



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
PUEBLA



INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
“ALFONSO VÉLEZ PLIEGO”

MAESTRÍA EN SOCIOLOGÍA

EXPERIENCIA Y CULTURA JAPONESA EN IMÁGENES
HISTÓRICAS MERCANTILES DEL *ANIME* EN MÉXICO

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN SOCIOLOGÍA

PRESENTA:

LIC. ALAN EUGENIO GONZÁLEZ

DIRECTOR:

DR. FERNANDO T. MATAMOROS PONCE

PUEBLA, PUE., DICIEMBRE 2020

Índice

Portada.....	1
Agradecimientos.....	4
Introducción.....	9
Capítulo I	
Revisión conceptual sobre las dimensiones culturales japonesas en la conformación de identidades.....	17
1.1 La cultura y la <i>vida cotidiana</i> en una sociedad.....	18
1.2 Una sociedad dominada.....	38
1.3 Impulsos y deseos de los sujetos en una sociedad.....	49
Capítulo II	
Una puerta al pasado: Lo japonés en México como antecedente participativo en la llegada del <i>anime</i>.....	57
2.1 Un encuentro, antes de un México. La misión <i>Hasekura</i>	59
2.2 La comisión astronómica y las migraciones japonesas.....	62
2.2.1 La comisión astronómica y sus consecuencias.....	62
2.2.2 Las migraciones japonesas.....	67
2.3 La vida durante y después de la Segunda Guerra Mundial.....	82
2.4 La literatura japonesa.....	93
2.5 El karate en México.....	96
2.5.1 Koichi Choda Watanabe y el <i>Karate-do Shito Ryu</i> en Puebla.....	97
2.6 Las escuelas, asociaciones y el idioma japonés en México.....	103
2.7 Constelaciones históricas en la educación y cultura transnacional de lo global y lo local en el <i>anime</i>	106
Capítulo III	
Pertinencia del <i>anime</i> en conformaciones grupales. Consumo, mercancía y experiencia social e histórica en imágenes.....	113
3.1 El <i>anime</i> en México.....	114
3.2 Una subjetividad objetivada: influencia del <i>anime</i> en los <i>otakus</i> , su consumo y conformación como mercancías sociales.....	121

3.3 El <i>anime</i> como posibilidad de luchar contra la dominación. Tensiones y contradicciones que yacen en el contenido animado.....	130
3.3.1 La última batalla. Este es el camino final hacia la lucha.....	145
Consideraciones finales.....	156
Glosario de términos.....	163
Anexos.....	168
Bibliografía.....	225

Agradecimientos

A mi familia, que ha estado conmigo en este proceso. A mis padres, quienes siempre han enfrentado la vida y sus dificultades con sus acciones, su fuerza y sus sonrisas. Han sido siempre mi fuente de admiración y alegría. Sigo pensando que sin ustedes, jamás hubiera podido realizar lo que he conseguido. Gracias papá, por siempre estar conmigo, aconsejándome, comprendiéndome e impulsándome a seguir mis metas y objetivos. Gracias por ser parte de mis éxitos, y acompañar mis gustos, desde niño. Gracias mamá, porque no puedo pensar en alguien más, cuando reflexiono sobre la perseverancia y la lucha del día a día, con las complicaciones que siempre se nos presentan. Gracias por aconsejarme y comprenderme, por escucharme y ayudarme a ser lo que soy, por todo eso, gracias mamá, gracias papá. Infinitas gracias a los dos, por siempre cuidarnos y nunca dejarnos. Por lidiar siempre conmigo, una tarea sin duda complicada. Gracias por ser partícipes de mi *gusto* sobre mi tema de investigación, pues recuerdo cuando veían con nosotros *animés* en la década de los noventa. Sobre todo, a ti mamá, porque fuiste la primera en relacionarte con los *animés* japoneses en tu infancia (gracias a mi tía Laura, tu hermana, que influyó con sus gustos en el tuyo), gracias por mostrarme ese gusto tuyo, que se convertiría en mío.

A ti, hermano, por dejar que siga compartiendo alegrías, momentos, juegos y corajes a tu lado. Sigo pensando que eres el mejor hermano que pude tener. Desde el día que naciste, fuiste mi mayor alegría, aunque tristemente no me di cuenta hasta años después. Gracias por brindarme apoyo, de distintas formas, durante este trayecto. Este 2020, nos hemos enfrentado a cosas de la vida, pero pudimos superarlas en familia, todos juntos. Con nostalgia, pero con felicidad, recuerdo aquellos momentos de desvelo que teníamos en Chiapas, cuando veíamos *anime* a las 00:00 de la mañana. Probablemente, fue el inicio del mejoramiento de nuestra relación. Gracias por compartir conmigo estos gustos, pues igual me viene a la mente momentos que tuvimos, ya en Puebla, viendo *Death Note*, *Boku Dake Ga Inai Machi*, *Dragon Ball Super* y demás *animés*. Gracias infinitas, hermano, pues de igual forma, me hablaste de un *anime* que viste, que me sirvió para utilizarlo en el último capítulo. Asimismo, te agradezco, con todo mi corazón, porque fuiste quien trajo a nuestras vidas, a la otra mayor alegría que tengo, nuestros perritos.

Sé que ustedes no podrán leer esto, y si se los leo, no entenderán lo que digo, pero quiero escribirles, Holy y Nash, lo mucho que han ayudado en este proceso. Llegaron a nuestras vidas en el 2019, y sin duda, re-significaron mi vida de la forma más hermosa posible. El proceso de construcción de una investigación no es fácil, siempre hay momentos de desesperación, estrés, tensión. Aspectos que pueden llevar a sentimientos depresivos. Cuando sentía estar afectado por estos, ustedes se acercaban y brincaban, de una forma tan alegre, que todo desaparecía. Verlos correr, verlos ladrar, verlos jugar, ha sido mi mayor apoyo y motivación en este proceso. Este año ha sido duro, y sin duda, lo resentiría mucho si ustedes no estuvieran a mi lado, dándome una de las mayores alegrías que, sin duda, tendré en toda mi vida. Gracias mis pequeños.

No quiero dejar pasar, también, la oportunidad de agradecer a mis sinodales de tesis. Gracias Dra. Gloria Marroni, por sus cursos en el posgrado y sus reflexiones que me ayudaron a construir esta investigación, así como sus constantes enseñanzas y, por supuesto, haber aceptado ser sinodal de esta tesis. Gracias Dra. Cristina Cruz Carvajal, pues de nueva cuenta, vuelve a estar presente en un momento importante para mí; muchas gracias por su amistad y por haber aceptado ser sinodal de esta tesis. Gracias Dr. Abaham Nahón, pues sus reflexiones me permitieron poder concretar esta investigación, gracias de igual forma, por haber aceptado ser sinodal de este trabajo. Muchas gracias por tener el tiempo de leer esta investigación, y por sus (futuros) comentarios, que ayudaran para posteriores reflexiones del tema y el devenir. Les agradezco por haber aceptado ser mis sinodales en este último momento del proceso de tesis. Asimismo, quiero agradecer a mi director de tesis, el Dr. Fernando T. Matamoros Ponce, quien desde el 2018, ha estado al pendiente de la investigación, ayudándome constantemente en las reflexiones teórico-metodológicas de las constelaciones socioculturales dentro de las problemáticas de la tesis. Agradezco su tiempo, sus comentarios, así como las charlas en Casa Amarilla, en clases, en su hogar, que me permitieron, constantemente, entrever lo que se mueve al interior del objeto de estudio. Gracias, Dr., por aceptarme como su asesorado.

De igual forma, quiero agradecer a mis amigas, Marina Ayala Estrada, estudiante de historia de la UNAM, y a Stephania Balbuena López, Licenciada en Relaciones internacionales. Gracias Marina, por estar alentándome en este proceso, y gracias, de nueva cuenta, por ser parte de las reflexiones de esta tesis, en particular, de las migraciones

japonesas al país. Gracias stephi, por haberme ayudado a reflexionar sobre las prácticas de los *otakus*, en aquella charla de café que tuvimos, donde te conocí; así como desde tus reflexiones en tu tesis de licenciatura. Siempre recordaré la forma en que las conocí a las dos. Gracias y un abrazo a la distancia, a ambas.

A mis amigos, los de licenciatura y maestría, les agradezco muchísimo el ser parte constante de las motivaciones durante este proceso. A mis queridos *BMF* (amigos de licenciatura), por sus motivaciones constantes, por estar al pendiente de mí progreso y siempre decirme que lo iba a lograr, gracias por brindarme su amistad siempre, durante estos diez años de conocernos, desde que entramos a la licenciatura. También agradecer a Angel Soria, Laura Vázquez y Daniela Patricio. Las tres han sido excelentes personas y muy buenas amigas, quienes han estado conmigo desde licenciatura, y me han apoyado y alentando desde aquellos momentos. Muchísimas gracias, queridas amigas.

Asimismo, muchas gracias a los amigos que pude conocer durante mi estadía en la Maestría, amigos que también fueron compañeros, con los que tuve la fortuna de compartir agradables momentos, dentro y fuera de las clases. Siempre fueron una motivación importante en nuestras convivencias diarias, en clases, en las mesas de Casa Amarilla. Agradezco mucho me hayan brindado su amistad, siempre los tendré en mi mente y corazón como grandes amigos que son. Gracias Camilo Oviedo, Fernando Cantillo, Maribel Valencia, José González, Verónica Barreda, Luis Chávez, Cristopher Mejía, Rocío Lobato, Joshua Llanos, Gabriel Rodríguez, Astrid Iracheta y, sobre todo, Zulma Luna y Mario Islas. Gracias Zulma, por siempre decirme que no debía quedarme con la mirada negativa de los *animés* y *otakus*, tus comentarios me abrieron la perspectiva para poder enfocar la investigación. Gracias Mario, porque hemos sido amigos desde que entramos en licenciatura, y siempre has estado ayudándome con tus reflexiones respecto a mis temas de investigación, ojalá nos toque compartir, en algún otro momento, estadía en doctorado, querido amigo.

Debo agradecer, también, a mi familia externa, mis primos, tíos y tías y demás familiares que siempre me han apoyado en mis acciones, y me han acompañado este año con la investigación, así como con las ponencias que he presentado de forma virtual, debido a la pandemia de este 2020. Les agradezco mucho, a la distancia, a todos. También, quiero agradecer a Paty Arana, secretaria del posgrado, quien siempre estuvo apoyándome con lo

administrativo, con charlas divertidas, con momentos agradables, gracias por ser mi amiga en este tiempo de conocernos. Eres, sin duda, una excelente persona.

También quiero agradecer a los nuevos amigos que se presentaron este año, que, pese al corto tiempo de conocernos, sus personalidades y sus formas de ser en la nascente amistad entre nosotros, me ayudó a estar con ánimo y calma, para terminar las últimas partes de la escritura de esta investigación. Gracias Brenda Zamora, porque siempre me decías que iba a terminar, y me alentabas a continuar con consejos cuando te decía que estaba cansado. Eres una de las personas más lindas de este año de dolor con las que pude haberme encontrado. Siempre estaré agradecido por todos los consejos y compañías que me brindaste. Gracias Viri Romero, porque, sin duda, eres una de las personas más amables y lindas que hay. Gracias por decirme que ya faltaba menos y que lo iba a lograr, por leerme y escucharme, por estar ahí conmigo en esta última etapa de mi éxito más importante. Gracias, Aranza Cabrera, porque siento en ti una fuerza y entusiasmo que me permitió retomar con felicidad el tema, gracias por estar en estos últimos días de finalización, porque de verdad me es grato y feliz el estarte conociendo día a día, y darme cuenta de la maravillosa y encantadora persona que eres. Gracias infinitas a las tres, por las pláticas sobre dramas coreanos y *k-pop*, que me ayudaban a relajarme en mis momentos de tensión. Espero siempre tenerlas en mi vida, porque son grandes seres humanos.

También, y muy particularmente, quiero agradecer a los entrevistados que dieron sus ecos a esta tesis. Sin ellos, no hubiera logrado reflexionar sobre sus prácticas como fans del *anime*. Muchísimas gracias a todos los *otakus* que escapan, muchas veces, con sus palabras y acciones a la conceptualidad de las vidas dañadas. Con sus gustos y ánimos, son capaces de re-significar sus prácticas y sus espacialidades. Siempre sean felices y continúen siendo sujetos de resistencias a las lógicas sistémicas del Capital. Gracias también a Luis Alfonso Mendoza, doblador mexicano, quien le dio voz a Gohan, personaje de *Dragon Ball Z*, y quien falleció este año al ser asesinado en la CDMX. Gracias Luis, porque tu voz fue parte importante de mi infancia.

Ya para finalizar, quiero dedicar esta investigación a los familiares que se han ido desde hace varios años, sobre todo, a mis tíos Jorge y “panchito”, gracias por ser parte de mi vida; y en especial, a mi abuelito materno, Manuel González Navarrete. Campesino de

Oaxaca que siempre luchó en su vida y por su familia. Espero, por lo menos, tener siempre una parte de tu dedicación y lucha constante. Los extrañamos mucho.

Introducción

Este trabajo, que el lector tiene en su poder, nació como una propuesta de investigación particularmente diferente a las temáticas que se suelen manejar en el espacio institucional del Posgrado en Sociología en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Esto no quiere decir que la temática cultural no se mueva en los mismos hilos reflexivos que se estudian dentro del posgrado mencionado. Estudios sobre singularidades, “curiosidades” y reflexiones de objetos de investigación que giran en torno a problemáticas de sociedad, constituidas por relaciones sociales de violencias que se instauran en ellas. Así, me pareció necesario y fundamental reflexionar y profundizar, desde una *sociología reflexiva* (Bourdieu y Wacquant, 2005) sobre “lógicas internas” en este tipo de temáticas culturales globalizadas por el Capital. Asimismo, la *sociología reflexiva* diría Gloria Marroni (2016: 208), permitirá reivindicar la dimensión subjetiva del comportamiento humano de los *otakus*.

De la misma manera, como lo veremos en la tesis, nos pareció sustancial mirar con Bolívar Echeverría (2001 y 1998) los orígenes culturales de las imágenes del *anime* para destacar las problemáticas marxistas de valor de uso, valor de cambio y utopía. Con estos acercamientos teóricos complementarios al estudio del arte y la estética como experiencia, podemos observar durante los últimos años una mayor propagación de *industrias culturales* transnacionalizadas y amplificadas por internet; que terminan proyectándose en sociedades distintas a las que surgen, como sucede con nuestro objeto de estudio: el *anime* japonés en México.

En este sentido, constataremos en la lectura de esta tesis cómo, con la llamada globalización, aspectos socioculturales han penetrado en nuestros imaginarios y han permeado nuestras vidas cotidianas, al grado que no podemos concebir éstas (y nuestras prácticas en torno a ellas) sin mencionar dimensiones abstractas en las estructuras conceptuales; como constelaciones históricas y culturales en nuestras subjetividades. Ejemplificando esto, es muy difícil no poder resistirse ir al cine a ver películas mediadas por las estructuras productoras, sobre todo norteamericanas. Es muy difícil, también, no concebir a la vida sin la música, ya sea estadounidense, británica o, como se ha estado dando en los

últimos años, surcoreana¹. De igual forma, ya cuesta cierto trabajo desprenderse de la televisión y, sobre todo, de los contenidos como series, documentales y, por supuesto, *animés*. Por eso, plataformas como *Netflix*, *Amazon Prime* y la recién llegada *Disney+* han tenido, tienen y tendrán, un “monstruoso” éxito.

Ante tales situaciones, resulta difícil no pensar que estos contenidos, en los momentos actuales, no ejerzan una fuerza dominante sobre los espectadores. Sobre todo, los contenidos japoneses que, de alguna forma, para la gran mayoría de la sociedad mexicana, son desconocidos o confundidos (con caricaturas de Estados Unidos). Además de ser invisibilidades contenidas como objetividad y subjetividad de proyecciones de poder del Capital, son también productoras de experiencias en espacios particulares. Partimos, entonces, desde este punto de inflexión, sobre cuestiones socioculturales e históricas para indagar y reflexionar desde el inicio de esta tesis sobre la exégesis en el objeto de estudio: problemáticas socio-históricas de transnacionalización de imágenes niponas presentadas en nuestro país.

Asimismo, nos parece importante mencionar que, como investigadores, como académicos, no podemos percibirnos como entes alejados o por encima de la sociedad. Somos parte de ella y, por ende, nuestros objetos de estudio, también, pueden tener una gran influencia en nuestras subjetividades, como por ejemplo, de consumo o goce de imágenes en la cotidianidad, como sucede con esta investigación. Es más, podríamos decir que nuestra reflexividad epistémica muestra una conexión interna con las perspectivas de racionalidades en la *vida cotidiana* como con intenciones intelectuales; destacar los múltiples mecanismos contradictorios en las subjetividades de actores-espectadores en la sociedad. Así, puedo destacar que mi caso, particular, tiene relación con mi investigación. Soy parte de esa generación de jóvenes mexicanos que pudo acceder a los contenidos animados nipones en la televisión. Crecí en la década de los noventa, presenciando el “boom” del *anime* en México, mientras que, al mismo tiempo, conocía a un doctor cercano a la familia, descendiente japonés. Mi vida, desde ese entonces, considero se volvió intelectualmente una relación constante con las dimensiones culturales en imágenes japonesas, como se podría constatar, incluso con mi tesis de licenciatura.

¹ Para quien no conozca sobre esta ola musical, grupos como *Blackpink*, *Red Velvet*, *BTS*, *(G)-IDLE*, *GFRIEND*, etc., se pueden encontrar, de fácil acceso, en plataformas como *Spotify* y *Youtube*.

