime art of Hayao Miyazaki*. Primera edición. Carolina del Norte/Londres: McFarland & Company Inc., 2006. ISBN: 978-0-7864-2369-9

CHAPPUIS, Roman. La Japonité selon Jeanne D'arc. Mythes et récits occidentaux dans le manga et l'anime. En *Critique Internationale* [En línea]. Presses de Sciences Po (P.F.N.S.P.), 2008. nº38, p. 55-72. [Consultado el: 16/04/2018]. ISSN: 1290-7839. Disponible en: <https://www.cairn.info/revue-critique-internationale-2008-1-page-55.htm>

CLEMENTS, Jonathan. *Anime: a history*. Primera edición. Reino Unido: Palgrave, 2013. ISBN: 978-1-84457-390-5

CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Helen. *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Primera Edición. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001. ISBN: 1-880656-64-7

DANESIN, Maxime. Beyond time & culture: the revitalization of Old Norse literature and history in Yukimura's Makoto *Vinland Saga*. En *Mutual Images* [En línea]. Invierno 2017. Vol.2, p. 185-217. ISSN: 2496-1868. [Consultado el: 02/05/2018] Disponible en: <http://www.mutualimages-journal.org/index.php/MI/issue/archive>

DANESIN, Maxime. The European middle ages through the prism of contemporary Japanese literature: a study of *Vinland Saga*, *Spice & Wold* and *l'Eclipse*. En *Mutual Images* [En línea]. Verano 2016. Vol. 1, p. 95-122. ISSN: 2496-1868. [Consultado el: 25/01/2018] Disponible en: <http://www.mutualimages-journal.org/index.php/MI/issue/archive>

DENISON, Rayna. *Anime: a critical introduction*. Primera edición. Londres/Nueva York: Bloomsbury Publishing Inc., 2015. ISBN: 978-1-84788-479-4

DENISON, Rayna. Transcultural creativity in anime: hybrid identities in the production, distribution, texts and fandom of Japanese anime. En *Creative Industries Journal*. Reino Unido: Intellect ltd major papers, 2010. Vol. 3, nº. 3, p. 221-235. ISSN: 1751-0780

DRAZEN, Patrick. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Updated edition. Berkeley: Stone Bridge Press, 2014 [2003]. ISBN: 9781611720136

DRAZEN, Patrick. *Holly anime! Japan's view of Christianity*. Primera edición. Lanham/Boulder/Nueva York/Toronto/Reino Unido: Hamilton Books, 2017. ISBN: 978-0-7618-6908-8

GRAVETT, Paul. *Manga. La era del nuevo cómic*. Edición española. Madrid: H. Kliczkowski, 2006 (Orig. 2004). ISBN: 84-96592-05-7

GRIFFITH, John L. Integration and inversion: western medieval knights in Japanese manga and anime. En *Medieval and early modern English studies* [En línea]. 2009. Vol. 17, nº1, p. 89-119. [Consultado el 10/03/2018]. ISSN: 1229-0394. Disponible en: <http://hompi.sogang.ac.kr/anthony/mesak/Database.htm>

HATAKEYAMA, Chōko. A Study of the Televised Adaptation of House *Shokuhin Sekai Meisaku* (World Masterpiece Theater) Animation: a Case of *Little Princess Sara* (1985). En *Baika Women's University Faculty of Cultural and Expression Studies bulletin* Japón: Baika Womens University, 2007. Vol. 4, p. 65-75. ISSN: 1349-9750

HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Primera edición. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017. ISBN: 978-84-16933-36-5

HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel. Thinking of Spain in a flat way. En *Mutual Images* [En línea]. Otoño 2017. Vol.3, p. 43-69. ISSN: 2496-1868. [Consultado el: 15/04/2018] Disponible en: <http://www.mutualimages-journal.org/index.php/MI/issue/archive>

HORI, Hikari. Tezuka, *shōjo* and Moto Hagio. En *Mechademia*. University of Minnesota Press, 2013. Vol. 8, p. 299-311. ISSN: 19342489

HU, Tze-Yue G. *Frames of anime: culture and image-building*. Primera edición. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010. ISBN: 978-962-209-098-9

IGUCHI, Atsushi. Appropriating the other on the edge of the world: representations of western middle ages in modern Japanese culture. En *Journal of The Open University of Japan*. 2010, nº28, p. 63-69.

INOMATA, Noriko; MASUDA, Nozomi. "Foreign Country" Images in *shōjo* manga magazines: an analysis of *Weekly Margaret* in 1960-1970. En *Konan Women's University researches of literature and culture* [En línea]. 2015. Vol. 52, p. 41-49. ISSN: 1347-121X. [Consultado el 20/04/2018]. Disponible en [https://konan-wu.repo.nii.ac.jp/index.php?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_snippet&index\\_id=7&pn=1&count=75&order=7&lang=japanese&page\\_id=13&block\\_id=17](https://konan-wu.repo.nii.ac.jp/index.php?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_snippet&index_id=7&pn=1&count=75&order=7&lang=japanese&page_id=13&block_id=17)

IWABUCHI, Kōichi. *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*. Tercera edición. Estados Unidos: Duke University Press, 2007 (Orig. 2002). ISBN: 0-8223-2891-7

KÁLOVICS, Dalma. Manga studies #8: *shōjo* manga history: the obscured decades. En *Comics forum* [En línea]. 2015 [Consultado el 04/03/2018]. Disponible en: <https://comicsforum.org/2015/06/11/manga-studies-8-shojo-manga-history-the-obscured-decades-by-dalma-kalovics/>

KÁLOVICS, Dalma. The missing link in *shōjo* manga history: the changes in *shōjo* manga as seen through the magazine *Shukan Margaret*. En *京都精華大学紀要 (Kyoto Seika University bulletin)* [En línea]. Kyoto Seika University, 2016. Vol. 49, p. 5-22. [Consultado el 21/03/2018]. Disponible en: [http://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/?post\\_type=bulletin&p=2265](http://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/?post_type=bulletin&p=2265)

KELTS, Rolland. *Japanamerica: how Japanese Pop Culture has invaded the U. S.* Primera edición. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2006. ISBN: 1-4039-7475-4

KOULIKOV, Mikhail. Annual Bibliography of anime and manga studies. En *Anime and manga studies* [En línea]. [Última actualización 16/05/2018]. [Consultado el 30/01/2018]. Disponible en: <https://animemangastudies.wordpress.com/bibliographies/>

KOULIKOV, Mikhail. *Online bibliography of anime and manga research* [En línea]. [Última actualización 05/11/2010]. [Consultado el 29/01/2018]. Disponible en: <http://www.corneredangel.com/amwess/academic.html>

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mil años de manga*. Edición española. Barcelona: Electa, 2008 (Orig. 2007). ISBN: 978-84-8156-449-5

LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Primera edición. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. ISBN: 978-0-8166-5155-9

LU, Amy Shirong. The many faces of internationalization in Japanese anime. En *Animation: an interdisciplinary journal*. London/Singapore/Los Angeles/Nueva Dehli: SAGE, 2008, Vol. 3, nº2, p. 169-187. ISSN: 17468477

MCCARTHY, Helen. *500 Essential anime movies: the ultimate guide*. Primera Edición. Reino Unido: ILEX, 2008. ISBN: 978-1-905814-28-2

MCCARTHY, Helen. *Hayao Miyazaki: master of Japanese animation*. Revised edition. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002 (Orig. 1999). ISBN: 1-880656-41-8

MCGRAY, Douglas. Japan's Gross National Cool. En *Foreign Policy*. Mayo-junio 2002. p. 45-54. ISSN: 00157228

MIYAZAKI, Hayao. *Starting point: 1979-1996*. Edición inglesa. San Francisco: VIZ Media LLC, 2009 (Orig. 1996). ISBN: 978-1-4215-0594-7

MOLINÉ, Alfons. *El gran libro de los Manga*. Primera edición. Barcelona: Ediciones Glénat, 2002. ISBN: 84-8449-279-6

MOUSAVI, Saeedeh. Entertaining religious ideas in animation: through the study of religious elements in Japanese anime. En *Dōshisha University Global Studies Journal* [En línea]. 2013. Vol. 4, p. 145-166. [Consultado el 02/03/2018]. Disponible en: <http://global-studies.doshisha.ac.jp/en/research/journal/journal.html>

NAPIER, Susan J. *Anime: from Akira to Howl's Moving Castle*. Updated edition. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2005. ISBN: 1-4039-7052-1

NAPIER, Susan J. *From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*. Primera edición. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2007. ISBN: 1-4039-6214

NATSUME, Fusanosuke. Japan's manga culture. En *The Japan Foundation Newsletter*. Tokyo: The Japan Foundation, 2000. Vol. 27, nº3-4, p. 1-6. ISSN: 0385-2318

NATSUME, Fusanosuke. Japanese manga: its expression and popularity. En *ABD. Asian-Pacific Book Development* [En línea]. UNESCO Japan, 2003. Vol. 34, nº1, p. 3-5. ISSN: 0916-7838. [Consultado el 27/ 01/2018]. Disponible en: [https://www.accu.or.jp/appreb/09/09\\_02.html#341](https://www.accu.or.jp/appreb/09/09_02.html#341)

NOVIELLI, Maria Roberta. *Animerama, Storia del cinema d'animazione giapponese*. Primera edición. Venezia: Marsilio Editori, 2015. ISBN: 978-88-317-2047-2

OGI, Fusami. *Hana yori dango (Boys over flowers)* as a trans-national comic for girls beyond Japan. En *International Journal of Comics Art*. 2008. Vol. 10, nº2 p. 170-85. ISSN: 1531-6793

OGI, Fusami. *Shōjo manga (Japanese comics for girls)* in the 1970's: Japan as a message to Women's bodies: interviewing Keiko Takemiya. En *International Journal of Comics Art*. 2008. Vol. 10, nº2 p. 148-169. ISSN: 1531-6793

PELLITERI, Marco. East of Oliver Twist: Japanese culture and European influences in animated TV series for children and adolescents. En *The Japanese Journal of Animation studies (JJAS)*. Japón: Japanese Society for Animation Studies, 2006. Vol. 7, nº1, p. 57-70. ISSN: 1347300X