Mi acercamiento a lo japonés se dio, como mencioné, en primera instancia, con los contenidos animados nipones. No sería hasta mi juventud que entraría en consciencia de que aquello que había visto, y lo que en ese momento veía, eran producciones animadas de un país del que no conocía absolutamente nada. Pese a esto, la influencia de ver más contenidos y sus imágenes en constante movimiento me permitió acercarme a esas dimensiones japonesas, particularmente desde la cultura. Como lo comenté anteriormente, durante mi estadía en licenciatura, tuve la oportunidad de acercarme, desde la disciplina histórica, a conocer más sobre Japón, al punto que, mi tesis de licenciatura, versó sobre migraciones japonesas a México y Puebla. Dicha tesis, me fue de ayuda para reflexionar las relaciones históricas y culturales en torno a esta investigación y, por supuesto, a completar perspectivas de un intento de convergencia interdisciplinaria más completa, sobre todo epistémica entre la Sociología y la Historia, vinculadas a problemáticas conceptuales inscritas en el lenguaje y la cultura.

Importante es comentar el gran espectro de investigaciones² que han aparecido (y seguramente seguirán apareciendo) sobre nuestro objeto de estudio. Gracias a estas aportaciones históricas y culturales, logré nutrir y concretar, sobre todo epistemológicamente, el último capítulo de mi investigación, donde destaco la presencia cultural del pasado en el presente de las imágenes del *anime*. Estas investigaciones reseñadas a lo largo de la tesis, permitieron reflexionar en la construcción metodológica y epistemológica de mi investigación. Sin duda, no fue una tarea fácil incursionar elementos culturales de lo japonés, pues nuestro país se encuentra a una distancia considerable, con una cultura y un idioma diferentes a lo que el investigador mexicano no está acostumbrado. Sin embargo, pese a lo ya escrito por especialistas, aportaciones considerables a estas temáticas del *anime* en México y Latinoamérica, nuestro estudio destacará o profundizará cómo

² Por mencionar algunos: Álvarez, F. (2016). “Cibercultura otaku, un análisis interdiscursivo de identidades fan puestas en escena en grupos de Facebook”. En *Perspectivas de la comunicación*, vol. 9, núm. 2, pp. 31-57. Banega Peyrot, Julio Emmanuel (2018). “¿Qué anima el anime?”. En Daza Orozco, Carlos Eduardo, Antonio Míguez Santa Cruz y Analia Lorena Meo. *Narrativas Visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. Bogotá. Fundación universitaria San Mateo. Berman, Morris (2017). *Belleza neurótica. Un extranjero observa Japón*. México. Sexto piso. Para consultar más investigaciones, el apartado bibliográfico permite visualizar la diversidad académica del objeto de estudio.

relaciones sociales, inscritas en las imágenes, son partícipes de experiencias históricas socioculturales que permiten mostrar mundos diferentes (Marroni, 2016: 204).

La lejanía con Japón reduce las fuentes para la consulta sobre el tema. Pero, consideramos que la gran influencia de estos estudios sobre lo nipón ha permitido, al menos en la última década, una proyección importante de discursos al respecto. Por esto mismo, las observaciones presentadas en nuestra investigación, espero, sirvan al alcance reflexivo sobre la universalidad de observaciones metodológicas en torno a estos temas (como a otros que, discursivamente, se acerquen a las dimensiones japonesas). Así, metodológicamente, podemos constatar que los alcances en las observaciones y reflexiones de futuras investigaciones interdisciplinarias sobre estos tópicos no son cerradas; porque ninguna temática lo es y siempre se presenta en un constante movimiento, tal y como sucede, incluso, con la sociedad en donde se originan representaciones significativas culturales como experiencias de sociedad (incluyendo, por ejemplo, como lo menciona Fernando Matamoros (2020), la presencia del pasado mesoamericano actualizado en las representaciones significativas del presente).

Por consiguiente, el investigador (en este caso, quien narra esta introducción) debe tener y mostrar siempre una constante reflexividad a través de la interacción, la diferenciación y la reciprocidad entre los actores, la temática y él mismo, que constantemente nutra y potencie el entendimiento y la reflexión de la investigación (Guber, 2011: 50). Lo que significa, también, que no debemos temer enfrentar dificultades del pensamiento mediado por lógicas sociales, culturales y políticas para potenciar (diría Ernst Bloch, 1997) las posibilidades del *todavía-no aún* de esperanzas y utopías inscritas en protestas y gritos de *vidas dañadas* (Adorno, 2006) por las estructuras de dominación.

A raíz de esto, las primeras observaciones que tuve, sin duda, me llevaron a pensar el objeto de estudio en una relación constante con sus relaciones capitalistas: procesos de abstracción y mercantilización en las imágenes en movimiento. Sin embargo, mi intención era descubrir la relación e influencia que tenían las imágenes del *anime* como *industria cultural* japonesa en México; la relación y la fuerza que tiene con sus fans a través de la mercancía. Partiendo de las reflexiones de Karl Marx sobre el trabajo abstracto, y el acercamiento metodológico y epistemológico de Fernando Matamoros Ponce (2015), nos permitió pensar y entender lo subsumido por la dominación y el poder, vinculado esto a los

procesos de fetichización de la mercancía. Esto permitió visualizar cómo estas cuestiones de la mercancía se entrelazan en la cultura (japonesa y mexicana), en el objeto y el sujeto como manifestaciones del mismo movimiento en la experiencia de la cultura en la modernidad (Echeverría, 2001).

Sin embargo, la visión hacia la investigación puede estar nublada por la alienación y el fetichismo de la mercancía, como la normalidad establecida por la *razón instrumental* impuesta por las *industrias culturales* vinculadas al objeto de estudio. Por esto mismo, destacaremos en esta tesis potencialidades socioculturales de la historia en los procesos de producción de espacios de luchas contra la violencia del Capital, tanto de las condiciones del trabajo como de las posibles resistencias en contradicciones manifiestas por el mercado y las estructuras dominantes. Así, aunque ocultas, invisibles, en esas lógicas del mercado, como relaciones fetichizantes, el objetivo de esta tesis expondrá constelaciones históricas de lo japonés en relación con la *vida cotidiana* y la conformación de comunidad (mediados por el Capital) como influencias universales y culturales que se conectan con lo mexicano.

Cabe mencionar en esta introducción que lo que marcó, por un tiempo, el camino de la investigación, fue centrarse sobre la violencia y la dominación como una fuerza totalizante, sin posibilidad o, al menos, como una concepción abstracta y teórica que impide mirar los procesos culturales implícitos en imágenes históricas del *anime*. Sin embargo, consideré que las constantes reflexiones que el investigador debe tener, que se presentan conforme se avance en el proceso (aunados también, a las reflexiones que surgen en la relación con otros sujetos), derivaron en una curiosidad por saber cuáles y cómo eran las prácticas de los fans, las apropiaciones de estos con los contenidos animados. Más allá de verlos en relación a prácticas abstractas del consumo, miré los excedentes de la *potencia de la negatividad* para destacar, aún en el *hombre unidimensional* (Marcuse, 2010) o en el *ornamento de la masa* (Kracauer, 2008), las posibilidades implícitas de acción para la construcción de relaciones de resistencias; que nacen de tensiones y contradicciones del deseo y placer del *anime*.

Partir de la reflexión respecto a dichas contradicciones, que hay en esos contenidos culturales japoneses, y que son influencia para los fans, me permitió configurar la base de un cuerpo teórico-metodológico que dirigió la construcción y conformación de los capítulos de esta investigación. En este sentido, el capitulado que se conformó a raíz de las dificultades inscritas en esta breve introducción, presenta una narrativa que destacará, sobre todo, las

profundidades de la *dificultad* de exponer, desde la superficie de la abstracción, las raíces originarias, complementarias, del *anime* en la *sociedad del espectáculo*, diría Guy Debord (1998), al mismo tiempo, el deseo como materialización de la cultura socializada en comunidades, pero desvanecidos por la alienación y el fetichismo de la mercancía.

En el primer capítulo parto de una revisión conceptual sobre las dimensiones históricas japonesas, las cuales son perceptibles al analizar el contexto en el que se originan las influencias que tienen para los sujetos de dicha sociedad. Partiendo de esto, se comprenderán problemáticas históricas de la sociedad japonesa, que aparecen en relación con la cultura, la experiencia, la historia y, por supuesto, la *vida cotidiana* como posibilidades contra la violencia y la dominación. Por esto es necesario abordar estos aspectos, pues el tema de investigación, el *anime*, es una creación de origen japonés, por lo que, según una lógica correlacional, es necesario retomar constelaciones históricas de Japón para comprender cómo los contenidos en esas imágenes tienen un impacto sobre la sociedad mexicana.

Así, cultura y *vida cotidiana* aparecen relacionadas en la conformación de la sociedad japonesa, pues ambas permiten reflexionar el momento de la creación de una experiencia de imaginarios implícitos en imágenes; orígenes en los que surge el *anime* y cómo influye en la sociedad. ¿Qué transmite y qué afecta en la reproducción de la *vida cotidiana*?, si es parte de una cultura histórica tradicional, o se erige en un nuevo espectro cultural de la sociedad tras la Segunda Guerra Mundial. A partir de esto, destacaremos cómo se conforma una identidad nueva a partir de las prácticas de consumo; una vida que, por cierto, es impuesta y subjetivada por el mercado y la *industria cultural* de Estados Unidos.

La *vida cotidiana* japonesa que se suscita, tras la mencionada Segunda Guerra Mundial, vislumbra la finalidad que tienen estos contenidos japoneses en su sociedad y, con eso, se puede entender cómo la sociedad japonesa aparece como una sociedad dominada, también, por el Capital. Dicha sociedad aparece dominada subjetivamente con la vida norteamericana que penetra con fuerza en la sociedad japonesa. Al mismo tiempo, se refuerza a través del miedo que se reproduce mediante la *industria cultural* y la televisión, que juegan un papel importante para la configuración de dicha identidad social. El orden social que se necesitaba, así como una sociedad que estuviera más enfocada a los trabajos asalariados dentro de una urbanización progresiva, se encontró a través de los contenidos animados,

quienes presentaban un mundo de diversión y de felicidad, aspectos que intentaban sanar la *vida dañada* del japonés a través del consumo; como expresión del capitalismo.

El *anime*, con la felicidad, diversión y dolor que presenta en sus singularidades de lucha y resistencia contra dominaciones y violencias, aparece con sus narraciones, logrando despertar los impulsos y deseos de los sujetos en la sociedad japonesa. Particularmente, hablamos de fans, los cuales, de alguna forma, logran tener cierto grado de concientización sobre la realidad que viven. En particular son los *otakus*³ japoneses quienes, a través de la apropiación de las imágenes en movimiento y sus prácticas, logran ser un reflejo de la *vida dañada* en la que están inmersos. Sus impulsos y deseos se muestran a través de sus formas coloridas, de su felicidad y la muestra del deseo que, en cierto sentido, aunque pasivo, busca una vida diferente a la constituida por la violencia y la fragmentación del capitalismo.

En el segundo capítulo visualizamos, partiendo del uso de la disciplina de la historia, la llegada de migrantes japoneses y su influencia cultural en México. Iniciamos a partir de las primeras relaciones comerciales y diplomáticas que se dieron con la misión *Hasekura*, la cual fundamentó, aunque en pequeña escala, una concepción dentro del imaginario colectivo del novohispano; que después devendría en el imaginario mexicano como complemento de las relaciones culturales entre México y Japón. Para mirar las proyecciones de lo japonés en territorio mexicano, posteriormente, veremos la importancia de las migraciones japonesas de las últimas décadas del siglo XIX.

Continuando con el recorrido histórico, señalamos las vivencias de dichos migrantes, durante y después de la Segunda Guerra Mundial, para mostrar cómo, a raíz del fin de este acontecimiento histórico, las relaciones entre los dos países cobraron mayor fuerza y, con esto, se logró impulsar la transnacionalización de la cultura japonesa, entendida ésta como la movilización de los aspectos de la *vida cotidiana* nipona. Aspecto importante a señalar ya que, en relación a esto, se comenzó a potenciar un mayor conocimiento de la *dimensión cultural* japonesa en el país; al grado que, algunos mexicanos, empezaron a tener relación y apropiación de lo japonés en sus vidas. Como ejemplo de esto, además de tradiciones culinarias, tenemos la influencia de la literatura japonesa; del karate y el judo como disciplinas de artes marciales; la creación de instituciones de enseñanza para los

³ Grupo de adscripción cuyos integrantes son entusiastas de ver *anime*, leer *manga*, así como de otras actividades relacionadas.

descendientes japoneses que, con el tiempo, serían de influencia para la enseñanza de la cultura japonesa a los mexicanos interesados.

La importancia de visibilizar las migraciones japonesas, y la transición histórica de la influencia cultural nipona en México, permite entender, en cierta medida, por qué el *anime* logró introducirse al país sin muchas complicaciones, pues, considero, en la *vida cotidiana* mexicana existía un conocimiento y apropiación de ciertos aspectos culturales de lo japonés. Con esto, se abre camino al último capítulo, en el cual se aborda la llegada del *anime* a México en la década que tiene su mayor “boom”.

Se retoman, en este último capítulo, aspectos importantes que ayudaron a que el *anime* tuviera éxito en el país. Por ejemplo, las cuestiones estéticas de la moral del japonés con el *otro*, la relación comercial de México y Estados Unidos, así como la representación e influencia de los personajes como actores imaginarios de luchas en el México contemporáneo. A partir de esto, observamos cómo surge un *gusto* en los fanáticos, relacionado con *afinidades electivas* de los mismos. De igual forma, diría Pierre Bourdieu (1998) analizaremos cómo surge una *distinción* y un *habitus* en los *otakus* mexicanos, lo cual les permite apropiarse de capitales culturales y simbólicos que los llevan, a través del lenguaje y la comunicación, a producir un capital social mediante las relaciones sociales que entablan.

Como lo presentaremos enseguida, dichas relaciones sociales serán o se concebirán, en primera instancia, a través del fetiche de la mercancía. Con esto, visualizaremos las relaciones y espacialidades contradictorias que se producen en torno a dicho fetiche, una reproducción de las lógicas del consumo y del mercado que generan violencias en las subjetividades de estos sujetos. Sin embargo, como se señaló al principio de esta introducción, destacaremos cómo, en particular, dichas prácticas de los *otakus* mexicanos (y latinoamericanos) conforman, contradictoriamente, tanto expresiones de lógicas violentas que afectan las vidas con las estructuras de dominación del mercado como relaciones de solidaridad establecidas en las *afinidades electivas* inscritas en el lenguaje de luchas de héroes y heroínas de los *animés*. Con esta breve introducción, espero abrir posibilidades de comprensión a la complejidad de *correspondencias afectivas del sentido único* (Benjamin, 2011) en las ideas y reflexiones teóricas sobre la *modernidad de lo barroco* (Echeverría, 2013) implicadas en las representaciones de imágenes significativas de lo japonés en México.

Capítulo I

Revisión conceptual sobre las dimensiones culturales japonesas en la conformación de identidades

Como continuidad de la introducción, antes de comenzar con la lectura de los siguientes apartados, diré que la estructura de este primer título será una revisión de los conceptos que se manejarán en los capítulos de esta tesis. Decidí partir no de una construcción meramente teórica conceptual, puesto que esto puede significar una abstracción para el lector (por lo complejo que resultaría leerlo). De mi entera responsabilidad es, entonces, escribir la mencionada revisión conceptual pero ligándola directamente con el contexto en el que se origina y permea (o coexiste) nuestro objeto de estudio. Así entonces, al lector que posa sus ojos en esta lectura, espero no le resulte complicada o como se dice coloquialmente en la cotidianidad (traída como experiencia cultural): “pesada” por las diversas formas que toma el pasado en el presente para la producción de imágenes en el *anime*.

Haciendo un breve resumen, el primer subcapítulo trata de mostrar la conformación de la dimensión japonesa a raíz de la cultura y la *vida cotidiana*, pero también se hace mención de conceptos como costumbre, experiencia y estructura. Partimos de una revisión histórica y sociológica para entender las tensiones y contradicciones que yacen en estos conceptos, que permean en la sociedad japonesa y la configuran, siempre entendiendo que los sujetos son capaces de modificar su realidad.

El segundo subcapítulo hace mención al dominio de la sociedad, en este caso, la japonesa. Partimos de conceptos como *vida dañada* y miedo, para enfatizar el dominio que hay en esa dimensión de lo japonés. Se muestra de igual forma la utilización del *anime* como modelo de dominación.

En el tercer subcapítulo se habla de las contradicciones que chocan en los dos primeros apartados. De esto partimos para señalar la posibilidad de cambio en la realidad japonesa, por parte de los sujetos, en específico, de los *otakus* (fans del *anime*) y de la animación japonesa (*anime*).

1.1 La cultura y la *vida cotidiana* en una sociedad

Nos despertamos por mañanas cálidas o frías, sin persuadirnos de manera consciente que vivimos con las mediaciones sociales de la cultura en la que nos encontramos (Lefebvre, 1972: 11). Nos levantamos para iniciar nuestras actividades con las prisas que nos señalan los tiempos y los espacios de la vida misma. Al suceder esto, muy pocas veces –o quizá, *nunca*– pensamos en las mediaciones exteriores. Nos referimos a aquello que conforma la *vida cotidiana* y la relación con lo cotidiano del capitalismo. Cargada de producciones y reproducciones (culturales) que configuran nuestras subjetividades, las dimensiones sociales están frente a nosotros, constituyendo nuestro andar diario: nuestras actividades, nuestras formas de relacionarnos con los demás, con el mundo mismo.

Sin embargo, partiendo de nuestro párrafo anterior, entendemos que la cultura en la *vida cotidiana* está presente como mecanismos y formas dentro de una (o la) sociedad. Explorar ésta y a sus sujetos implica reconocer los conceptos y sus problemáticas conceptuales e históricas que se encuentran dentro, significaciones que conforman y dan, por así mencionarlo, un sentido a las experiencias culturales y sociales. Por esto mismo decidimos enfocarnos en conceptos que nos ayudan a comprender mejor el tema de investigación, asociándolo a las articulaciones culturales de lo japonés. ¿Por qué asociarlo a lo japonés en vez del *anime*, que es nuestro objeto de estudio? La respuesta se encuentra en el argumento de que, a través de lo japonés y sus significaciones históricas en la cultura, podemos entender lo que se encuentra dentro de la propia imagen (del objeto de estudio), como las referencias socioculturales niponas. Asimismo el cómo las dimensiones culturales de lo nipón participan, culturalmente hablando, en la modernidad intercultural en nuestro país⁴.

Considero que estas dimensiones culturales de lo japonés nos permiten entender o reflexionar sobre los conceptos que constituyen una cultura y la *vida cotidiana* que yace dentro del *anime*, puesto que la cultura debe ser vivida, ya que la cultura es algo vivo (Kent, 2018: 24).

⁴ México será el espacio que nos interesa en el conjunto de esta tesis. La importancia del impacto de nuestro objeto de estudio en la sociedad mexicana, alejado del espacio japonés donde nace, es de vital importancia para dimensionar el alcance contextual de nuestro objeto.

Si la cultura es algo vivo y debe ser vivida, entender la cultura japonesa que se crea a partir de las primeras décadas del siglo pasado se vuelve de vital importancia, puesto que en ésta nace y se desarrolla nuestro objeto de estudio, el cual tendrá influencia importante en la configuración de una subjetividad y de un imaginario colectivo de cierto sector de la sociedad tanto japonesa como mexicana. Aunque las dimensiones históricas y simbólicas del *anime* serán abordadas en los siguientes capítulos de esta investigación, partimos de que el concepto de cultura se relaciona a ciertas configuraciones individuales y sociales como experiencia cultural, y puede ser el horizonte que nos muestre las respuestas (Kent, 2018: 15) a las diversas problemáticas de la sociedad.

Entonces, como tal, la cultura puede emerger en niveles micros, mesos y macros, relacionándose con grupos que percibimos como *otros*. Si asociamos estos niveles con la dimensión japonesa y las configuraciones que surgen, tanto individual como socialmente, aparece una relación de identidad con una *otredad* configurada⁵. Por ejemplo, para destacar al nivel micro de lo japonés podemos mencionar la cultura *otaku* (fanáticos de *anime*) en diferenciación de la cultura *gamer* (videojuegos), ambas culturas pertenecientes al espacio cotidiano de lo japonés en Tokio, espacio en relación con el capitalismo, el cual ayuda a conformar una identidad diferencial dentro de una identidad nipona.

Para un nivel meso y sus significaciones con el *otro*, podemos hablar de una cultura japonesa tokiota, de la capital, influenciada por el alto desarrollo de la tecnología y el trabajo asalariado, en diferenciación de una cultura nipona campesina, abandonada, pero con el deseo de supervivencia a través del salario que proviene de Tokio, la capital. Ambas culturas convergen dentro de una cultura japonesa masificada. El *anime* en este sentido, es un potenciador de distracción visual, del ocio, que permite la concentración del japonés en lo céntrico, en la esfera de lo urbano y del trabajo asalariado, que conforma la cotidianidad japonesa.

⁵ Esta dimensión sociocultural histórica la podríamos extender a las diferentes historias que constituyen las problemáticas sociales y políticas en las identidades. Por ejemplo, a un nivel global: ¿hasta dónde las identidades de lo mexicano no están mediadas por las influencias mediáticas de lo norteamericano?, o ¿hasta dónde nuestras concepciones del mundo no se relacionan con las influencias de una conceptualización del mundo colonial de lo mexicano? Así, visualizamos mediaciones de la historia de lo japonés en las configuraciones culturales de imágenes, tanto de identidades como de las representaciones, como el *anime*.

Para un nivel macro y más global, es necesario hacer referencia a la cultura japonesa/nipona en diferencia de la *otredad* geopolítica de su zona. Una identidad cultural conformada por una relación histórica entre países con ciertas similitudes, como suelen ser China y Corea. Asimismo, en un aspecto más global y en la conformación de una identidad oriental, ante una occidental predominante; el *anime* juega el papel de diferenciador entre Japón y lo *otro*. La concepción del *anime* como cultura es específica del mundo nipón, y se diferencia de la producción de otros modelos de animación chinos y coreanos, como occidentales (en este caso, las caricaturas estadounidenses).

Como se mencionó, es a partir de estas relaciones culturales en distintos niveles que el japonés configura una identidad en relación con la *otredad*. Un *otro* que es idéntico con el que comparte ciertos orígenes históricos, pero que al mismo tiempo se distingue por una configuración sociocultural y un devenir histórico diferente, como es el caso con China y Corea (del Sur, principalmente). Con un *otro* que es diferente en todos los aspectos, como suele ser el occidental. Y principalmente, con un *otro* idéntico con el que comparte procesos históricos, culturales y sociales, así como un espacio, ejemplificado en la diversidad de identidades que tiene el propio japonés.

Para comprender esta experiencia cultural, estas dimensiones de la *vida cotidiana* que se conforman por la cultura y la identidad que se forja, es necesario apoyarse en la propuesta metodológica de la historia cultural, puesto que al partir del pasado universal, emergen culturas que han sido excluidas por no ser consideradas dentro del centro de culturas dominantes (Kent, 2018: 16). Esto se entiende mejor cuando miramos cómo en las disciplinas sociales en México, aún existen pocos estudios que versen sobre temáticas asiáticas; necesarias me parece, para ampliar el espectro de análisis del gremio sobre nuevas problemáticas socioculturales.

Por ende, nuestra metodología y epistemología del *oficio del sociólogo* (Bourdieu, Chamboredon y Passeron, 2002) nos permite reflexionar con la historia, críticamente, cómo lo japonés, dentro de su transición histórica, tuvo que conformar una cultura, una *vida cotidiana* y una identidad debido al constante conflicto con lo chino, la relación con occidente, y el paso de una sociedad campesina a una industrial capitalista, urbana.

Es importante subrayar que no es mi deseo hacer un análisis histórico respecto a Japón⁶, no es el caso de este capítulo. Sin embargo, considero conveniente señalar algunos aspectos de las transiciones históricas en las identidades. Esta disposición crítica e interdisciplinar nos permite destacar *distinciones* en los *habitus* (Bourdieu, 1998) que se han establecido en espacios sociales y simbólicos (Bourdieu, 2002: 22-40) como parte de cultura y cotidianidad; y que, como dimensión de una cultura vivida, también yace en nuestro objeto de estudio: el *anime*. Partiendo desde la dimensión espacial simbólica de lo nipón, encontramos que Japón entabló y vivió una relación de menosprecio por parte de China. A partir de esta relación geopolítica empezó a incentivarse una identidad de resistencia cultural, aspectos que constituirían en la *vida cotidiana* lo japonés con sus distinciones y *habitus* que lo componen. Sin embargo, no sería hasta los siglos XVI-XVII en que se empezaría a gestionar un sentimiento de identidad más fuerte, que culminaría en una identidad japonesa contrapuesta totalmente a la china, tanto social, cultural e históricamente, que se reproduce en la práctica cotidiana.

Posteriormente, es durante el siglo XIX que se da una transición de esa identidad que se configuró alrededor del campesino, del comerciante, del *samurái* (véase anexo 3). Una identidad nueva, más céntrica, moderna, nacionalista y capitalista. Esta identidad sin duda surgió gracias a la apertura y la absorción del modelo industrial capitalista occidental. Con esto, hubo una mezcla entre la cultura tradicional japonesa y la nueva cultura del Japón moderno (industrial-capitalista), y es precisamente en este contexto del siglo XX, con el avance de la tecnología, donde surgiría el *anime*.

Para reforzar más este acercamiento epistemológico y metodológico debemos añadir otros modelos teóricos (metodológicos igual) de interdisciplinariedad; aspectos que nos permitirán comprender de mejor forma cómo conceptos dentro de la sociedad permean toda capacidad creativa de los sujetos, como sucede con el *anime*. Empecemos mencionando que hablar constantemente de cultura es hacer mención (necesaria) de la *dimensión cultural* en las tensiones socio-políticas, como lo plantea Bolívar Echeverría (2001: 17).

⁶ Dentro de la historiografía sobre Japón existe una variada literatura creada en diferentes países, pero si el lector gusta sumergirse para conocer un poco sobre la historia de Japón recomiendo que lean: *Breve Historia de la civilización japonesa* de Conrad Schirokauer, David Lurie y Suzanne Gay; *Historia Mínima de Japón* de Michiko Tanaka, y dentro del texto encontrarán otras referencias al respecto.

El planteamiento de Echeverría radica en la postulación de una *dimensión cultural* como algo que logra trascender la cultura, entendida ésta como una dimensión cotidiana ligada a relaciones económicas del mercado y el capitalismo como tal. La *dimensión cultural*, entonces, es aquello que debe reconocerse como efecto de realidad social en el acontecer histórico (Echeverría, 2001: 17) que constituye tanto los discursos como las representaciones de la *vida cotidiana*.

Al hablar del acontecer histórico, entendemos que Echeverría está haciendo énfasis en la relación de la cultura con el pasado. Tras la propuesta del autor parto de que la *dimensión cultural* se conforma de dos dimensiones particulares: una dimensión ligada a lo cultural y la otra a una dimensión simbólica e histórica. Ambas fundamentan la dimensión que propone el autor respecto a que antes de las fetichizaciones sociales impulsadas por el capital (y la mercancía), y mucho antes de las relaciones dadas en el cristianismo, existió la relación del hombre con la naturaleza, una relación cultural entre el sujeto y el contexto en el que vive.

La relación histórica entre hombre y naturaleza implicaba una serie de rituales que configuraban una distinción entre el sujeto y una *otredad* natural. Partiendo de esto se puede señalar que existe una relación constante entre la dimensión de la cultura y la dimensión histórica. La relación entre ambas constituye la *dimensión cultural*, la cual permite que haya una reproducción de lo humano, en contradicciones con la relación mercantil capitalista. Una reproducción que se posibilita en el sujeto como una fuerza motora y que, al tener una forma histórica, puede potenciar el poder relacionarse evitando caer en la cosificación social, en la coseidad no humana como lo menciona Lukács (1969: 53).

Estas dimensiones (cultura e historia) son pertinentes, puesto que ayudan a explicar la relación que existió (y existe) entre Japón y la naturaleza, la cultura que emerge en función de esto y la aparición de un sincretismo cultural que apareció con el Japón moderno, y que permeó en el origen del *anime*. Los japoneses viven su entorno en relación con la propia naturaleza. Eventualmente, como la mayoría de sociedades en sus inicios, empezaron a venerarla y crearon una relación que se convirtió en cultura. Con el paso del tiempo permaneció constantemente como parte de la identidad y la cultura del japonés, no importando la transición histórica de su sociedad. Esta relación con la naturaleza conformó parte de su dimensión histórica a través de las prácticas cotidianas del *sintoísmo* (véase anexo

4). Hay que entender que el *sintoísmo* fue la religión que acercó al hombre con la naturaleza, a través de la veneración de múltiples dioses que configuraron el imaginario colectivo y el accionar del japonés. Dicha religión se vio disminuida cuando el *Budismo* ingresó al país, pero, sin duda, aún persiste en la actualidad (véase anexo 5).

Entonces, la dimensión histórica de Japón (la relación con la naturaleza como deidad) se preservó con el tiempo y logró mantenerse hasta encontrarse con la nueva conformación de la dimensión de la cultura que apareció con el proceso de modernización industrial. Para hacer una referencia al respecto, toca decir que hubo un cambio importante de la cotidianidad sociocultural que se dio a partir de las permutas suscitadas en la primera *Revolución Industrial*.

Mencionar esto, es resaltar cómo el capitalismo erigió una cultura relacionada a la tecnificación de la sociedad burguesa-industrial, además de estar relacionada a una coordinación política e intelectual (Marcuse, 2010: 41) que, en aras del progreso, brinda la imagen de una evolución prometedora, de dejar un estadio anterior de atraso cultural tradicional. Así se configuró una nueva forma de relaciones sociales y, por ende, una nueva forma de relación con el *otro*.

La tecnificación que ejerció el capitalismo permeó y transformó la dimensión de la cultura nipona, mutó de una dimensión en su origen con la naturaleza y pasó a ser una dimensión de idolatría a la cultura capitalista. En la transición histórica que se dio hacia la *Restauración Meiji*, durante la segunda mitad del siglo XIX, Japón apostó por una rápida industrialización. Rompió la relación del campesino con la naturaleza para girar en torno al progreso, la maquinaria, los bienes de producción y la urbanización social. Se dieron tempranas formas de capitalismo, centralización política y, con el avance de la ciencia y tecnología, se dio paso al nacionalismo japonés (Walker, 2015: 141) y la instauración de un periodo de colonización asiática (el Japón Imperialista). La reestructurada dimensión de la cultura se caracterizó por generar una cosificación y fetichización social en base a un progreso tecnológico.

Sin embargo, ambas dimensiones no se superpusieron. La dimensión histórica permaneció como experiencia en la dimensión de la cultura, pero como una estructura de dominación. Ambas se mezclaron en una relación de lucha sincrónica que devino en lo social-cultural del nuevo imaginario colectivo nipón. Una combinación entre lo histórico y lo

moderno, entre las experiencias-acciones y la estructura y los procesos (Kocka, 2002: 82). Partir de las experiencias y acciones y por ende de la dimensión histórica es voltear a la representación del pasado, puesto que éste, como lo sugiere Walter Benjamin (1955: 2) tiene una importancia para la redención de sensibilidades culturales a contrapelo: una cita entre las generaciones pasadas y la nuestra.

Hablar como lo hace Walter Benjamin sobre el vínculo entre generaciones y la generación del momento (en este caso, la sociedad moderna japonesa) es darle énfasis a aquello que produce y reproduce condiciones socio-históricas, el verdadero centro que no se debe invisibilizar en ningún análisis, reflexión e investigación: sociabilidades de la historia en las formas sociales de los individuos. Estos son (para las nuevas sociologías) los productos y productores de diversas relaciones sociales (Corcuff, 1998: 9). Sin embargo, para Corcuff, los sujetos, como fuerza productora de estas relaciones socioculturales-históricas, son capaces, aunque muchas veces como resistencias minúsculas, de distinguir que existe una reproducción social del ser humano, pero también una existencia social que no sea irreductible por la técnica utilitarista (Echeverría, 2001: 20).

Así, el sujeto en lo japonés no está fuera de esto que se acaba de explicar. Productor y producido por la *dimensión cultural* parte de su experiencia histórica y su relación con la estructura para dimensionar su visión social del mundo. El japonés del siglo XX, hasta la actualidad, se ve permeado a raíz de esto y tiende a moverse en esas dimensiones que yacen dentro de una *dimensión cultural* mediadas por cuestiones económicas y sociales. La sociedad japonesa voltea, constantemente, a ver su pasado a través de la experiencia y la acción de aquellas generaciones, para redimir su presente que ha sido absorbido por las dinámicas capitalistas.

En este sentido, parafraseando a Walter Benjamin (1955: 3), como individuo y colectivo (sociedad), considero que el japonés (en sus representaciones, como el *anime*) cita los momentos de su pasado para redimir sus momentos en el presente (y futuro), gracias a que entiende que sus relaciones sociales se basan entre lo colectivo (de apoyo social) que ha dejado el sujeto histórico, pero estructuradas en lo económico y el intercambio de las mercancías. Su realidad social es concebida como construcciones históricas y cotidianas tanto individualmente como colectivamente (Corcuff, 1998: 19). Se gravita en la historia de los sujetos a través de una tradición que, al tiempo de que exalta el pasado, es capaz de

mantenerse en sus relaciones con la naturaleza, aun cuando ha decaído en un contexto práctico (Echeverría, 2001: 24), mediado por condiciones fetichizadas del mercado.

Esta *dimensión cultural* en la existencia social está presente en todo momento como factor que actúa en los comportamientos colectivos e individuales (Echeverría, 2001: 26), porque, como se mencionó, el japonés deambula entre su condición, su dimensión histórica de la experiencia-acción y su cotidianidad. Esta relación puede generar una comprensión del sentido de la actividad en la sociedad (Echeverría, 2001: 27).

El sentido que comprende el japonés partiendo de su realidad social, es que su vida dentro del capitalismo se presenta como una vida vacía que está en búsqueda de una vida plena. Esta vida se presenta siempre como aquella que se enfoca en pensar todo lo abstracto como concreto, y esto se constituye en el discurso moderno (Echeverría, 2001: 28) que determina un pensamiento enfocado hacia el futuro, un futuro que se puede alcanzar a través de la aceleración del tiempo de la producción. Esta aceleración del tiempo futuro puede entenderse desde una de las tesis de filosofía de la historia de Benjamin (la tesis nueve para ser preciso). El autor nos habla de cómo una tormenta empuja al ángel de la historia hacia el futuro, quitándole la posibilidad de seguir contemplando el sentido de la vida y lo humano en la naturaleza del pasado (Benjamin, 1955: 5). En el Japón moderno no es que se le quite la mirada al pasado; pero el progreso, la tecnificación, el avance tecnológico e industrial lo empuja hacia un futuro, no como posibilidad, sino a un futuro de inmediatez de los tiempos capitalistas.

Igualmente, esta configuración del futuro como tiempo inmediato permitió continuar⁷ con una dominación a través del orden social. El cual, parafraseando a Theodor Adorno (2006: 26), subjetiva al japonés para cooperar con él, porque si no, no podría vivir. En sus relaciones y fuerzas simbólicas de respeto a la naturaleza, los japoneses viven la dominación del orden social y lo respetan. Reiterando, desde su experiencia con la estructura capitalista, el orden social es interiorizado con bastante fuerza; y lo simbolizan como parte de un no daño al *otro*. También hay que señalar que este orden devino con más fuerza en la derrota nipona

⁷ Menciono el continuar porque históricamente Japón siempre mantuvo un orden social desde distintas vertientes: desde su religión *sintoísta* como ideología, desde el confucionismo, desde los primeros establecimientos políticos, desde la implementación del *samurái* y un sistema por así nombrarlo, feudal, y desde la conformación del Estado-Nación.

de la Segunda Guerra Mundial. Por ende, el japonés, culturalmente, aceptó y transmitió el orden capitalista como lo positivo de su vida.