PHILIPPS, Susanne. Characters, themes, and narrative patterns in the manga of Osamu Tezuka. En MACWILLIAMS, Mark W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Primera edición. Nueva York: M.E. Sharpe Inc., 2008, p. 68-90. ISBN: 978-0-7656-1601-2

PRUVOST-DELASPRE, Marie. Uncertain spaces: the odd and the foreign in Tōei's feature films of the 1960. En *Mutual Images* [En línea]. Verano 2016, Vol. 1, p. 71-94. ISSN: 2496-1868. [Consultado el 16/04/2018]. Disponible en: <http://www.mutualimages-journal.org/index.php/MI/issue/archive>

RUH, Brian. Conceptualizing anime and the database *fantasyscape*. En *Mechademia*. University of Minnesota Press, 2014. Vol. 9, p. 164-175. ISSN: 19342489

SATO, Kenji. More Animated than Life. En *Kyoto Journal*. Julio 1999, nº41. ISSN: 0913-5200

SANTIAGO, José Andrés. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Primera edición. Vigo: dx5 digital & graphic art research, 2010. ISBN: 978-84-614-1666-0

SCHODT, Frederik L. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Collector's Edition. Berkeley: Stone Bridge Press, 2011 (Orig. 1996). ISBN: 978-1-933330-95-2

SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese comics*. US Edition. Nueva York: Kodansha USA, 2012 (Orig. 1983). ISBN: 978-1-56836-476-6

SERRACANT, Pau. *Miyazaki en Europa: la influencia de la cultura europea en el genio japonés*. Primera edición. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial, 2017. ISBN: 978-84-16961-14-6

SHAMOON, Deborah. Situating *shōjo* in *shōjo Manga*. En MACWILLIAMS, Mark W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Primera edición. Nueva York: M.E. Sharpe Inc., 2008, p. 137-154. ISBN: 978-0-7656-1601-2

SUTER, Rebecca. From *Jusuheru* to *Jannu*: girl knights and Christian witches in the work of Miuchi Suzue. En *Mechademia*. University of Minnesota Press, 2009. Vol. 4, p. 241-256. ISSN: 19342489

SUZUKI, Shige. Manga studies #4: traversing art and manga: Ishiko Junzō's writings on manga. En *Comics forum* [En línea]. 2014 [Consultado el 28/11/2017]. Disponible en: <https://comicsforum.org/2014/08/11/manga-studies-4-traversing-art-and-manga-ishiko-junzos-writings-on-mangagekiga-by-shige-cj-suzuki/>

TAKAHASHI, Mizuki. Opening the closed world of *shōjo Manga*. En MACWILLIAMS, Mark W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Primera edición. Nueva York: M.E. Sharpe Inc., 2008, p. 114-136. ISBN: 978-0-7656-1601-2

TAKEUCHI, Osamu. Japanese manga: research and criticism. En *Japanese book news* [En línea]. Japan: The Japan Foundation, otoño 1996. Vol. 15, p. 4-6. ISSN: 0918-9580. [Consultado el 27/02/2018]. Disponible en: [http://www.jpjf.go.jp/JF\\_Contents/InformationSearchService](http://www.jpjf.go.jp/JF_Contents/InformationSearchService)

THEISEN, Nicholas. Manga studies #5 & 6: Takeuchi Osamu and manga expression. En *Comics forum* [En línea]. 2015. [Consultado el 28/11/2018]. Disponible en <https://comicsforum.org/category/manga-studies/page/1/>

VAN STADEN, Cobus. Heidi in Japan: what do anime dreams of Europe mean for non-Europeans? En *International Institute for Asian Studies (IIAS) The Newsletter* [En línea]. Netherlands: IIAS International institute for Asian studies, primavera 2009. nº50, p. 24. ISSN: 0929-8738. [Consultado el 11/03/2018]. Disponible en: <https://iias.asia/the-newsletter/newsletter-50-spring-2009>

WAGURI, Ryo. Japanese manga, their cultural “Westernization”. En *The Research Bulletin of Shujitsu University and Shujitsu Junior College*. 2015. Vol. 45, p. 57-70.

WINTER, Jennifer de. Neo-bushido: neomedieval animé and Japanese essence. En ROBINSON, Carol L. *Neomedievalism in the media: essays on film, television and electronic games*. Primera edición. Lewiston: The Edwin Mellen Press, 2012. p. 69-88. ISBN: 0773426620

WOOD, Chris. The European fantasy space and identity construction in Porco Rosso. En *Post Script*. Invierno-primavera 2009. Vol. 28, nº2. ISSN: 0277-9897

## **5. 2. Listado de posible bibliografía pendiente de consultar para futuras investigaciones**

Animage. *The art of Japanese animation I: 25 years of television cartoons*. Tokyo: Tokuma shoten, 1988.

Animage. *The art of Japanese animaton II: 70 years of theatrical films*. Tokyo: Tokuma shoten, 1989.