Muchas veces inconsciente, el origen de las representaciones del *anime* con sus constelaciones históricas aparece en este camino. ¿La *dimensión cultural* configurada en la experiencia, la estructura y, orden social del sujeto como producto y productor de su realidad socio-histórica estará presente en el *anime*? La respuesta la podemos encontrar en las páginas anteriores, pues, el sujeto socio-histórico japonés, como productor de su realidad, también es productor del *anime*. Su experiencia histórica, que le ha sido legada históricamente en su relación con la naturaleza y un otro idéntico, se reconfigura con símbolos. De igual forma vierte su cotidianidad productora en la estructura de condiciones capitalistas con la *dimensión cultural* que se encuentra presente y está contenida en el deseo de posibilidad de una sociedad mejor.

Animes como *Samurái x* (véase anexo 6) de 1996 e *Inuyasha* (véase anexo 7) también de 1996, tienden a representar la sociedad (por así llamarla) feudal japonesa, aunque éste último igualmente presente a la sociedad nipona (sobre todo, la escolar) de la última década del siglo XX. El *anime* de *Bleach* (véase anexo 8) de 2004, en su narrativa, presenta a los *shinigamis*⁸ (dioses de la muerte) como aquellos que guían los espíritus a la sociedad de almas, y constantemente se la pasan luchando con espadas a las que nombran “*Zampakuto*”, un modo de lucha que asemeja las batallas tradicionales de los *samurái* o del arte marcial *Kendo*⁹ (véase anexo 9). El espectro simbólico e histórico en *animes* y su tipificación temática es amplia. Otro ejemplo, desde la marea de recuerdos que se acrecientan en mí memoria, es el *anime* de *Naruto* de 1999 y sus vertientes: *Naruto Shippuden* de 2007, y *Boruto: Naruto Next Generations* (véase anexo 10) de 2017, quienes contienen demasiados puntos de lo japonés y su devenir.

Naruto Shippuden muestra una transición histórica en su narrativa, hace un recuento de su pasado denotando los primeros inicios de su civilización ninja (que ejemplifica el inicio de la civilización japonesa). Posteriormente se muestra la constitución de clanes ninjas y sus relaciones con otros clanes (tal como empezaron a surgir en los asentamientos de clanes en

⁸ Los *shinigamis* en el folclore japonés son dioses o seres sobrenaturales que invitan a los seres humanos hacia la muerte, o inducen sentimientos de querer morir, todo a través de la seducción.

⁹ El Kendo es la práctica o arte marcial que se destaca por el uso de un sable de bambú.

Japón); tras eso, la conformación de aldeas y la protección territorial que ayudó a la constitución de países y política del *Daimio* (asemejando lo que sucedió por la protección de *daimios*, élite política de Japón y la protección de los *samuráis* en la construcción histórica de Japón).

En *Naruto* se ve con mayor fuerza la constitución política y social. Allí se hace énfasis (que también se hace en *Naruto Shippuden*) a la relación con la naturaleza (la manipulación de los elementos y su relación con la vida), la mitología japonesa (pues presenta dioses sintoístas como *Amaterasu*-véase anexo 11) y la constitución política-social que necesitaba una transición de paz tras los conflictos ninjas (lo mismo que sucedería en el último periodo del siglo XIX en Japón). En *Boruto*, se puede ver ese momento de paz, de tradición de la memoria histórica, pero relacionado a un avance tecnológico y social (como se deseó y sucedió con el Japón moderno).

Lo ejemplificado arriba nos muestra como estos conceptos, estas relaciones que se producen y se transmiten gracias a las acciones de los sujetos se trasladan como deseo, en este caso, a la producción de nuestro objeto de estudio. El *anime* surge a partir de la experiencia histórica en un momento de dominación estructural (capitalista industrial) que con el paso del tiempo, se comercializa y se vuelve una realidad social como mercancía redituable para el capitalismo. Sin embargo, como producción del ser humano, quien es resultado de sus condiciones de vida, siempre sujeto a la transformación, vierte su deseo en la voluntad para abrir un nuevo camino a otras posibilidades de la realidad (Refugio, 2018: 8).

Por ende, el *anime* se alza como un modelo que permea en la sociedad no solo para continuar insertándose como dominación subjetiva mercantil en el japonés con su consumo, sino como una forma de captar la experiencia, impregnada en la conciencia moral (Refugio, 2018: 9), para una resistencia, una posibilidad de cambio social en la realidad cotidiana¹⁰. Esa posibilidad de resistencia, el deseo de un cambio, que nace y se refleja en la vida de los actores japoneses, puede ser considerada en el *anime* como espejo de la vida. Ves lo que está mal; ves el deseo que se refleja en lo ficticio, ves la proyección de *otro* tú que puede superar la vida cosificada, fetichizada, de dominación y violencia como lo logran los personajes (sobre todo los principales) de estos contenidos.

¹⁰ En el último capítulo profundizaremos sobre esta influencia que presenta el *anime*.

Esta posibilidad de una realidad sociocultural diferente nos remite directamente a otras problemáticas contenidas en la pregunta ¿cómo se constituye la dimensión de la cultura de la estructura capitalista en los japoneses? La pregunta necesariamente nos lleva a repensar los modos coercitivos colectivos (Adorno, 2004: 12) que impone la sociedad a través de contenidos como la *industria cultural* (Adorno y Morín, 1967: 15). De igual forma nos dirige al concepto de *pseudocultura* (Adorno, 2004: 86). Partiendo del último concepto (que se vincula claramente con el primero), Adorno remarca la insistencia a la cuestión de la educación. Importante es siempre tener en cuenta que es uno de los aspectos fundamentales porque media entre el ser social y la conciencia social (Refugio, 2018: 10). La dinámica educativa no se limita a la escuela, se extiende sobre toda la sociedad (Refugio, 2018: 8), por eso se piensa que la educación es una herramienta de importancia para el mejoramiento de la vida. Sin embargo, la educación tiene una relación con el avance de la ciencia, y como bien se sabe, desde finales del XIX y, sobre todo, en las primeras décadas del XX, las ciencias avanzaron rápidamente hacia un camino de objetivación, comprobación y racionalización total que terminó influyendo en los colegios de distintos países.

El avance de la ciencia y el avance de un progreso social de una determinada sociedad (en este caso, burguesa capitalista) condicionaron la educación a ser una *pseudocultura* socializada (Adorno, 2004: 86). Se le menciona como socializada porque a través de la difusión por parte de la educación, logró imponer una forma dominante de conciencia. La interpretación que surge es que a través de esto, se generan roles específicos en la sociedad, identidades individuales que aniquilan una identidad colectiva, roles individuales que atan a los sujetos a planos de auto-conservación de la realidad (Adorno, 2004: 13). Desde los análisis sociológicos e históricos (como el presentado por Corcuff), vemos la importancia de la relación entre individuo y colectivo: el primero es lo singular de lo segundo, y éste es la potencia conjunta como sociedad. Pero al percibir la atadura de los roles específicos que se generan en la sociedad capitalista, se da cuenta de otras posibilidades en la construcción de nuevas formas de sociabilización que parten de la dominación de los hombres sobre los hombres, pero dando como resultados nuevos procesos de subjetivación.

Como país industrializado, Japón durante esa transición del siglo XIX al XX apostó por modificar su educación para estar al servicio de su progreso. Rápidamente Japón avanzó en ciencia y educación, generando una sociedad objetivada con miras a seguir mejorando y

justificando su accionar. Esto orilló a la sociedad a adquirir una condicionante nacionalista imperial que justificara en aras del desarrollo, progreso científico y tecnológico, las atrocidades ejercidas por el ejército imperial contra los chinos, coreanos y rusos¹¹. Esta forma de consciencia empezó a sociabilizarse a partir de la educación y, posteriormente, a través de las relaciones sociales cotidianas de los sujetos educados (y su entorno familiar-social).

Relacionada a la educación, lo que esta *pseudocultura* permitió fue formar una vida impuesta desde la estructura capitalista. Posibilitó la estratificación de la sociedad gracias a los roles impuestos y establecidos desde las esferas política, económica y social que yacen en el conjunto llamado sociedad. Parafraseando a Adorno (2004: 1), la educación impulsó la objetividad mencionada a través de la diferenciación de estas estratificaciones sociales para una mejor concentración progresiva e imparable del capital.

Del análisis de la propuesta teórico metodológica de Adorno, y enfocándola a la relación de la educación como fuerza imperante para la conciencia social del sujeto, partimos de que la *pseudocultura* no es una cultura que se hegemoniza a través de la dominación e imposición, sino que parte de un doble carácter que genera una tensión. Es un proceso no de una nueva cultura (contrapuesta a una ya establecida o idealizada), sino de una mezcla de la cultura histórica tradicional y la nueva cultura capitalista. En este sentido, la educación juega un papel importante. No sólo se recibe en un espacio determinado por una institución, sino que se transmite socialmente a través de las relaciones humanas. Lo que estaría presente en la educación es un antagonismo social (Adorno, 2004: 89) que establece condiciones para la realidad, brindando pautas para la sociedad (Refugio, 2018: 12).

Este antagonismo se materializa en las luchas por una educación que debería ser lo que le corresponde al individuo libre, su propia conciencia que sigue actuando en la sociedad (Adorno, 2004: 90). Siguiendo este modelo de doble movimiento antagónico en la educación, en donde es impuesta desde la institucionalización, pero puede servir para un antagonismo social, podemos percibir que la herramienta educativa ayudaría a entender que constantemente el tiempo abstracto y el tiempo histórico están dialécticamente

¹¹ Las atrocidades a las que me refiero son las constantes muertes por colonización de territorios hacia gran parte de ciudadanos rusos, chinos, coreanos, taiwaneses, etc. Asimismo, el uso de prisioneros de guerra para infectarlos con virus, bacterias o para comprobar nuevos métodos de tortura y muerte eficaz sobre el cuerpo de estos. Por último, la utilización de mujeres coreanas, chinas, taiwanesas, etc., para la satisfacción sexual de los miembros del ejército imperial japonés.

interrelacionados (Postone, 2017: 9) en toda actividad, creativa cultural del ser humano (como hemos visto que lo plantean tanto Kocka como Echeverría).

Así, podemos entender que el cambio educativo que se impulsó en distintas áreas, como la literatura, la ciencia, la industria, el cine, el disciplinamiento social, etc., se dio posterior a la derrota que sufrió Japón en la Segunda Guerra Mundial. El avance que se logró durante las primeras décadas del siglo XX no continuó (en gran medida) para una sociedad que deseaba dejar atrás lo acontecido. La memoria colectiva e individual así como los horizontes del japonés se vieron trastocados ante la inminente muerte, ya no natural, sino eficiente, que se podía efectuar por el mismo japonés como por los *otros*.

Mantener el orden y la distracción, generar una costumbre de ocio que fuera adecuada para la sociedad en el momento de reestructuración debía ir de la mano con los constantes avances tecnológicos. En este sentido, la radio y la televisión¹² (más adelante se hablará un poco más sobre la tecnología de la televisión) devinieron modelos de *industria cultural* para mantener la maquinaria de la dominación socializada. El impulso total que se dio al desarrollo de la tecnología en Japón tenía el objetivo de volver al país una potencia y entrar en las dinámicas de acumulación de capital a través de la competencia en la venta de mercancías, exportar lo más que se pudiera (se deseaba superar a occidente desde su perspectiva, y con este sentimiento se liberaban los traumas históricos, sociales, económicos y de guerra, que potenciaron el ideario nipón).

La reestructuración fue tan fuerte, la dependencia económica hacia Estados Unidos fue tal, que Japón decidió entrar a las dinámicas del nuevo orden capitalista fundamentadas en la relación con el mercado y la globalización. El resultado originó una nueva cultura (sin desprenderse, pero sí manteniendo lo más posible al margen la cultura y tradición histórica de Japón) superior a la que existió las primeras décadas del siglo XX. La nueva cultura naciente se basó en el consumo total de las mercancías culturales, sociales y de mercado que se importaban y exportaban. Japón sufrió una transformación y se norteamericanizó, desprendiendo de ese proceso una violencia desde lo exterior a lo interior, no física, sino sutil, inmersa en ese proceso.

¹² Adorno está viendo este fenómeno acontecer ante sus ojos mientras se encontraba en Estados Unidos, uno de los países impulsores de la *industria cultural* en todo el mundo, y que, en esos momentos, tenía éxito en alcanzar sus objetivos.

La globalización, deseada y llevada para lo japonés, resultó en una violencia hacia su sociedad. Debido a que las inversiones sin frontera, el libre comercio y los múltiples intercambios no son posibles sin una permanente violencia, desde arriba. Con esto, se reestructuraron naciones, mercados, pueblos y costumbres bajo las lógicas del capital (Gilly, 2016: 19). El exceso de ideas occidentales dejó perplejos a los japoneses (Okakura, 2018: 209). Es en este mismo contexto de norte-americanización, de la imposición de una identidad homogénea (y heterogénea, porque aún se debe legitimar a raíz de la *otredad*) en el que el *anime* nace, se constituye y funciona.

Una de las razones por las que se impulsó el desarrollo del *anime* y su comercialización, no solamente fue entretener a la población, era adquirir capital a través de la exportación de imágenes a la *otredad* generando un vínculo emocional del consumo con éste (esto ha derivado en un gran incremento de turistas en Japón y sobre todo, en Tokio¹³). Este impulso de las instituciones educativas y de comunicación legitimaba una identidad nipona, puesto que los japoneses sentían que a raíz de la norte-americanización su identidad, su *dimensión cultural*, estaba en un proceso constante de destrucción (Berman, 2017: 222).

Exportar la identidad se situaba también geopolíticamente e históricamente, pues Japón ha tenido conflictos en la zona de Asia Pacífico, principalmente con China, Corea del Sur y Rusia (sobre todo, desde el siglo pasado). El *anime* influenció, primeramente, una cultura global de consumidores del contenido; seres particulares que debían relacionarse con esa *otredad* japonesa a través de la mercancía. En segundo lugar, generaba un vínculo para reforzar los roles de lo japonés, no sólo de esa *otredad* externa al nipón, sino a la *otredad* interna, al japonés que se sentía y veía cómo se volvían adictos al café, de cómo los *McDonald's* se extendían por Ginza, Tokio y, de ahí, a las provincias (Schirokauer, Lurie y Gay, 2014: 311); reduciendo toda su cultura a la mera necesidad y el consumo.

En este sentido, como seres pasivos al que les es impuesta una vida social, Bolívar Echeverría (2001: 39) nos ayuda a comprender cómo la vida social se estructura en torno a relaciones de clase.

En la medida en que la vida social se estructura en torno a la sociedad de propietarios privados —de capital los unos, de fuerza de trabajo los otros—, sociedad en la que,

¹³ No es casualidad que los Juegos Olímpicos de 2020, que se llevarán a cabo en 2021, sean en Tokio, Japón. Utilizando personajes de *anime* para llamar la atención de todo el mundo al evento.

aparte del capital encarnado como “espíritu de empresa”, los seres humanos no son más que cosas mercantiles; en la medida en que avanza el predominio real de este tipo de existencia humana, en esa misma medida se ha impuesto también la tendencia ideológica del discurso moderno a eliminar el tema de la subjetividad o la libertad como hecho constitutivo de la condición humana, reduciéndolo a lo que en ella hay de mera necesidad u objetividad (Echeverría, 2001: 44).

Si se piensa, o al menos quien escribe este capítulo le parece, esta búsqueda por parte de identidad de lo japonés se podría entender como una patrimonialización del *anime*, éste visto como patrimonio cultural que evoca un nuevo signo, una nueva significación de lo japonés para lo interno como lo externo, la legitimación del Japón que resultó de la Segunda Guerra Mundial. Legitimación que sin duda, como código en transmisión, necesitó del lenguaje para que se socializara.

Además de fuente visual, el *anime* también contiene un lenguaje que llega a todo individuo de la sociedad, un lenguaje que permite que el objeto sea contado para verse. El lenguaje transmite una forma y un estilo que permite comprender las ideologías y motivaciones del contexto socio-histórico que se está viviendo (y a mi entender, igual los deseos de esa sociedad). Esto se comprende mejor si partimos de la concepción benjaminiana que: en el mundo humano toda comunicación de contenidos espirituales, toda manifestación de la vida espiritual constituye una especie de lenguaje, está vinculada con lenguaje, es, definitivamente lenguaje (Benjamin, en González, s/f: 1). Entonces, el *anime*, como construcción de la espiritualidad del ser humano, divulga un lenguaje que llega a la sociedad mediante la televisión para un cierto sector de la población japonesa (la urbanizada, concentrada en las grandes ciudades y distritos), y ésta proyecta el contenido como una socio-historia (contada para verse, como se mencionó).

Si afirmamos que el *anime* posee un lenguaje que se transmite al japonés, ¿en su comercialización, también tendrá un lenguaje para esa *otredad* social donde se instaure?, ¿generará una identidad diferente en esa sociedad? Estas simples preguntas surgen pensando en la instauración del *anime* en México y, por ende, se intentarán responder en el último capítulo.

Si el lenguaje es una práctica de los sujetos, se podría decir que es una práctica social. En este sentido, de igual forma, el *anime* se convierte en una *praxis* social y como una, debe ser constantemente un modo de relación que debe reproducirse en la *vida cotidiana*, otro

concepto necesario para entender la dimensión de lo japonés. Así, partir desde el *anime* permite que reflexionemos sobre la actividad de los sujetos en relación con la estructura y su práctica. Por ende, la *vida cotidiana* permite tener un poco más de concientización de los actores y su relación con la historia del día a día, la cual engloba la del mundo y la de la sociedad diría Henri Lefebvre (1972: 11). La historia que se vive en el día a día, lo cotidiano, suele contener las prácticas que se vinculan a lo social y lo individual, y desde el análisis de la cotidianidad podemos entreponer las distinciones en la realidad social que se vive, con la realidad social que se desea (o se idealiza). Con estos choques de la cultura histórica con la cultura del capitalismo; lo tradicional con el progreso; lo individual con lo colectivo; la posibilidad de resistencia del sujeto con la cosificación, dominación y violencia de lo económico, se nos abre un panorama en donde entrevemos las constantes contradicciones (y tensiones) de los individuos y sus prácticas cotidianas.

Si damos un salto en “reversa” y volvemos a contemplar a la sociedad japonesa y su cotidianidad, podemos ver claramente que lo cotidiano desde el siglo XIX pareció estar en movimiento, como en una turbulencia constante. Claramente la *vida cotidiana* de la pobreza a una opulencia a la que se aspiraba, al inicio pre-capitalista, permite mirar las tensiones en la sociedad. Cambiar el sobrevivir por comercio o por el campo en pequeñas regiones o poblaciones, a tener que mudarse a ciudades como Osaka o Tokio para vender su fuerza de trabajo a las nacientes industrias. El cambio de protección de la élite *samurái* a la institucionalización del ejército japonés. De la educación de las élites a una nacionalista que englobó a varios sectores de la sociedad. El cambio en el dominio de la muerte y colonización del imperialismo japonés a la muerte potenciada por la tecnología armamentística (y médica) y la sumisión capitalista. La vestimenta de los *kimonos* (véase anexo 12) y demás trajes tradicionales japoneses a los trajes, faldas, y el uso de la indumentaria occidental. La comida tradicional (que aún impera), pero ya mezclándose con *hamburguesas*, *pizzas*, *café*s y *refrescos* de la actualidad. Todos estos procesos que permean en la *vida cotidiana* trajeron constantes choques, conflictos, tensiones y contradicciones en la sociedad japonesa.

Lefebvre en su análisis sobre la *vida cotidiana* menciona que sólo a través de la publicidad se podía conocer la vida de lo cotidiano en las personas. La publicidad fue y es una forma de alumbrar las vidas que estaban invisibilizadas por los procesos y estructuras, pero qué tipo de personas podían acceder a esta publicidad, a mostrar su imagen y su

cotidianidad. Si tomamos como metáfora la publicidad, toca al investigador, al sociólogo (al historiador), publicitar la vida de los sujetos que tienden a ser puestos por debajo de los análisis, para esclarecer su práctica cotidiana. Y es precisamente que, a través de estas contradicciones con las que tuvo que lidiar el japonés en su devenir, podemos ver que la tensión de su *vida cotidiana*, entre el japonés que añora su pasado y ve un futuro incierto que parece inmóvil, produce una técnica cotidiana de hablar a través de lo dado y expresar las cosas de modo indirecto (Ashcroft y Ahluwalia, 2000: 171).

Posteriormente, en la metodología teórica de Lefebvre, se menciona que la literatura es la entrada de lo cotidiano en el pensamiento y la conciencia (Lefebvre, 1972: 9). Si asociamos las contradicciones de la *vida cotidiana* japonesa con esa producción de hablar, del lenguaje como posibilidad de construir una nueva cotidianidad, o una cotidianidad mejor y lo asociamos a la literatura, obtenemos creaciones que se encargan de mostrarnos la realidad cotidiana que enfrenta el japonés: el cine, con su máximo exponente *Kurosawa Akira*; *Miyazaki Hayao*¹⁴ (Schirokauer, Lurie y Gay, 2014: 331). La literatura con *Oe Kenzaburo*, *Mishima Yukio*, *Kawabata Yasunari*, *Murakami Takashi*, *Tanaka Yasuo* (Berman, 2017: 271-275). Creaciones que, sin duda, jugaron con la tensión de la vida cotidiana para expresar ese *habla* (lenguaje) que pusiera en entredicho la cotidianidad capitalista.

Al continuar con la literatura nos encontramos que en Japón (antes de que el *anime* se creara) se inició una producción literaria que era similar al *cómic* estadounidense: llamado *manga*. El *manga* japonés (véase anexo 13) presenta una historia que se cuenta a través de dibujos y viñetas, su contenido es mostrar historias a través de las imágenes. Este modelo es el precedente del *anime*, puesto que muchas historias antes de tener un éxito animándolas, pasan por el proceso de dibujo y creación narrativa. Si tienen éxito, se comercializa su reproducción a una escala mayor (a través de la animación). El objetivo del *manga* es contar una historia visual que muestre, de alguna forma (directa o indirecta), la *vida cotidiana* de Japón. Al ser animadas, pese a pasar por un proceso de reproducción más amplio, y tener una mayor inversión (lo que implicaría una mayor comercialización), siguen conteniendo esa representación de la *vida cotidiana* del japonés en su historia visual y narrativa.

¹⁴ Creador de las películas del estudio *Ghibli*, famosas en la actualidad.

Como lo propone Lefebvre (1972: 13), lo cotidiano está compuesto de ciclos, y estos a su vez, entran en ciclos más amplios, pero mediados por las problemáticas socioculturales y de clase de la sociedad. La comprensión de lo cotidiano por ciclos y ciclos más amplios de tiempos de la historia (como lo propone Fernand Braudel) permite entender que hay pequeñas partículas inmersas en una mayor. Por ende, hay múltiples cotidianidades que al conjuntarse pueden dar fuerza a una cotidianidad más general. Pensemos en lo que ya se ha mencionado, la importancia del individuo y el colectivo: el primero tiene capacidades para poder crear sus prácticas individuales, y al entrar en los procesos de sociabilización, sus prácticas refuerzan una práctica mayor.

Para ejemplificar un poco más, pensemos en la juventud japonesa, que es la que más consume *anime*. En la semana, dos sujetos se encargan de las actividades diarias que les corresponde. Uno va a la escuela, hace sus deberes en la institución, limpia, y al volver a su casa se prepara para ver su *anime* favorito. El otro, estudiante igual, se encarga de hacer actividades diferentes, no hace sus deberes adecuadamente, pero regresa a la misma hora para ver el mismo contenido. Llegado el fin de semana, ambos asisten a una convención y se encuentran con diferentes personas, con distintas cotidianidades que en ese preciso momento, comparten el espacio cotidiano (véase anexo 14). Si seguimos pensando en esto, podemos señalar que la cotidianidad singular, individual, se constituye en una costumbre y, como cada una es diferente y le pertenece a cada sujeto, la costumbre se vuelve *sui generis* (Thompson, 1995: 15). El *anime* al contener la cotidianidad de la vida japonesa en su contenido, al presentar prácticas sociales de lo japonés, se vuelve parte de la *vida cotidiana* como reflejo de la misma, y, por ende, se vuelve una *costumbre en común*. Costumbre que puede pensarse como potenciadora de un ideal sobre una posibilidad de sociedad mejor; o, como costumbre de una mera reproducción de consumo, se almacena lo social, espiritual, histórico que pervierte a la sociedad para continuar con una vida vacía dentro del capitalismo japonés.

De este modo, consideramos de vital importancia que se vea lo singular que yace en lo cotidiano (así como en el *anime*) de la vida de los japoneses, aquello que está inmerso en la estructura capitalista. Al ver las singularidades de las prácticas cotidianas, de la acción de los sujetos, de la dimensión de lo japonés, se puede pensar ya no en una vida normal alienada, sino una posibilidad de un algo extraordinario que desvele la decepción, el desencanto, pero al mismo tiempo movimientos que posibilitan el re-encantamiento social (Lefebvre, 1972:

18) de la realidad de dominación y violencia que viven los japoneses, tal y como sucede en la gran mayoría de las historias¹⁵ en los *animés*.

La *vida cotidiana* nos permite, entonces, lograr ver la realidad a la que nos enfrentamos, ver cómo ha configurado nuestras vidas y, por ende, lograr ver ese desencanto. Ver que nuestras vidas no son las que deberían ser, las que nos han mostrado que son, las que creíamos eran las que tanto se habían anhelado. La cotidianidad nos permite tener entonces un panorama de una dominación en nuestro propio día a día, y al mismo tiempo, nos puede dar el camino para poder cambiar las cosas que puedan ayudar a impulsarnos a transformar nuestra cotidianidad en una mejor. En este sentido, habría que preguntarnos si el *anime* podría contener estas características de mostrarnos, a través de esa cotidianidad dañada, una dominación y un camino que nos genere una conciencia para poder intentar salir. Hasta el momento, por lo que se ha señalado, parece ser que la respuesta es sí.

Otro aspecto que nos permite la cotidianidad es dar un sentido de producción a la existencia social de los seres humanos (Lefebvre, 1972: 35): partir de lo precioso a lo depreciado (Lefebvre, 1972: 35) por las lógicas de identificación del mercado. La producción de la existencia social tendría que ver con la producción (o reproducción) de la práctica humana desde su singular (lo cotidiano). La siguiente cita de Lefebvre ayudará a entender esto:

Lo cotidiano es lo humilde y lo sólido, lo que se da por supuesto, aquello cuyas partes y fragmentos se encadenan en un empleo del tiempo. Y esto sin que uno (el interesado) tenga que examinar las articulaciones de esas partes. Es lo que no lleva fecha. Es lo insignificante (aparentemente); ocupa y preocupa y, sin embargo, no tiene necesidad de ser dicho, ética subyacente al empleo del tiempo, estética de la decoración del tiempo empleado. Lo que se une a la modernidad (Lefebvre, 1972: 36).

Con esto hay que dimensionar el darle importancia al hacer del propio sujeto y la conformación de sus relaciones sociales, mismas que se mantienen a través del hacer diario

¹⁵ Por mencionar algunos ejemplos: en *Digimon* aparecía siempre un *digimon* maligno que amenazaba con destruir el mundo digital y el mundo de los seres humanos para instaurar un nuevo mundo. En *Bleach*, un *shinigami* traiciona sus ideales y al mundo de la sociedad de almas, con la intención de derrocar al rey espiritual e instaurar su nuevo mundo, los *shinigamis* luchan contra esto. En *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball Super*, en cada saga aparecía un villano que intentaba cambiar la *vida cotidiana*, el orden social del mundo, de la galaxia y el universo, y los llamados “guerreros Z” debían luchar contra ese intento de dominación.

mencionado, el hacer en lo cotidiano. Hay entonces, una significación de importancia, hay una valorización en los signos que se presentan en eso cotidiano, un algo nuevo y la novedad: el brillo, lo paradójico, marcado en las distinciones de la tecnicidad o por la mundanidad (Lefebvre, 1972: 36). El *anime* engloba estas características: es parte del hacer del sujeto, y dentro de su contenido tiende a mostrar ese hacer en lo cotidiano de las vidas de los personajes. La valorización de los signos va ligada al hacer de los personajes, por ejemplo, el nunca rendirse, esa valorización del coraje, de la lucha contra algo negativo que pone en peligro la vida misma. La resistencia como el brillo dentro del peligro de otra acción humana o estructura creada, lo mundano que se une a la modernidad.

Al hacer referencia de lo cotidiano, debemos partir (y entender), que debe existir una participación por parte de aquel o aquellos que viven esa constante cotidianidad. No se puede aceptar o vivir lo cotidiano de una forma pasiva, impuesta podría decirse, por la sociedad capitalista. Debemos partir de que existe un descontento o una percepción en el día a día que lo que se vive no es algo con lo que se deba lidiar, o que sólo se vive en un mero ciclo de tecnificación o reproducción del capital que solo te ayuda a mantener una lucha constante (cotidiana) por la vida.

Lo que vemos en las tensiones del *anime* son puntos de resistencia. O, partiendo de Adorno y la Dialéctica Negativa (2003), son puntos de lucha que contraponen a esa vida impuesta en una vida desgarrada (o *Mutilada*, diría Adorno en *Minima Moralia* -2006). Es necesario volverse activo para poder transformar esa cotidianidad deformada. La cotidianidad japonesa como posibilidad, las prácticas sociales tanto individuales como colectivas, la recuperación de la experiencia histórica, la *dimensión cultural*, todas estas cuestiones que son el hacer constante chocan con la técnica utilitarista, el avance de la ciencia, la desigualdad social, la vida norte-americanizada, la mercancía y el mercado como reguladores de la vida¹⁶. El espacio de la dimensión de la realidad cultural y social (así como histórica) del japonés, a raíz de esta tensión y contradicción de la cultura histórica japonesa y la cultura nipona capitalista, se puede pensar como posibilidad de contraponer la realidad de la vida, generar una nueva realidad que termine por romper la conflictiva identidad que ha emergido del siglo XX. Porque es claro que la identidad social y cultural se encuentra (de

¹⁶ Podríamos extender estas reflexiones de tensiones o enfrentamientos en la cultura con las propuestas de Herbert Marcuse sobre las luchas de *Eros y Civilización* (1983).

igual forma) en tensión. Es una paradoja de la identidad japonesa: entre una identidad histórico-cultural que se va subsumiendo a una identidad cultural y social en favor de la acumulación y orden del Capital. A esta paradoja de la identidad se enfrenta el japonés, y ésta misma (junto con todo lo que se ha visto en este apartado) permite la posibilidad de constituir un proceso que rompa esto, porque la identidad (como la misma cultura) es un proceso (Ashcroft y Ahluwalia, 2000: 8) constante en movimiento. Así, el *anime* al ser reflejo de la realidad, o como animadversión de la misma, puede potenciar esa dimensión en lucha, al hacer una *costumbre en común*, independientemente del doble movimiento que posea (como posibilitante de algo mejor y como creación humana, valor de uso que impulsa la vida en dominación), que permita resistir a lo que ha creado el capital (Echeverría, 2001: 170).

1.2 Una sociedad dominada

En el apartado anterior pudimos constatar todo aquello que contiene la dimensión de lo japonés, y cómo tiende a estar en contradicción la realidad japonesa, su cultura, su sociedad, su sentido de la vida y su identidad. La relación de los sujetos con sus condiciones de vida en la estructura capitalista permite ver que hay una dominación que se ejerce para la sociedad japonesa, y a través de esa contradicción, a través de la agencia de los sujetos, puede haber una posibilidad como expectativa (que se fundamente en una experiencia histórica) para cambiar esas condiciones, mejorar la realidad y encontrar una cultura e identidad que no se sienta vacía.

Esto último se erige como una fuerza de lucha contra esa opresión que se ejerce. Pero, teniendo la panorámica actual de Japón y volteando al pasado más cercano a la constitución de esa realidad, vemos que se ha tenido un gran éxito en la dominación de la sociedad. ¿Qué es aquello que yace en esa dominación que se ejerce en Japón, o mejor dicho, cuáles son los mecanismos u objetos con los que se lleva acabo? Conocer sin duda contra qué se lucha (o se va a luchar) permite una mejor estrategia para poder jugar mejor las fichas en el tablero.

Habrà que hacer un pequeño señalamiento antes de continuar. Japón siempre ha logrado dominar a su sociedad, como se menciona en el apartado anterior, desde lo ideológico-religioso (teocracia *sintoísta*), además de la estratificación y una constante jerarquización que ha logrado mantener un orden. Entonces, la dominación que se menciona,

y el modo en cómo se ejerce en Japón tendrá que ver exclusivamente con el desarrollo tecnológico y por ende, de la sociedad del siglo XX. Y es a raíz de que pierde la Segunda Guerra Mundial frente a Estados Unidos, que el país del “tío Sam” empieza a ejercer un dominio y control desde distintos ámbitos: lo político, lo económico, lo militar y lo social (que representaba un peligro). La utilización de las bombas atómicas ayudó demasiado a Estados Unidos a imponer su forma de consumo. La sociedad japonesa comprendió que la posibilidad de morir era mucho más sencilla y con un mayor rango geográfico. El miedo que surgió en la conciencia colectiva permeó dentro del japonés para dejarlo en un estado de coma, estaba vivo, pero pasivo con el conocimiento de que en cualquier momento podría morir.

Un pensamiento quizá surgió, la posibilidad de continuar con ese estado de coma, pero que impulsara una felicidad que ayudara a mover al japonés en vías del desarrollo de la reestructuración capitalista, la idea era un avance en el progreso de la subjetividad en el entretenimiento. Partamos, entonces, de lo que Adorno (2009: 437) llama los productos de una cultura de masas. Estos (posteriormente llamada *Industria Cultural*) fueron dirigidos por un poder económico concentrado. Este poder en el uso del desarrollo de la televisión y la radio y sus constantes bombardeos propagandísticos, muestran que la tecnología empezaba a influenciar en la cultura y la *vida cotidiana*. Al volverse parte de la dinámica de subjetivación para el capitalismo y el consumo, la constante utilización de estos medios (sobre todo, la televisión) derivó en un control *sociopsicológico* (Adorno, 2009: 438) de aquellas personas que comenzaron a convivir con estos.

El uso de la radio fue esencial, sin duda, en todo el tiempo en que duró la Segunda Guerra Mundial. Los mensajes que se daban constantemente sobre el conflicto, así como los mensajes del Emperador ayudaban a continuar con la fe hacia el nacionalismo imperial. Pese a su importancia, y a que aún existe, la radio ha pasado a ser un aparato ya poco usado. El uso auditivo de este quedó atrás en el momento en que la imagen, lo visual, apareció por primera vez con la televisión. El objetivo que siempre ha tenido ha sido el control y regulación de la sociedad, interiorizar en los sujetos modelos normativos a través de una subjetividad que es moldeada hasta crear ciudadanos apegados a las relaciones comerciales y de intercambio.

La televisión sin duda alguna ha ayudado demasiado a subjetivar a la sociedad, puesto que el conocimiento que ofrece favorece la comprensiva indulgencia más que la indignada condena, o por las conclusiones más que el camino que permite llegar a ellas (Bourdieu, 2000: 96). Lo que representa la televisión, siguiendo el análisis de Bourdieu, es que una noticia o un programa ayudan a reforzar la cuestión de la inmediatez de cualquier suceso; condenarlo o apreciarlo, pero con una falta de análisis por parte del televidente. Claramente, la televisión permite jugar el juego de lo importante, de lo verídico, del hecho que se muestra pero que detrás de eso aparece una despolitización (Bourdieu, 2000: 102) para la continuación de la dominación.