CHIBA, Kaori. *世界名作劇場メモリアルブック ヨーロッパ編* [World Masterpiece Theater memorial book: Europe]. Japón: Shingiken, 2010. ISBN: 4775308149

ISHIGURO, Noboru; OHARA, Noriko. Terebi anime saizensen: Shisetsu anime 17 nenshi [The frontline of television animation: a personal history of 17 years of animation]. Tokyo: Yamato Shōbo, 1980.

- ISHIKO, Jun. *日本漫画史* [Japanese manga history]. Tokyo: Shakai Shishōsa, 1979.
- ITO, Go. *テヅカ・イズ・デッド: ひらかれたマンガ表現論へ* [Tezuka is dead: postmodernist and modernist approaches to Japanese manga]. Tokyo: NTT Shuppan, 2005. ISBN: 4757141297
- KANAMORI, Takeo. *マンガ昭和史: 庶民生活泣き笑い* [Manga history from the Shōwa era]. Tokyo: Shakai Shishōsha, 1973.
- MIYAO, Daisuke. Before anime: animation and the Pure Film Movement in Pre-war Japan. En *Japan Forum*. 2002. Vol. 14, nº2, p. 191-202.
- MIYAO, Daisuke. Thieves of Bagdad: transnational network of cinema and anime in the 1920s. En *Mechademia*. 2007. Vol. 2. p. 83-102. ISSN: 19342489
- Nippon Animation. *25th Anniversary memorial: Nippon Animation complete works compendium*. Tokyo: Planet Publishing, 2001.
- OGI, Fusami. Shōjo manga to “seiyō”- shōjo manga ni okeru “Nihon” no fuzai to seiyouteki no hanran ni tsuite [Shōjo manga and the occident – About the absence of “Japan” and the abundance of westernized designs]. En “Honyaku” no keniki: bunka - shokuminchi – aidentiti [The realms of “translation”: culture – colonialism – identity]. Tokyo: Iwanami Shōten, p. 177-192.
- PELLITERI, Marco. *The Dragon and the Dazzle: models, strategies and identities of Japanese animation*. Latina: Tunué, 2010. ISBN: 0861967003
- SHAMOON, Deborah. *Passionate friendship: the aesthetics of girl's culture in Japan*. Primera edición. University of Hawaii Press, 2012. ISBN: 9780824836382
- TAKAHASHI, Mitsuteru; TSUGATA, Nobuyuki. *アニメ学* [Anime studies]. Tokyo: NTT Shuppan, 2011. ISBN: 4757142706
- Tatsunoko. *Tatsunoko Pro anime super data file*. Tokyo: Tatsumi Shuppan, 1999.
- Tokyo Movie Shinsha. *TMS Anime super data file*. Tokyo: Tatsumi Shuppan, 1999.
- TSUGATA, Nobuyuki. *アニメ学 入門* [An introduction to anime studies]. Tokyo: Heibōnsha, 2005

YAMAGUCHI, Yasuo. *日本のアニメ全史* [*Complete history of Japanese animation*]. Tokyo: Ten books, 2004. ISBN: 4886960111

VAN STADEN, Cobus. The golden glow of the Alps: capitalism, globalization and anime's dreams of Europe. En CHAN, F.; KARPOVICH, A.; ZHANG, X. *Genre in Asia film and television*. Primera edición. Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2011, p. 178-193. ISBN: 978-1-349-32030-6

YONEZAWA, Yoshihiro. *戦後少女マンガ史* [*Shōjo manga history since the postwar*]. Tokyo: Shinpyōsa, 1980. ISBN: 978-4-480-42358-0

---

## 6. Anexos

### 6.1 Glosario de definiciones y conceptos

- Anime: Término utilizado para referirse a la animación japonesa desde la segunda mitad del siglo XX en todos los formatos y manifestaciones de su industria, ya sea para hablar de series de televisión, films u OVAs (original video animation).
- Bildungsroman: Literalmente “novela de aprendizaje”, se trata de un género literario surgido en Europa, con notable afianzamiento en el siglo XIX, que fomentó las bases de la novelística al centrar sus historias en la evolución tanto física como psicológica de sus protagonistas a lo largo de la narración de sus vidas. Con estas narrativas se transmiten una serie de temas, moralidades y problemáticas que conforman el aprendizaje de los protagonistas de estas obras, muchas veces partiendo de la infancia y su confrontación con el mundo adulto (Pelliteri, 2006, p. 57-59).
- Gekiga: Literalmente “imágenes dramáticas”, se utiliza dicho término para definir e identificar una tendencia de manga más serio, adulto y realista, tanto en temas como en estilo gráfico, desarrollada a finales de la década de los cincuenta. Este tipo de manga buscaba desmarcarse del carácter cómico e infantil del manga comercial, causando cierto éxito entre el lector universitario y adulto y estableciéndose como una alternativa de “underground” en Japón (Santiago, 2010, p. 97-99).

- Jojo-ga: Literalmente “pintura o ilustración lírica”, es un género pictórico japonés que trata la representación de mujeres, aspectos de su vida y psicología como tema central. Las obras *jojo-ga* hacen uso de una estética muy poética y sofisticada donde prevalece la sensibilidad emocional del artista por encima de la narrativa a representar, manteniendo un vínculo personal con la natura y la vida (Takahashi, 2008, p. 118).