El japonés yace consternado en su identidad paradójica, su constante mirada dubitativa. Ejemplificándolo con una analogía, el japonés y su mirada es como aquel que se encuentra ante un cruce de avenida, sin semáforo que marque la pauta o guía, constantemente viendo hacia la izquierda y la derecha el fluir de los carros, sin saber qué hacer. Siguiendo esta analogía, el japonés y su mirada se encuentran constantemente viendo hacia la izquierda (que es su pasado hasta antes del siglo XIX), y al mismo tiempo a la derecha (su futuro como devenir) sin tener una guía que le indicara hacia dónde mirar.

De esta manera, el japonés debía ser guiado de la forma más llamativa y novedosa posible. Era necesario enfocar esa mirada a algo divertido, algo que generara un olvido casi inmediato (Bourdieu, 2000: 102) de lo acontecido en la guerra y de su pasado hasta el siglo XIX. Había que continuar con la inmediatez del tiempo capitalista, que permitiera poner en tensión la conciencia del japonés (entre su pasado y su futuro como devenir) y lo subjetivara en favor de la industria del entretenimiento y el consumo de la vida nipona norteamericanizada (subjetivar para escoger el futuro como devenir). Así, la televisión japonesa apareció para cumplir esa función, puesto que logró tener un gran impacto social gracias a la estructura técnica y a la novedad de la invención, y rodeó la conciencia del público por todas partes para atraparla (Adorno, 2009: 445).

Uno de los éxitos que sin duda alguna ha tenido la televisión japonesa es precisamente el *anime*, y es que no hay que olvidar que este como producción televisiva, en donde se ha invertido fuerte económicamente para su masificación, ha servido para mantener un orden establecido a través de lo simbólico. El entretenimiento que se necesita para permear en la

subjetividad del japonés se encuentra en la variedad de contenidos, temáticas, historias, personajes, etc., que intentamos destacar en nuestro objeto de estudio.

La televisión nos presenta una serie de imágenes en movimiento, imágenes que claramente podemos (o no) asociar a nuestra realidad, que son parte (o no) de nuestra cotidianidad. Es ver la imagen que se nos presenta como distorsionada pero viva. El contenido que tiene el *anime*, las constantes imágenes, los colores, las historias, la emotividad de los personajes, todo atrae de forma visual al sujeto y permite mantenerlo en ese estado de pasividad.

No es casualidad que precisamente, con las revueltas anticapitalistas de los sesenta (véase anexo 15) en Japón (Hardt y Negri, 2000: 157), un levantamiento social en contra de esa vida vacía, del sin sentido del progreso, del futuro del país y de la crítica a la vida norteamericanizada, la cual fue controlada y erradicada, se diera (en esa misma década) el debut del primer *anime* con éxito global. Para contextualizar un poco más sobre el objeto de análisis es necesario decir que [el *anime*] es la animación japonesa que se popularizó en la década de los ochenta en Japón. Su producción es una mezcla de la cultura japonesa y occidental. Ya que parte de contenidos creados y con relación a ciertas temáticas o características de Japón, pero usando las técnicas de animación que se habían empleado (en 1908) en Europa (Gallegos, 2019: 44).

En 1907 se presentaron los primeros filmes animados. El primer *anime* que se sabe en la historia, como tal, fue el de *Katsudo Sashin*¹⁷ (véase anexo 16). La animación tuvo que ser suspendida por el inicio de la Segunda Guerra Mundial. Posteriormente llegó la segunda generación de animadores en Japón, los cuales fueron ordenados por el gobierno japonés para crear contenidos con temáticas nacionalistas.

Kenzo Mazaoka y *Mitsuyo Seo* fueron los encargados de crear los primeros *animés* con sonido, por ejemplo: *Chikara to onna no Yo no Naka*¹⁸ (véase anexo 17) de *Mazaoka* (Gallegos, 2019: 46), y *Momotarou-Umi no Shinpei*¹⁹ (véase anexo 18) de *Seo*, el cual tenía una trama que recreaba el bombardeo a Pearl Harbor (Gallegos, 2019: 46). En 1948 se creó

¹⁷ Es considerado como el primer *anime* en la historia de Japón. *Katsudo Sashin* trataba sobre un niño marinero que escribía en *kanji*, la forma de escritura japonesa (que es derivada de la escritura china), el título de la animación (*Katsudo Sashin*). Su duración era de tres segundos.

¹⁸ El mundo del poder y de la mujer de 1933.

¹⁹ *Momotarou*, dios de las olas de 1944.

la *Toei Doga*, estudio que se inspiró en los estudios *Disney* de Estados Unidos. Después el estudio cambió su nombre a *Toei Animation*. *Toei Doga* estrenó el primer *anime* a color llamado *Hakujaden*²⁰, en 1958 (véase anexo 19). Luego lanzó el *anime* más exitoso en los inicios de la animación japonesa de posguerra: *Astro Boy* (véase anexo 20) en 1963.

El que *Astro Boy* se hubiera emitido en esa misma década vislumbra la utilización del *anime* como forma de mantener un orden y un alejamiento de los problemas que se perciben por la estructura capitalista y de consumo que ha imperado en Japón. Se tenía que entretener a la población y una forma efectiva era a través de estos contenidos transmitidos en la televisión. De igual forma, la tecnología se hacía presente y empezaba a ganar terreno en la *vida cotidiana*. Los japoneses en la década de los cuarenta a cincuenta se volvían frenéticos comprando televisores y lavadoras, posteriormente (para 1955) empezaban a manejar autos *Toyota*, usaban pantalones de mezclilla, llenaban sus casas de ventiladores eléctricos y arroceras, más tarde compraban aires acondicionados y televisores a color (Berman, 2017: 270-271).

Como podemos ver, la cotidianidad japonesa poco a poco iba cambiando e iba adquiriendo esta norte-americanización. Cada día los japoneses se encontraban siendo dominados por el consumo de lo estadounidense, y empezaban a entrar a una dinámica de economía de la felicidad (diría Bourdieu, 2000: 94). La televisión también jugó un papel importante, puesto que les mostró a los japoneses una realidad de vida a través del consumo que era posible de alcanzar siguiendo ciertos lineamientos. Esta enseñaba o guiaba el consumo a través de un tono moralizante (Bourdieu, 2000: 108) para que el japonés estuviera en búsqueda de la felicidad (como hacen mención Adorno y Morin, 1967: 64 sobre la *industria cultural*), en búsqueda de la modernidad (Berman, 2017: 271). El tono moralizante que se presentaba terminaba siendo un conductor de una forma impuesta de vivir, de qué consumir, de cómo relacionarse con los *otros*.

La creación de estas animaciones, y otras que presentaban la crueldad de lo que se vivió en la Segunda Guerra Mundial²¹, iban en este sentido. La producción y “televisación” de ese tipo de imágenes tenía el fin de presentar un mundo lleno de violencias, de delitos, de la propia guerra, y esto generaba una contemplación cotidiana, la amenaza que se mostraba

²⁰ La leyenda de la serpiente blanca, de 1958.

²¹ Para mayor referencia, ver la película “Gen de los pies descalzos” (véase anexo 21).

estaba aún presente, el panorama era inquietante, incomprensible y por ende, el japonés en su pasividad debía retraerse, protegerse, no intervenir (la consecuencia era la muerte), se debía resignar (Bourdieu, 2000: 104-105).

La contemplación y la pasividad eran alimentadas por la diversión y relajación de los contenidos del *anime*. La sociedad japonesa consumista se empezaba a encontrar en un proceso de enajenación social, en donde naturalizaban su cotidianidad capitalista, pero en búsqueda de una alegría. La imagen que proyectaban estos contenidos era tan fuerte que impulsaba a los japoneses a tener sueños enfocados a lo que se estaba viendo. Sueños de lucha o de una vida mejor que eran capturados en la inmediatez del momento. Las figuras centrales cumplían su objetivo al seducir a los televidentes (Bourdieu, 2000: 114).

Aquí tenemos otro punto importante, la duración en televisión. Como modelo que sigue encaminando la dominación y consumo de la sociedad japonesa, este no podía caer en una temporalización extensa, que hiciera perder el interés al espectador. Para que funcionara, debía durar poco para que brindara la idea de que se estaba usando bien el tiempo de lo cotidiano (no desperdiciando), en un tiempo del ocio. Así, el tiempo que dura cada capítulo de *anime* tiende a ser de 25 minutos a media hora. Esto brinda la perspectiva de tomar un pequeño descanso para verlo y posteriormente, el sujeto puede volver “feliz” a la reproducción de su vida en la dominación.

Otra de las influencias de la norteamericanización de la vida japonesa fue sin duda, el modelo *Disney*. La compañía estadounidense es famosa por generar un sinnúmero de contenidos para niños, pero la finalidad es comercializar sus productos y tener una mayor acumulación de capital a través del enfoque infantil. El *anime* tomó esto como modelo y empezó a animar diferentes contenidos enfocados a lo infantil, a lo juvenil. Las historias contenían un lenguaje infantil que fuera atractivo para el niño (Morín, 1967: 49) y más sencillo de comprender para el adulto (Berman, 2017: 273). Apelar a la infancia tiene como objetivo la identificación de la naturaleza *biopsíquica*: *Mickey Mouse* es la reconciliación del adulto con el niño, ya que mediante su figura (su valor simbólico) se recurre a la protección de los niños y a la buena reacción a todo lo que se asemeje a juventud (Berman, 2017: 273).

Sin duda, se ha logrado tener un gran éxito en la producción, reproducción y comercialización de los *animés*, tanto interna como externamente. Dicho éxito ha propiciado el aumento de compañías (o casas) animadoras, aunque esto ha ampliado la competencia de

capitales y se ha magnificado las constantes bombas propagandísticas y de *rating* para atraer mayor audiencia. Al haber una mayor competencia (mayor número de *animés*) es más sencillo, como dice Dorfman (dentro de la cita de Berman) “hacer que nuestras mentes y corazones se abran a aquello que se dirige a nuestros sentimientos más tiernos por nuestra progeñe y nuestro futuro, para posteriormente manipularnos” (Berman, 2017: 273-274); y es que no hay que olvidar que el *anime* es una práctica social que se adscribe al mundo del espectáculo. Esto lo entendemos desde la perspectiva de Guy Debord (1998: 2): el espectáculo no es solo un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizadas por la imagen, y por ende, es una visión del mundo que se ha objetivado.

Con mayor producción de *animés* y con distintas temáticas, se han incentivado las culturas denominadas como *kawaii* (véase anexo 22) y *otaku*. Ambas tienden a ir de la mano, ya que crecieron a la par de la sociedad de consumo. De igual forma, ambas se complementan puesto que la primera tiende a salir de ciertos personajes de *anime*, y éste último es la fuente principal de lo *otaku*. Las dos conforman una cultura nipona que se ahoga en productos tiernos, infantilizados, que tildan una infancia, una adolescencia prolongada, característica de la sociedad japonesa contemporánea (Berman, 2017: 274). Tanto lo *kawaii* como lo *otaku* son muestras de un intento de felicidad de la juventud japonesa. Nacen precisamente de la realidad a la que se enfrentan cotidianamente. Dotan al sujeto en cuestión de esa felicidad y lo encarrilan a un constante sentimiento de lo positivo. Esta felicidad no redime, sino que es una felicidad instantánea, una felicidad del día a día que normaliza (y no permite la lucha de) la realidad a través de la motivación: el *ikigai*, que es la motivación para levantarse todas las mañanas (Velázquez, 2019: 66).

Esta industria de la diversión, de la felicidad, que es creada para controlar el ocio de los sujetos, racionaliza al hombre y la sociedad y lo envuelven en un aparente juego de la libertad individual y una gratificación eterna a esa felicidad (Marcuse, 1983: 203-204). Bombardean a los japoneses en un constante movimiento de falsa felicidad de la vida en el consumo, de las luces de las grandes ciudades, del *anime* y su constante ejercicio de publicidad. Todo esto conlleva una carga excesiva de la positividad y esta genera una violencia en el individuo que lo subsume más a esa dominación y lo deprime también (Han, 2016: 37).

Han Byung Chul menciona que el exceso de positividad nos muestra dos tipos de violencia que nacen en el individuo²². Una es la auto-explotación y la otra es la depresión que lleva al último momento: el suicidio. Estos problemas claramente están presentes en la sociedad japonesa. La falsa conciencia de la sociedad de consumo llevó al japonés en la década de los ochenta al ideal de alcanzar un estatus económico. Vivir bien en la vida nipona norte-americanizada acerca al japonés al concepto de *karoshi*. Esto es: que se matará en el trabajo asalariado, abandonando su tiempo de descanso y su familia²³ (Berman, 2017: 286).

Por parte de los jóvenes, ante el exceso de positividad de la sociedad (que se muestra en televisión), muchos terminan renunciando a la vida. Se encierran en sus habitaciones y no salen de ellas por un periodo de diez a quince años, ya que se niegan a crecer en los términos atroces que impone la sociedad y la realidad japonesa (estos son llamados *hikikomori*-véase anexo 23). Esto es conseguir un monótono trabajo corporativo (si bien les va) y trabajar ochenta horas o más a la semana, hasta que el suicidio se vuelva una opción atractiva (Berman, 2017: 283). Esta dominación a la que está sujeto el japonés muestra que la realidad nipona que se interioriza destruye las relaciones familiares y las relaciones sociales. La familia pasa a ser solo una relación biológica (sanguínea) que enmarca puramente una relación de “parentesco”, se pierde la unión familiar, esto mismo sucede con las relaciones sociales, se pierde la convivencia con el *otro*, la comunidad.

Sin embargo, lo más grave resulta cuando esta dominación, esta violencia subjetivante logra instaurarse en la memoria del sujeto, cambiando y reestructurando su propia condición como sujeto socio-histórico. La *industria cultural* afecta directamente a la memoria individual y colectiva. Un claro ejemplo de esto se puede ver en el devenir histórico

²² Existe también otra violencia que aparece en el japonés con esa vida norte-americanizada, ésta se presenta en el lenguaje. La violencia del lenguaje (Han, 2016: 114) se presenta como positiva, y en el japonés aparece cuando su idioma empieza a utilizar (más y más) palabras del inglés, olvidando ciertos conceptos tradicionales japoneses. Por ejemplo, hay una palabra tradicional que se usa para nombrar leche, pero el japonés la ha dejado de lado para apropiarse la palabra en inglés “*milk*”. El uso de palabras en inglés, esa apropiación del idioma que genera esa violencia del lenguaje se normaliza con el *anime*, pues los diálogos tienden a reflejar esta relación constante.

²³ La masificación del *anime* en Japón, la competencia constante entre contenidos y casas animadoras, la positividad que surge de esto y la auto-explotación de los trabajadores en Japón, ha llevado a una violencia que se encarna en los malos salarios que perciben tanto animadores como guionistas de *animes*. El ejemplo de esto es el ya fallecido guionista Takeshi Shudo, quien afirmó en su momento que “se alcoholizaba y tomaba tranquilizantes para escribir las aventuras de Ash”, personaje principal del *anime* (con éxito mundial) *Pokémon*. Se puede saber más al respecto al consultar la nota de Sofi Terracota en *Tomatazos*, el link de la noticia estará en la parte de la bibliografía.

del país nipón. Los constantes ultrajes del Imperialismo japonés a finales del siglo XIX y hasta la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, han sido tomados por el discurso político e histórico de la derecha japonesa que ha impulsado un olvido voluntario, que cae en la naturalización de los acontecimientos históricos. Los programas de televisión han ayudado en esto al no transmitir programas con estas delicadas temáticas de su propia historia. Esto, sin duda, nos conduce a una fabricación de un pasado, una elaboración de una memoria individual y colectiva.

Cuando un sistema o una fuerza como la del capitalismo logra apoderarse de todo aquello que nos rodea (aunque, sin duda, siempre habrá una capacidad emancipadora que nace con la esperanza), nos vemos inmersos en formas de control, de dominio, que impiden que haya un sentido de libertad, o creemos en una falsa libertad que prioriza el progreso de la civilización, una civilización industrial avanzada (diría Marcuse, 2010: 41). Esto conduce a que la sociedad dominada, con una vida impuesta, supuestamente satisface las necesidades de los sujetos que la componen en su forma como está organizada.

Lo que se percibe del sometimiento de la sociedad japonesa es que la vida que se les ha impuesto reprime su libertad, su espacio y su subjetividad es modificada en torno a la cultura y la *vida cotidiana*. Su realidad es condicionada puesto que sus necesidades (que la propia sociedad en su regulación satisface) humanas son negadas. Se niega la posibilidad de generar un mayor vínculo y comunicación social y familiar, puesto que esta negación parte en sí, si la sociedad, como órgano regulador, ve como deseable y necesaria para la funcionalidad de las instituciones e intereses de la misma (Marcuse, 2010: 44).

La dimensión de lo japonés que también incluye estas negatividades y negaciones de la sociedad, esta dimensión nipona que se ha constituido en la sociedad nació en el periodo de pos-guerra, la que se constituyó como sociedad de consumo en los años ochenta (desde los cincuenta se inició esto). Esta sociedad (también de la tecnología y el espectáculo) de la actualidad sofoca las necesidades y los deseos de los sujetos, que siempre están en la búsqueda de liberarlos. Este aspecto podríamos generalizarlo con Marcuse (2010: 46) a través de controles sociales basados en la necesidad de producir y consumir en el despilfarro. Los deseos individuales y colectivos son transformados por deseos de inmediatez que sirven en el flujo constante de las relaciones mercantiles. Relaciones que se basan en lo económico y el consumo, nos permiten entender al japonés que se moviliza en los distritos

resplandecientes de Tokio, que se mueven por grandes empresas como *Sony*, *Toyota*, *Nissan*, *Nintendo*, *Canon*, *Mitsui*, etc. Esta situación es mencionada por Marcuse como libertades engañosas. Basadas en la libre competencia, una libertad impuesta que proyecta una elección libre entre marcas²⁴, entre capitales. Esto, al final de cuentas, termina alienando a la sociedad, como sucede en el caso de Japón.