- Mangaka: Denominación japonesa con la que se conoce a los artistas y autores de manga.

- Manga: Término utilizado para referirse al comic japonés desde el siglo XIX.

- Media pilgrimage: Literalmente “peregrinación mediática”, se entiende como *media pilgrimage* aquellos viajes o visitas, realizados por consumidores y aficionados, a todos aquellos lugares que se hayan vuelto especialmente icónicos y populares por su aparición en ciertos medios de masas, como pueden ser exitosas franquicias cinematográficas o televisivas. Una vez fascinados por el contenido de estas obras, los espectadores sienten la necesidad e ilusión de desplazarse a los lugares en los que se desarrollaron para recrear o recordar míticos momentos de sus series favoritas. Clothilde Sabre es una de las autoras que más ha estudiado estos fenómenos en relación al manga, el anime y la cultura pop japonesa, focalizando en como los fans europeos y americanos se desplazan a Japón para vivir y experimentar aquella pintoresca cultura que ven al consumir anime (véase Sabre, 2016). Mientras que por lo que hace a nuestra cuestión, en el trabajo mencionamos algunos casos en los que el público japonés se desplaza a Europa debido a la fascinación que les supone ciertos anime, como es el caso de *La Rosa de Versalles* (véase Berndt, 1996, p. 104-105) o *So-ra-no-wo-to*, caso del que Manuel Hernández ha investigado que el turismo de Cuenca creció gracias al éxito de la serie y estar basada en dicha ciudad (Hernández, 2017, p. 61-62).

- Pure Film Movement: Se trata de un movimiento reformista surgido en la década de los años diez del siglo XX de la mano de diversos críticos, intelectuales y cineastas japoneses con la voluntad de transformar y modernizar el cine japonés, el cual aún estaba sujeto a las convenciones del teatro tradicional como podía ser el *kabuki* o el *nō*. Para ello sus realizadores empezarán a pensar en términos más propios de un lenguaje

cinematográfico para la elaboración de sus producciones gracias a ciertas influencias del cine occidental. Para más información véase Richie, 2001.

- Tecno-orientalismo: Discurso teórico que analiza una nueva reformulación de la concepción y estereotipos “orientalistas” (siguiendo la propuesta del discurso orientalista de Edward Said) que se tienen de los países del este asiático. Esta nueva imagen estigmatizada y despectiva construida por occidente consiste en ver a las grandes potencias asiáticas (como China, Japón o Corea del Sur) como los paradigmas de la vanguardia tecnológica y económica del nuevo milenio, debido a que dichos países han interiorizado los modelos occidentales y los han potenciado hasta tal punto que han tomado la delantera dentro de la hegemonía económica y cultural global. Para más detalles véase Morley y Robins, 1995; Ueno, 1999 y Lozano, 2009.

Bibliografía consultada para la elaboración del glosario:

MORLEY, David; ROBINS, Kevin. *Spaces of identity: global media, electronic landscapes and global boundaries*. Primera edición. Londres: Routledge, 1995. p. 147-174. ISBN: 0-415-09596-4

LOZANO-MÉNDEZ, Artur. Corrientes contemporáneas y diversificación del Tecno-orientalismo. En *Inter Asia Papers* [En línea]. Barcelona: Institut d'Estudis Internacionals i Interculturals, 2009. nº 8, p. 1-51. ISSN: 2012-1747. [Consultado el 16/05/2018]. Disponible: <https://www.raco.cat/index.php/interasiapapers/article/viewFile/133168/183189>

LOZANO-MÉNDEZ, Artur. Genealogía del Tecno-orientalismo. En *Inter Asia Papers* [En línea]. Barcelona: Institut d'Estudis Internacionals i Interculturals, 2009. nº 7, p. 1-64. ISSN: 2012-1747. [Consultado el 16/05/2018]. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/interasiapapers/article/view/133167/183188>

RICHIE, Donald. *Cien años de Cine Japonés*. Edición española. Madrid: Ediciones Jaguar, 2004 (Orig. 2001). ISBN: 84-95537-77-X

SABRE, Clothilde. French anime and manga fans in Japan: pop culture tourism, media pilgrimage imaginary. En *International Journal of Contents Tourism*. Japón: Hokkaido



B. Entrevista a Kitarou Kosaka, director del film *Nasu: Summer in Andalusia* (*Nasu: Andarushia no Nasu*, 2003). En *Animage*. Agosto de 2003. Vol. 302. [Consultado el 20/05/2018]. Gracias a *Anim'Archive* en: <http://animarchive.tumblr.com/search/Nasu>



C. Ilustraciones de Yōichi Kotabe para el cancelado film *Pippi Longstocking*, que iba a ser codirigido por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. En *Animage*. Agosto de 1985. Vol. 86. [Consultado el 20/05/2018]. Gracias a *Anim'Archive* en: <http://animarchive.tumblr.com/tagged/hayao+miyazaki/page/11>





Fusami Ogi: When did you go?