Diremos, entonces, que el *anime* es un contenido que busca satisfacer necesidades tanto individuales como colectivas. El percibir a la sociedad japonesa inmersa en los tiempos de trabajo asalariado, nos permite decir que lo más cercano a la reproducción social y de la vida yace en los capítulos de estos contenidos animados. Por eso mismo, el *anime* se alza como la principal herramienta de captura del deseo, del sueño de un algo mejor, que alienta la productividad y el consumo, porque el *otaku* hace *cosplay* (se disfraza de esos personajes de ficción) y para esta acción, invierte capital para la compra (o fabricación) del traje, del maquillaje, de lo colorido, gasta dinero en la frivolidad (Berman, 2017: 282). Y el éxito de todo esto, el alcance que ha tenido en la sociedad japonesa permite que el hijo del asalariado, o el chico más rico accedan a estas dinámicas. Existe entonces una nivelación de clases en una función ideológica (Marcuse, 2010: 7). Marcuse nos pone un ejemplo que ayudará a entender mejor lo mencionado:

Si el trabajador y su jefe se divierten con el mismo programa de televisión y visitan los mismos lugares de recreo, si la mecanógrafa se viste tan elegantemente como la hija de su jefe, si el negro tiene un Cadillac, si todos leen el mismo periódico, esta asimilación indica, no la desaparición de las clases, sino la medida en que las necesidades y satisfacciones que sirven para la preservación del <<sistema establecido>> son compartidas por la población subyacente (Marcuse, 2010: 7).

De esta manera, los japoneses son encaminados a su productividad y eficiencia. Es decir, la capacidad de incrementar y difundir las comodidades que son vendidas como parte de la vida de la sociedad. Lo superfluo se convierte en una necesidad imperante en la vida social. A través de esto se da un control social que se ha incrustado en las nuevas necesidades

²⁴ Nuestros deseos se fundamentan en el consumir para la satisfacción de estos mismos. Como dice Marcuse, estamos sometidos en una libertad imaginaria en la cual, creemos tener el poder de consumir lo que queramos de distintas empresas. Ya sea en vestimenta, calzado como por ejemplo *Adidas*, *Nike*, etc. Empresas de comida como *Pizza Hut*, *Domino's*, o en el propio servicio de comida como *Sin Delantal*, *Uber Eats* o *Rappi*. Nuestra subjetividad ha sido modificada a estos grados en los que creemos que sí tenemos la libertad de elegir.

de lo que se ha producido (Marcuse, 2010: 48). La sociedad impulsada a una mecanización del trabajo y una masificación en la técnica, encamina al trabajador a un miedo, el cual es capturado (junto con los deseos) para convertirse en un instrumento de la dominación.

El miedo surge a partir de ser rechazados en la dinámica de la *vida cotidiana*. El japonés tiene miedo, entonces, de volverse un ser externo a la sociedad, tal y como sucede con los *hikikomori*. Por ende, el miedo es capturado y proyectado para evitar esto. La forma de hacerlo es ser parte de la sociedad tecnológica consumista dominada, que vive satisfaciendo su felicidad y vida al caer en las constantes mercancías que el mercado le presenta. Si metemos de igual forma la percepción del tiempo de la inmediatez y la concientización de una muerte más cercana, el miedo aparece para enfatizar un tiempo de vida corto, y cuando se tiene conciencia de esto, se impulsa un sentir para buscar adquirir todo, para disfrutarlo en ese limitado tiempo de vida.

Asimismo, hay un miedo en el sentimiento de pérdida y vacío en la identidad japonesa. El japonés percibe un sentido insustancial del ser, no sabe quién es y tiende a vacilar entre un pasado nacionalista o la vida del consumo. El Ministerio de Salud y Bienestar en 2002 realizó una encuesta a nivel nacional que revelaba la queja más frecuente del japonés: “La vida no tenía sentido” (Berman, 2017: 281). El miedo a permanecer sin identidad o a mantenerse en esa vida sin sentido los ha llevado a tomar el camino del consumo, del rechazo (como sucede con los *hikikomori*) o del suicidio. Porque cuando los japoneses no están comprando se están suicidando (Berman, 2017: 283).

Escoger la vida del consumo es elegir al *anime* como redentor del miedo. Por ende, este colabora al tener dentro de sí el dolor que siente la sociedad japonesa y la posibilidad de un futuro que tiende a ser “utópico”, puesto que el contenido es un dinamitador de una memoria colectiva que funciona a favor de la no violencia y sublevación. Impulsa que sólo nos reconozcamos en la mercancía. Tal y como sucede con los seguidores (*otakus*) al identificarse con la mercancía del propio producto, y llevarlo incluso hasta el punto de querer ser ese *otro* ficticio. Se busca la felicidad instantánea mediante los televisores inteligentes, o en la fuerte industria del videojuego, con la compra de consolas como *Play Station* de Sony o *Nintendo* (con sus consolas y juegos), y la correlación de estos últimos con la producción de *animes* (para mantener a la sociedad apegada a los contenidos). Relación que impulsa aún más estas industrias por medio de videojuegos basados en *animes* como los de *Pokémon*

(véase anexo 24), *Naruto*, *Dragon Ball Z* (véase anexo 25), etc. Cuestión que ha logrado mantener a los japoneses, sobre todo a los jóvenes, en una total alienación de la vida social. La mejor distracción para su cotidianidad dañada, su explotación laboral, para mantener la dominación en su sociedad, ha sido (y sigue siendo) el *anime* y la industria del videojuego (en correlación con el *anime*).

1.3 Impulsos y deseos de los sujetos en una sociedad

Hemos visto en los dos apartados anteriores, la importancia de los conceptos y su relación del sujeto con la vida dominada. En este último apartado puntualizamos las contradicciones que hay en la potencialidad del primer apartado (el concepto) contra la dominación del segundo (la vida dañada) para esclarecer impulsos y deseos que suele haber en estas tensiones, impregnadas en las capacidades de los sujetos por encontrar una realidad mejor. Y es que los impulsos y deseos que se vierten en las acciones, en las prácticas pueden ser tomados como forma de resistencia y catalizadores para la búsqueda de una vida mejor, que ayuden en una reflexión y permitan una concientización socio-histórica para contraponer la subjetividad creada y manejada por esta sociedad nipona capitalista.

Cuando Adorno se encargó de escribir *Minima moralia* (2006), estaba reflexionando sobre las vidas que habían quedado dañadas por los sucesos históricos (la Segunda Guerra Mundial) que se vivieron en Europa y el mundo durante las primeras décadas del siglo XX. Adorno escribió siendo permeado por su contexto histórico, el cual, forma parte de un proceso socio-histórico que ha derivado en lo que vivimos en este siglo XXI. Partimos entonces desde el concepto de *vida dañada*, para entender, al igual que Adorno, el contexto social e histórico que ha permeado en lo japonés.

Ya se ha mencionado un par de veces las referencias a los *hikikomori*. Son aquellas personas que suelen separarse de la sociedad, que viven encerradas en casa, se aíslan de toda relación social y la propia vida. Ellos prefieren no asomarse a ver los movimientos que ofrece la realidad japonesa, y prefieren escapar de esa cruel realidad. En sus habitaciones se la pasan viendo *animés* o jugando videojuegos, y sus madres les dejan charolas de comida para que

se alimenten. Los *hikikomori*²⁵ así como los *karoshi* y los *otakus*, son sin duda un reflejo de la *vida dañada* que hay en Japón. En este sentido, el proceso histórico y social que ha vivido Japón desde finales de la Segunda Guerra Mundial, ha provocado que se genere una realidad enfocada a las nuevas relaciones sociales que se establecen a partir del consumo, nuevas formas de sociabilidad a través del capitalismo. Los japoneses deben consumir para escapar de ser señalados como una *otredad* anormal. Los *karoshi*, son mal vistos por no aguantar y terminar suicidándose, los *otakus* (*kawaii*) son mal vistos por expresar una vivacidad a través de los colores, las expresiones, y por no ser productivos como la mayoría de la sociedad, los *hikikomori* por abandonar la vida. Al ser juzgados, señalados, estigmatizados, los últimos dos tienen una carga negativa social.

El japonés en su *vida dañada* también pierde relación con el *espacio*, puesto que al tener una subjetividad configurada, este es sujeto a crear (bien o mal) un rol específico en la sociedad. En este sentido, Lefebvre (1976: 9) nos propone entender el *espacio* (y el contexto) para saber que existieron configuraciones socio-históricas que lo determinaron a través de las acciones de los sujetos. Si se asume una identidad deformada, el *espacio* no tendría sentido. Entonces, no se trata de localizar el *espacio*, sino de mirar cómo *espacializar* una actividad social para vincular la práctica en su conjunto sobre un *espacio* apropiado. Así, relacionar el *espacio* con la *vida dañada* puede llevarnos a generar una conciencia en contra de esto. Como propone Adorno, es necesario mirar dialécticamente las particularidades de esta vida, enfocarse en lo particular antes que ver lo general, puesto que en lo particular se esconden muchas cosas que se invisibilizan; que se dejan de lado, en aras de una vida recta en la totalidad. Si hacemos caso a esto, se pueden encontrar formas de resistencia en las contradicciones que se han presentado en los conceptos que hemos visto. Buscar una forma de lucha que se contraponga a la vida impuesta a través de la identidad de las mercancías y el consumo, como sucede con el *anime*, que podría ayudarnos a comprender las tensiones de atracción y repulsión que existen en las imágenes.

Con esta disposición teórica y conceptual, la importancia del *espacio* es vital, pues vincula el accionar del sujeto en la construcción de perspectivas de vida. Puesto que éste, el

²⁵ En el siguiente link, se puede observar el caso de dos personas que cayeron en esto y que lograron salir para apoyar a otras personas con estos mismos problemas https://www.nippon.com/es/column/g00472/?fbclid=IwAR0Skq5FuAIUYVpcvx_2Q7aIcy3A2oWk jK12qR_iFhF-eNLCZGwCpH1i6BI

espacio, está adjunto a la cotidianidad, resulta ser el entorno en el que nos desarrollamos día a día. Compartimos el *espacio* con los *otros*, la sociedad y la familia y, a su vez, nos relacionamos y configuramos como individuos a través del deseo; una posibilidad de resistencia. Esta posibilidad parte a raíz de una reflexión sobre el entorno, la cual nace de la percepción del *espacio* que nos brinda un equilibrio; un lugar de donde partir, de la acción conjunta con la teoría. El *espacio* dota al sujeto con un fuerte significado, le genera un compromiso entre lo que percibe y su entorno. El significado obtenido a partir de la pregunta lo impulsa a hacerse cargo de la situación. Inclusive, aún si el *espacio* es negado, aún si se excluye o se rechaza a los sujetos, grupos o clases, debe existir un derecho a la ciudad (Lefebvre, 1976: 19) y a ese *espacio* negado. Como se ha visto, el japonés también pierde o se le niega la posibilidad de una espacialidad mejor, su *espacio* solo es la vida del consumo, de las mercancías y la tecnología.

Con este acercamiento teórico y conceptual del *espacio* y el derecho a la ciudad, podríamos decir que el *anime* es una herramienta para segregar y mercantilizar a los sujetos, pero, también, como práctica social, como creación del ser humano, posee un *espacio* constante de lucha, de deseo, de posibilidad. Ya que así lo muestran las vidas de los personajes en el *anime*; es el comienzo, entonces, de que se convierta, al mismo tiempo, en una herramienta de expectativa para cambiar esa realidad de la *vida dañada*.

Trazar la categoría que hemos estado mencionando también enfatiza que existe un derecho a la ciudad (como lo menciona Lefebvre). Éste es, de alguna forma, una cuestión legitimadora ante el rechazo y apartamiento de la realidad por un grupo o institución, que solo busca segregar, ya sea por cuestiones económicas, sociales o de otra índole. Ese derecho a la ciudad, al *espacio*, estipula el poder tener derecho a una vida social que no esté fragmentada, de que se genere una constitución o reconstitución de esa unidad espacio-temporal. El japonés tiene derecho a la ciudad al tener una vida de trabajo asalariado, al poseer capital para satisfacer sus gustos a través del consumo (y ya vimos como son segregados, estigmatizados y rechazados por aquellos que son productivos).

Partir de la espacialidad y el derecho a la ciudad permite señalar que los *espacios* de resistencia, *espacios* culturales, *espacios* de tradición, están en constante lucha con los *espacios* del valor de cambio de la mercancía y la fetichización. La contradicción de la categoría nos muestra una cotidianidad espacial de lucha dentro del *anime*. Al percibir al

otaku, podemos ver que estos, en su cotidianidad están inmersos en ambos *espacios*. Son parte de la mercantilización, gastan su dinero en el consumo de los contenidos que les gustan, son parte de la sociedad que está dominada, pero estos mismos se contraponen al rechazo que señala Lefebvre: luchan por dejar de ser vistos o estigmatizados socialmente como “raros”, como improductivos.

Esto último refuerza la concepción que en el *espacio* existe un doble carácter, tanto permite como prohíbe; este representa un papel importante en la estructura de lógicas de un sistema (Lefebvre, 1976: 25). El *espacio* es entonces tanto una práctica como estrategia (Lefebvre, 1976: 25) que debe vivirse, en el que podemos encontrar experiencia y estructura del individuo y del colectivo, y la ciudad es el principal escenario de esto.

La urbanización ha potenciado a la ciudad como la zona en donde el progreso, la buena vida, el avance y desarrollo son posibles, la felicidad de la vida moderna yace ahí. La capital de Japón, Tokio, es una de las urbes más importantes del mundo, tanto por su presencia tecnológica como económica. Dentro de Tokio hay distritos que se distinguen, pero el que prepondera en el imaginario del mundo es el distrito de *Akihabara* (véase anexo 26). En este podemos encontrar muchos lugares de venta de tecnología y cultura *otaku*, venta de mercancías de *anime*. Es el *espacio* predilecto de la sociedad de consumo, y la luminosidad del distrito es una ilusión en la que los sujetos caen completamente para reforzar su vida norte-americanizada. Pero en éste podemos encontrar la contradicción: los cafés que tienen temáticas de *anime*, en donde la gente va y disfruta como si estuviera en ese mundo ficticio, son *espacios* en donde está la posibilidad del deseo hacia una sociedad o una vida mejor. La gente que tiene estos establecimientos acumula capital con la mercancía y mantiene este método ya que es su único medio para la supervivencia. Aquí podemos ver que existe esa práctica de consumo, pero hay una estrategia de seguir luchando por la vida, y brindar un servicio que se relacione con el deseo de un lugar feliz.

Entender que el *espacio* es de estrategia y práctica es recordar la fuerza que yace en los sujetos para poder transformar su realidad. Marcuse señala que no hay un sujeto pasivo que se deje influenciar de forma tan sencilla, este parte de una sociedad, ya lleva precondicionadamente en el tiempo su subjetividad, que evita ser un receptáculo de sus necesidades satisfechas y sus necesidades por satisfacer (Marcuse, 2010: 47). El sujeto que no es pasivo, que tiene miedo de estar fuera de lo social, también puede transmutar ese miedo

para generar una libertad deseada. Esto es lo que Marcuse (2010) menciona como la *sociedad unidimensional*, que radica en las ideas, aspiraciones y objetivos que trascienden el universo establecido del discurso y la acción, y que configuran un sujeto de lucha, un sujeto político. El miedo, entonces, puede encausar los deseos y sueños para la búsqueda de una vida más equitativa. Perder el miedo a la muerte con la vida.

Y es precisamente, el sujeto que lucha contra el miedo, el que conlleva la experiencia histórica de otras generaciones, su deseo de una realidad mejor, el que voltea a las posibilidades de lucha en otras formas: la literatura, el arte, la música, el *anime*. No es fácil en sus contradicciones, pero estos, sobre todo el último, veremos en el último capítulo, pueden generar momentos de ruptura, que de eso surja una posibilidad de otra vida. La lucha a través de las experiencias artísticas que puede dejar el *anime*, que en su representación y en su fabricación, también puede existir una posibilidad del sujeto en revolución.

Esta animación puede redimir la supresión de los impulsos que menciona Marcuse. El *otaku* como individuo de la sociedad moderna se adscribe desde su *distinción* (diría Bourdieu -1998) al *principio de realidad* (Marcuse, 1983: 125). Este se delega y parece tener la cuestión histórica de la dominación. Puesto que se configura desde las primeras etapas del sujeto, para que este aprenda a reprimir sus deseos, sus impulsos y crezca para dominarlos y así, servir en este principio de la realidad de la sociedad moderna. Por ende, los deseos o impulsos del ser desde sus *distinciones* y *gustos* se organizan por parte de la sociedad y el individuo así lo reproduce. Quizá por esto podemos entender cuando dicen “primero las prioridades”. Esta represión de los deseos y de la organización de la sociedad es algo que ha estado presente en Japón y los japoneses. Su estricto orden, su disciplina, es parte de esa reconfiguración social, esa forma de objetivar y ordenar la dimensión de lo nipón.

Para continuar con el estudio de la supresión de los impulsos, Marcuse habla sobre la relación entre *Eros* y *Thanatos*, la dualidad entre *Orfeo*, *Narciso* y *Prometeo* y el *principio de realidad* y el *de actuación* (Marcuse, 1983: 151). El uso de estos personajes ayuda a entender cómo la propia sociedad japonesa trata de suprimir los deseos del ocio, puesto que estos no son dignos para la mantención y regulación de esa vida impuesta. Frente a este *principio de realidad*, podemos comprender lo que propone Marcuse. En la actualidad se busca potenciar los deseos del ocio, ya que estos permiten también tener un mayor consumo, ya que con el ocio también se mercantiliza.

El ocio que es capturado también por el capitalismo a través de las imágenes del *anime*, como todos los conceptos mencionados, tiene, también, una dimensión de posibilidad diferente. Esto es lo que señala Marcuse sobre la dimensión estética (Marcuse, 1983: 163). Ya que el arte, a su vez, puede ser tomado o capturado por el mercado, sin embargo, existe la posibilidad de que ante esto, en el arte se den nuevas formas de crítica y surjan obras que puedan ser tomadas como formas de representación de esa crítica, de esa lucha contra el mercado. ¿Esto acaso no se podría aplicar también para el *anime*, no tendrá este una dimensión que lo permita? La respuesta que me atrevo a dar es que sí. Ya se ha hablado del deseo que se impregna en el contenido, de la posibilidad como redentor de la felicidad, de la *vida dañada*, la dimensión del *anime* es una constelación en la que existen figuras negativas en el pensamiento; que se amalgaman con la experiencia, la historia, la realidad (Weigel, 1999: 12).