Keiko Takemiya: Really, I created a story for *Kaze to ki no uta* in half a year after I became a professional manga artist. But I could not draw the work, although I wished to, because of my lack of knowledge. Then, first, I decided to go to Europe, buying a camera which cost me 150,000 yen at that time.

Fusami Ogi: Was that right after you serialized *Sota ga suki!* (I Love the Sky!)

Keiko Takemiya: Yes, it was.

Fusami Ogi: You mentioned somewhere that when you were drawing *Sora ga suki!*, you had never been to Europe, but when you went there, you found exactly the same Europe you drew.

Keiko Takemiya: Yes, I did. Before I went to Paris, I looked at a great many photos of Paris. I brought a very detailed guide book for traveling, which contained information about the Parisian lifestyle. The book about traveling in France was very fat, though I do not know why. Anyway, I bought it and read every line of it, because I did not understand French at all.

Fusami Ogi: Did you go with anyone?

Keiko Takemiya: Four people including me.

Fusami Ogi: Were you all friends?

Keiko Takemiya: Yamagishi-san, Hagio-san, and Masuyama-san, who was the brains at that time. We were four people.

(...)

Keiko Takemiya: We were the only Japanese who were walking alone. There were some Japanese groups who were on package tours, though.

Fusami Ogi: What did you want to see the most then?

Keiko Takemiya: I had been wondering how a stone-paved street was made, how you would feel when you walked on it, how thick each door was, and so on. I wanted to know such things, so all I took along with my new excellent camera were just materials for my drawings.

Fusami Ogi: After the trip, had your way of drawing changed, when you drew Europe?

Keiko Takemiya: Yes, I think so. I became more concerned with details. After I knew how to make a stone-paved street, I also watched repairs on it and stared at the blocks which were used.

Fusami Ogi: Your manga looks really fantastic. Especially, when your work is set in Europe or somewhere outside Japan, it appears even more fantastic. But your experience of traveling Europe and doing research on literature and films suggests that, despite the effects your work has, you yourself have more concern for "reality."

Keiko Takemiya: Yes. I try to draw something so that you can feel it is real. Although the story is fantastic and you cannot actually find it in reality, I try to present it as if you could feel it as a part of real life. For example, in a European film, I found a scene which showed a carriage directly running into a house from a street. It was a very strange scene for me. I just could not imagine how the carriage could get into the house from the street. Later, when I went to Europe, I found a way that connected the street directly to the courtyard in a house. Structurally, a house lot contains a space, which is neither a street nor a house, so that a carriage could get in from an entrance to a courtyard. I could gradually understand such structural things, as I went to Europe over and over.

Fusami Ogi: *Shōjo* manga in the 1970s has often been said to be the faithful reflection of a *shōjo's* inner mind by the *shōjo* herself, the author of the manga; and therefore, it could have provided readers with realistic feelings and effects. But what you have said gives us another reason. Your actual experience and research might also well introduce some realistic effects to your work. How often did you go to Europe?

Keiko Takemiya: Almost every year. Once I went there, I usually stayed for at least one month. I stayed in one country for about one week or ten days, and I visited the same place more than once. So, gradually, I got to understand cultural aspects shared by different European countries.

Fusami Ogi: You said that you went to Europe to see its lifestyle. Perhaps that's why your manga, set in foreign countries, looks realistic, not just fantastic. Research, literature, and films. By the way, *Kaze to ki no uta* portrays a love affair of a courtesan and a young aristocrat, which I think comes from *La Dame aux camellias*.

Keiko Takemiya: The truth is that I wanted to include *La Dame aux camellias'* in my work.

Fusami Ogi: Is that so? It is the story of Serge's father and mother.

Keiko Takemiya: I love Dumas *La Dame aux camellias*. I watched the film, saw the opera, and read the novel. As for the two main characters Gilbert and Serge in *Kaze to ki no uta*, since Gilbert has a very complicated background, which I drew in the details very carefully, I had to tell something about Serge's background, too. If you had to say something, I wondered, what should you focus on?

Then, the story of his parents came to mind. If you had to tell a story about a child of a viscount, I thought, you had no other choice but *La Dame aux camellias* (laughter).

Fusami Ogi: I see (laughter).

Keiko Takemiya: Not just copying *La Dame aux camellias*, but adding my own touch to it, I thought about how I could present it as a part of the characters in my work.

(...)

Fusami Ogi: Now, I would like to ask you again about foreign images in *shōjo* manga in the 1970s. I am wondering if *shōjo* manga was not the only media that was heavily weighted with foreign images.

Keiko Takemiya: Well, I remember that was characteristic of the times. The first gravure pictures of fashion magazines for girls such as *anan*, *non-no*, and so on, always had something like trips to European countries.

Fusami Ogi: Some say that at that time "Asia" did not exist, or everyone only saw "the West." What do you think about such a view?

Keiko Takemiya: Well, at that time, I thought "Asia" an "untouchable area," rather than not seeing it. Things about World War II were still sensitive matters. You could draw anything about America and Europe, but not so, about "Asia" as seen in Japan. If you use today's word, you can say it was "yabai!" (You'll be in big trouble!). There were some people who tried to draw Hong Kong and Asia, but few major magazines did special features on Asia. After more people began to go to Asia and found it safe, various magazines also began to report on it. I have a feeling that Asia came later.

(...)

E. Lista de los 50 libros recomendados por Hayao Miyazaki, en el marco de la exposición *Handwritten Testimonials by Hayao Miyazaki for his 50 recommended books* (2011). Gracias a KOMATSU, Mikikazu. Exhibition: 50 recommended books by Hayao Miyazaki [En línea]. En *Crunchyroll*. 15 de Julio de 2011 [Consultado el 18/05/2018]. Disponible en <http://www.crunchyroll.com/anime-feature/2011/07/15/exhibition-50-recommended-books-by-hayao-miyazaki> . Nota: Serracant indica que, de los 50 autores de esta lista, 39 son europeos, como ejemplo del vínculo de Miyazaki con Europa (Serracant, 2017).

1. *"The Little Prince"* Antoine de Saint-Exupéry (1943)
2. *"Il Romanzo di Cipollino"* Gianni Rodari (1956)
3. *"The Rose and the Ring"* William Makepeace Thackeray (1854)
4. *"The Little Bookroom"* Eleanor Farjeon (1955)
5. *"The Three Musketeers"* Alexandre Dumas (1844)
6. *"The Secret Garden"* Frances Eliza Hodgson Burnett (1909)
7. *"The Treasure of the Nibelungs"* G.Schalk (1953)
8. *"Alice's Adventures in Wonderland"* Lewis Carroll (1865)
9. *"The Adventures of Sherlock Holmes"* Arthur Ignatius Conan Doyle (1891)
10. *"A Norwegian Farm"* Marie Hamsun (1933)

11. "Конёк-горбунок" Пётр Пáвлович Ершóв (1834)
12. "Souvenirs entomologiques" Jean-Henri Casimir Fabre (1879-1907)
13. "Touí Mukashi no Fushigina Hanashi-Nihon Reiki" Tsutomu Minakami (1995)
14. "Иван-дурак" Leo Tolstoy (1885)
15. "Eagle of the Ninth" Rosemary Sutcliff (1954)
16. "Winnie-the-Pooh" A. A. Milne (1926)
17. "Les Princes du Vent" Michel-Aime Baudouy (1956)
18. "When Marnie Was There" Joan G Robinson (1967)
19. "The Long Winter" Laura Ingalls Wilder (1940)
20. "The Wind in the Willows" Kenneth Grahame (1908)
21. "The Ship That Flew" Hilda Lewis (1939)
22. "Flambards" Kathleen Wendy Peyton (1967)
23. "Tom's Midnight Garden" Ann Philippa Pearce (1958)
24. "The Adventures of Tom Sawyer" Mark Twain (1876)
25. "Chumon no Ooi Ryouriten" Kenji Miyazawa (1924)
26. "Heidi" Johanna Spyri (1888)
27. "Twenty Thousand Leagues Under the Sea" Jules Verne (1870)
28. "The Borrowers" Mary Norton (1952)
29. "Devatero pohádek" Karel Čapek (1931)
30. "Swallows and Amazons" Arthur Ransome (1930)
31. "The Flying Classroom" Erich Kästner (1933)
32. "Robinson Crusoe" Daniel Defoe (1719)
33. "Treasure Island" Robert Louis Stevenson (1883)
34. "Двенадцать месяцев" Samuil Marshak (1943)
35. "Tistou les pouces verts" Maurice Druon (1957)
36. "The man who planted the welsh onions" Kim Soun (1953)
37. "Strange Stories from a Chinese Studio" Pu Songling (1740)
38. "The Voyages of Doctor Dolittle" Hugh John Lofting (1922)
39. "Journey to the West" Wú Chéng'ēn (1500~?)
40. "Little Lord Fauntleroy" Frances Eliza Hodgson Burnett (1886)
41. "From the Mixed-Up Files of Mrs. Basil E. Frankweiler" Elaine Lobl Konigsburg (1968)
42. "Alla vi barn i Bullerbyn" Astrid Lindgren (1947)
43. "The Hobbit, or There and Back Again" John Ronald Reuel Tolkien (1937)
44. "A Wizard of Earthsea" Ursula K. Le Guin (1968)
45. "The Little White Horse" Elizabeth Goudge (1946)
46. "Bylo nas pet" Karel Polacek (1969)
47. "City Neighbor: The Story of Jane Addams" Clara Ingram Judson (1951)
48. "The Radium Woman" Eleanor Doorly (1939)
49. "The Otterbury Incident" Cecil Day-Lewis (1948)
50. "Hans Brinker or The Silver Skates" Mary Mapes Dodge (1865)

F. Fragmento del mensaje de presentación del estudio Nippon Animation en la versión inglesa de su página web, por la actual presidenta Kazuko Ishikawa. En *Nippon Animation Official Website* [Versión inglesa]. [Consultado el 18/05/2018] Disponible en: <http://www.nipponanimation.com/message/>

(...)

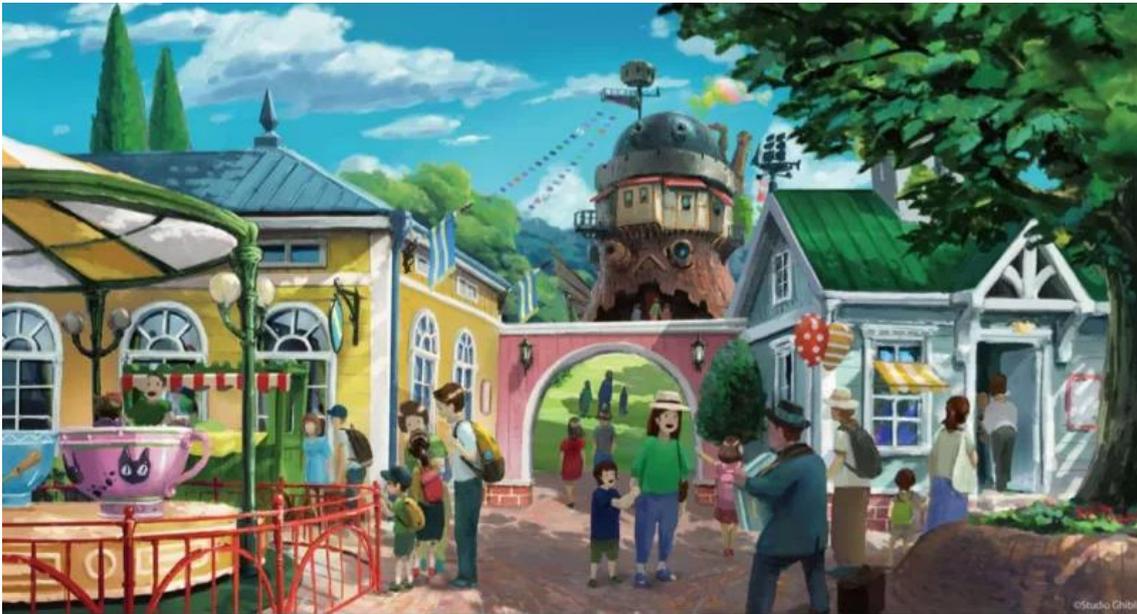
*"Founded back in 1975 by Koichi Motohashi and most famously known for "World Masterpiece Theater (Sekai Meisaku Gekijo)" and "Chibi Maruko-chan", our library consists of over 120 Titles. Each one, the precious result of the "Passion and Love" of their creators following our founder's (Koichi Motohashi) underlying principle - "To deliver to the children and adults of this world, wonderful animations that fascinates and nurtures the humanity within."*

*On into the future we will continue to carry the principles and heart of our founder, creating Masterpieces for generations of viewers to come. Using our expertise in Animation Production as a foundation, we intend to expand our business into the fields of "Content Creation", commencing with the rapidly growing Asian Market and moving on to distribute our content on a global scale.*

*As a team, we promise you on going development of Animation that will create dreams and fascinate you throughout your life."*

Kazuko Ishikawa  
President  
NIPPON ANIMATION CO., LTD

G. Diseños, ilustraciones y bocetos de lo que puede ser el parque temático que abrirá estudio Ghibli en 2022 cerca de Nagoya. Gracias a ASHCRAFT, Brian. First look at the Studio Ghibli theme park's concept art. En *Kotaku*. 25 de abril de 2018 [Consultado el 18/05/2018]. Disponible en <https://kotaku.com/first-look-at-the-studio-ghibli-theme-parks-official-co-1825523519>





H. ARAKI, Hirohiko. Epílogo de la Pocket Edition de *Jojo's Bizarre Adventure part II: Battle Tendency*. En *Jojo's Bizarre Adventure part II: Battle Tendency*. Edición española. Barcelona: Editorial Ivrea, 2018 [1986]. ISBN: 978-84-17099-40-4.

*“Dibujé “Battle Tendency”, la segunda parte de Jojo's Bizarre Adventure, durante la segunda mitad de la década de los ochenta. Creo que es importante tenerlo presente (...) empecé a leer libros sobre asesinos reales. En cuanto a música, me dejé llevar por la afroamericana. Recuerdo escuchar día sí y día también a Prince, por esas melodías tan exóticas y extrañas. En el arte y la moda, que yo creía que se trataba solo de diseños bonitos y elegantes, aparecieron marcas como Versace o Moschino y, conmovido, pensé:*

*¿Cómo se puede crear algo tan hermoso? ¿De verdad son reales? ¿Así es como se visten las mujeres europeas? Descubrí lo maravilloso que es viajar en busca de inspiración y me di cuenta de algo evidente: visitar las cosas por uno mismo es completamente diferente a verlo en libros o por televisión.*

*Por ejemplo, en Europa conservan con sumo cuidado jardines y esculturas estafalarias. Me las imaginaba escalofriantes, pero al ir a verlas, misteriosamente resultaron ser lugares que me calmaban y relajaban. (...) Todo, tanto lo correcto como lo oscuro, es un himno a la humanidad y decidí plasmarlo en “Jojo's Bizarre Adventure”.*”