Esto se entiende un poco mejor cuando vemos que el *anime* tiene una significación de promesa de felicidad en aquello que está subsumido, que ayuda a constituir un imaginario colectivo, una proyección de un sueño, de una utopía para transformar ese *principio de realidad*. Por lo visto hasta ahora y con las argumentaciones de los autores mencionados, puedo decir que ninguna dominación es total, siempre habrá preguntas, reflexiones, visiones del mundo que ayuden a llegar a una transición (social, política, etc.). Así, ya que la dominación en la sociedad japonesa no es total, se puede salir del *principio de realidad* con el principio de *Eros en la civilización* (Marcuse, 1983).

En este sentido, ya que existen expresiones de rechazo a la dominación, nuestro objeto tiene estas particularidades. Los *animés* pueden hacer feliz a sus fans, puesto que, también, existe una promesa de felicidad redimida dentro del contexto espacial que impulsa una felicidad instantánea. Marcuse (en *Eros y Civilización* -1983) habla en el análisis sobre *Orfeo*, *Narciso* y *Prometeo*, sobre cómo existen configuraciones culturales basadas en héroes, como lo subraya con *Prometeo*. Lo analiza y lo señala como un mártir, alguien que sufrió por dar la civilización a los demás. Menciona cómo este dolor, este sufrimiento es impulsado para la organización, la dominación de los deseos. He aquí cuando surgen *Orfeo* y *Narciso*, como figuras opuestas. Estos no son héroes, puesto que son partidarios de los deseos, de ser impulsores del *principio de actuación*. Esta relación entre el *principio de realidad* y el *principio de actuación*, es una relación dialéctica. A través del *principio de realidad* se da

este desencantamiento del mundo en el que vivimos. Sospechamos y nos damos cuenta, que existen cosas subsumidas, cosas que están ahí en el interior del objeto, y esto nos lleva al *principio de actuación*, el actuar por el impulso, por el deseo, por entender el por qué estamos actuando así, por qué realizamos tal movimiento en contra de algo, qué fue lo que nos impulsó. El hombre es el sujeto y el objeto de su propia historia, como señala Freud (y retoma Marcuse). Existen entonces relaciones sociales subsumidas por el mercado, por ende, es necesario desenterrar a ese sujeto socio-histórico.

Veremos más adelante cómo el *anime*, también, tiene estas figuras emblemáticas que hemos tratado de señalar en este capítulo. Estos personajes de *anime* también pasan por procesos de dominación, de una *vida dañada*, se vuelven mártires de sus contextos, como sucede con *Prometeo*, se vuelven héroes. Pero también tienen la figura de *Orfeo* y *Narciso* en sus heroicidades. Ya que los personajes se impulsan del dolor, y del deseo que está subsumido, entran al *principio de actuación*. Los personajes de la animación en sus historias luchan constantemente, se vuelven los sujetos socio-históricos capaces de cambiar el *principio de realidad*, son aquellos que entienden la fuerza del accionar del sujeto. Frente a aquello que configura la dimensión de lo japonés, buscan la posibilidad de escapar de lo impuesto, de la dominación, de la tensión y la contradicción a partir de imágenes socioculturales de lucha y resistencia²⁶.

Regresando a los sujetos estigmatizados, los *karoshi* luchan con el suicidio, salen de esa realidad nipona; los *hikikomori*, se resisten a los roles asignados de la sociedad japonesa capitalista; los *otakus*, como dice Berman, a través de la creatividad que tienen, de la energía que proyectan, de la rareza positiva y negativa (Berman, 2017: 292-293), son sujetos que intentan escapar al *principio de realidad*.

Con el recorrido teórico metodológico que se ha implementado para este capítulo, veremos más adelante, para el espectro de la historia de luchas en la *vida cotidiana*, del debate en el tema, que el *anime* tiene una capacidad redentora, posibilitadora y de lucha. Es una tensión que aparecerá constantemente en los debates frente a la dominación. ¿Contiene ese

²⁶ Potenciar el deseo suprimido para encontrar el camino en la vida, que se percibe como el espejo de la no ficción (la vida real, no la vida del *anime*). Criticar al capitalismo, las relaciones sociales mercantilizadas y así, empezar un proceso que culmine con una nueva realidad. Es romper con la violencia que se impone en los constantes cambios (Gilly, 2016: 20), una violencia que no resulta ser física, sino ideológica y subjetiva, que termina dañando la vida como tal, una violencia que se ha transformado para amplificarse en todos los ámbitos de la vida.

deseo de los japoneses y lo proyecta de vuelta? Ya que el japonés ha sido subyugado a las dinámicas del mercado, de la auto-explotación, del consumo, que deja una expectativa lejana a poder cambiar la realidad. No obstante, el *anime* es un camino que permite mirar ese deseo de cambio. Al igual que para Benjamin, el juguete y la infancia hacían renacer la promesa de una sociedad mejor, una experiencia redentora a la mirada desesperada del hombre adulto (Benjamin, en Verón, s/f: 3), el *anime* tiene, considero, una capacidad redentora en su constante lenguaje infantil y juvenil. Es capaz de generar una *costumbre* como retórica legitimadora para una práctica (Thompson, 1995: 18), desde luego, redentora en la creación de imágenes de héroes. También de la tradición como experiencia comunitaria de lo japonés, el *anime*, como *costumbre*, se convierte en un campo de *cambio y contienda* (diría Thompson, 1955: 19). Si retomamos esta perspectiva, pese a que se vea muy lejana en la expectativa (Thompson, 1995: 27) del japonés, pensamos que las imágenes dialécticas del *anime* nos muestran producciones espaciales²⁷ históricas de sensibilidades políticas de la tradición en la historia como *campo de batalla* (diría Enzo Traverso, 2012).

²⁷ Quedarán las preguntas si el *anime* tiene esta capacidad redentora en la sociedad donde se instaaura. En este caso, México: ¿será de la misma forma, habrá algún cambio, cómo lo tomarán los jóvenes? Estas respuestas esperan ser contestadas en el último capítulo.

Capítulo II

Una puerta al pasado: Lo japonés en México como antecedente participativo en la llegada del *anime*

En el primer capítulo de esta investigación la mirada epistemológica incursiona cómo se fueron constituyendo problemáticas de sociedad y cultura en la conformación del *anime*. O, mejor dicho, cómo la dimensión histórica de lo japonés del siglo pasado se entretejió con la principal fuente de esta investigación: el *anime*. Para visibilizar la conformación y constitución de esa dimensión, partí en el capítulo anterior, relacionando conceptos interdisciplinarios como la *vida cotidiana*, miedo, cultura con la experiencia de estructura (abstracción) que se dio en Japón, principalmente en el periodo después a la Segunda Guerra Mundial.

Los conceptos utilizados y relacionados con el objeto (el *anime*), al estar presentes en el contenido de esta experiencia cultural representativa de significantes de la historia, en el momento de su difusión al exterior (fuera de Japón), pueden verse y tomarse como una cuestión de *transnacionalización cultural*. Como veremos en este capítulo, México es un ejemplo de esto, aunque en Latinoamérica podríamos detectar encuentros socioculturales similares. Pero, pensando en que, para que el *anime* tuviera una fuerte recepción en el país, además de la transnacionalización, globalización o cualquier concepto que se utilice en el lenguaje científico-cotidiano para explicar el fenómeno, es necesario mirar algo más, aquello que ha sido subsumido por los constantes procesos de nacionalización y de una identidad homogénea que siempre ha imperado en los nacionalismos. Este algo resulta ser un *plus* en la dimensión de lo japonés, que comenzó a interactuar y relacionarse con lo mexicano desde hace centenas de años, dándole un sustento de acogida, una base para que el *anime* fuera una proyección nipona aceptada con éxito en el país. Para comprender esto, como diría Henri Lefebvre (2013), es necesario remitirnos a la *producción del espacio* desde una perspectiva de la complejidad del concepto en el contexto histórico y coyuntura de las dimensiones culturales y sociales del espacio y el tiempo en el objeto de estudio.

Partiendo de la dimensión histórica podemos entender que, antes de que el *anime* llegara a México, ya existía lo nipón que vivía (y vive) dentro del país. Lo japonés, como se

podrá ver durante este capítulo sobre las contextualizaciones históricas, fue dejando espacios que brindaron, considero, el empuje necesario para que el *anime* tuviera mucha más fuerza de recepción en el país.

Entonces, a continuación se presentará lo japonés y su relación con México, a través de una construcción histórica. Para esto, la disciplina de la Historia nos ha dado las herramientas para construir un contexto histórico alrededor de nuestro objeto. En este sentido, es necesario mencionar que, para la construcción de este contexto histórico de lo japonés en México, se ha tomado como referencia teórico conceptual a Fernand Braudel y su *larga duración* (1976). Braudel se encargó de presentar, para la historia y para las ciencias sociales, una propuesta teórico-metodológica que se basó en horizontes de tiempo para estudiar los objetos de la investigación. Estos fueron: *la corta*, *la mediana* y *la larga duración*, visibles en sus obras, sobre todo, en sus tomos sobre el estudio del *Mediterráneo*.

Braudel tenía cierta preferencia por escoger la *larga duración* para explicar los fenómenos económicos y políticos que veía. Reinhart Koselleck nos menciona que aludía a una estructura repetitiva a la cual denominó: “larga duración” (Koselleck, 2012: 30). En este sentido, podemos entender que Braudel veía un cambio constante en el sujeto al ampliar la temporalidad. Por ende, la *larga duración* respecto a su temporalidad no debe entenderse como un constante transcurso lineal de acontecimientos iguales, sino como la repetición continuada de condiciones similares en acontecimientos distintos, eso es lo que refiere el propio Koselleck.

En el análisis y presentación de la transición histórica de lo japonés en México, hemos podido constatar esto mismo que presenta el historiador alemán sobre el historiador francés. Lo japonés en México no se presenta como algo uniforme, homogéneo, sino que aparece con acontecimientos distintos que se vinculan a condiciones similares: la dimensión sociocultural de lo japonés. Considero que la justificación de *larga duración* braudeliiana nos ha permitido esto: conjuntar complejidades del concepto desde el aprendizaje del lenguaje hasta las manifestaciones culturales de la escritura o las artes marciales, como por ejemplo, el karate.

Sin embargo, parece haber un problema. Para muchos historiadores la *larga duración* de Braudel es cuestionable. François Dosse en *La historia en migajas* señala que bajo el lema de “Geografía en primer lugar”, Braudel instituiría el abandono de los *pequeños temas* (Dosse, 1986: 136). Asimismo, Alejandro Refugio señala que la historia que surge del

análisis de la *larga duración*, el tiempo que interesaba más a Braudel, es *una sin hombres* (Refugio, 2018: 5).

Pese a conocer estas críticas, antes referidas, he decidido continuar con esta metodología teórica por lo antes mencionado (lo que señala Koselleck de Braudel), pero dándole un giro diferente. No hacer una historia sin hombres, sino presentar una historia de *larga duración* con las dimensiones culturales en las atracciones de lo japonés y, por ende, del *anime*, pequeños detalles de la historia en sujetos históricos que han participado. Así, presentaremos dicha historia haciendo énfasis en lo que he considerado una narrativa de los hechos históricos, que se presentan en la complejidad de los conceptos de la historia del *anime*. Desde luego, tendremos cuidado a las generalizaciones cronológicas de la historia, a lo que, en ocasiones, tendemos a caer algunos historiadores. No obstante, preciso usos de referencias de otros autores de la historia, pues deseo rescatar en la narrativa aquellos hilos de pequeños detalles históricos que, considero, participan en las conformaciones de espectadores y actores concretizando la historia del presente.

2.1 Un encuentro, antes de un México. La misión Hasekura

El primer contacto que se dio entre Japón y México fue antes de que éste último fuera pensado como un Estado-Nación. En el siglo XVI (y XVII) se dio un encuentro político-diplomático entre el Japón de ese momento y la Nueva España. La causa del suceso se debió a las constantes navegaciones que se dieron en esos siglos. La comercialización, evangelización y rutas de saqueos como los que hacían los piratas británicos estaban en su auge a través de lo marítimo.

Antes de darse el primer contacto entre ambos países, se suscitó un evento de vital importancia para el engranaje de conversaciones entre Japón y México. En el siglo XVI, en la Nueva España nació Felipe de Jesús en los últimos treinta años del mencionado siglo. Se hace referencia a que éste era parte de la élite novohispana (Tanaka: 2). Como tal, vivía entre las comodidades y excesos que le permitía su contexto. Como lo ha señalado Tanaka, su familia se preocupó por estos excesos y decidió meterlo a la orden jesuita en la Nueva España (Tanaka: 2). Estando con ellos, su forma de ser no cambió, siguió incurriendo en lo mismo y

eventualmente dejó la orden para regresar a su cotidianidad. Tras esto, sus padres decidieron enviarlo a otra colonia española.

Felipe de Jesús viajó a Filipinas por petición de sus padres para intentar que éste se convirtiera en un comerciante (Tanaka: 2). Esto tampoco funcionó. Lo que sí se dio fue que ahí decidió por fin ser jesuita y entrar en el camino de la evangelización. Las conquistas y colonizaciones españolas se daban siempre por la intervención religiosa. Los jesuitas jugaron un papel importante en esto, y como tal, siempre estuvieron embarcados en misiones de evangelización por el mundo. Felipe de Jesús se sumó a esta dinámica, aunque su resultado fue trágico. Para poder recibir el oficio de jesuita, Felipe y otros salieron de Filipinas rumbo a la Nueva España (Tanaka: 3). Sin embargo, el barco en el que partieron, por las condiciones del mar y los tiempos climáticos, terminó desviándose en la tempestad. El destino del barco fue el naufragio, por lo que terminaron en costas niponas. Para ese entonces, Japón ya tenía contacto con jesuitas portugueses, y estos tuvieron una influencia social y comercial que dejó una huella para el cristianismo como religión años después, en el Japón.

La influencia comercial significaba mucho para Japón y Portugal. Esto último pudo haber configurado una relación de lucha por el espacio y la comercialización. Al recibir a los jesuitas provenientes de la Nueva España, el gobierno japonés del momento decidió capturarlos a todos, puesto que consideraron eran enemigos de sus recientes invitados portugueses. Así fueron crucificados todos los jesuitas que habían llegado a Japón. De esa forma murió Felipe de Jesús en el año de 1597 (véase anexo 27), en Nagasaki (Tanaka: 2).

Posteriormente se hizo una estatua del mexicano (reconocido en la actualidad como tal), al cual se santificó por haber sido un mártir en este suceso histórico. La llegada de los jesuitas de Filipinas abrió un nuevo panorama global para el país nipón. Posterior a la crucifixión de estos, Japón entendió que se podía llegar a comercializar con España. Esto brindó la posibilidad para que se diera la primera relación entre los dos. Para 1600, Tokugawa Ieyasu (véase anexo 28) accedió al poder (oficialmente en 1603) y favoreció el intercambio comercial. Ieyasu quería ver que la Nueva España se abriera a los navíos comerciantes japoneses (Pérez, 2018: 30).

Hacia 1608 Ieyasu y Rodrigo de Vivero (gobernador de Filipinas)²⁸ se ponen de acuerdo en abrir México a los navíos mercantes japoneses (Pérez, 2018: 30). Esta primera

²⁸ También reconocido como el primer conde de Orizaba.

relación se reforzó en el año de 1609 (Tanaka: 7) cuando Rodrigo de Vivero también naufragó a Japón. El cristianismo para estos años ya se encontraba arraigado y había buenas relaciones comerciales con los portugueses y los españoles. Tokugawa Ieyasu, quien se encargó de mantener el poder centrado en su persona²⁹, entendió como necesario la existencia de una mayor comercialización, por lo que al llegar Rodrigo de Vivero, los atendió de la mejor forma y mandó a construir una galera a la que nombraron San Juan Bautista o *Date Maru* (Pérez, 2018: 210).

El encuentro entre los dos personajes antes mencionados posibilitó el incremento en las relaciones comerciales. Esto generó que el gobierno japonés decidiera enviar junto a sus invitados de la Nueva España, a un grupo de japoneses con ellos, donde destacó como líder el *samurái* Hasekura Tsunenaga (Pérez, 2018: 210), quien se dice fue el primer embajador de Japón en las Américas y Europa (Pérez, 2018: 207). En enero de 1614 (Tanaka: 7) al puerto del hoy Acapulco, llegó la misión que se conocería con el tiempo como la “misión *Hasekura*” (véase anexo 29). Las relaciones se mantuvieron hasta 1624, año en que se rompieron (Pérez, 2018: 25).

Podemos ver claramente que la relación que se dio en ese momento fue con tintes comerciales a través de lo político, puesto que se buscaba expandir el comercio japonés. Por esto mismo la llamada misión *Hasekura* desembarcó en Acapulco, pues éste era de los principales puertos marítimos que tuvo la Nueva España (y que ahora tiene México, aunque actualmente más como lugar turístico). Lo que representaba la zona era el principal espacio para la adquisición de mercancías en la llamada “Feria de Acapulco” (véase anexo 30) (Balbuena, 2019: 12).

El acercamiento que se dio entre Japón y la Nueva España fue fundamental, ya que dejó una impresión importante que se quedó en el imaginario político y económico. Las acciones de los sujetos mencionados, sus decisiones por querer expandir el comercio y entablar relaciones con el exterior fueron convenientes para dejar una huella que sirvió, para que en el siglo XIX, en sus postrimerías, se diera una nueva relación tanto política y comercial con México (ya entendido en esta época como Estado-Nación) y un Japón que buscaba una modernización y aceptación del mundo exterior.

²⁹ Este periodo se conoce en la historia japonesa como el periodo Tokugawa, el cual culminó en el siglo XIX, cuando se dio el proceso de la restauración *Meiji* con el ascenso del emperador Mutsuhito.

Presentar esta relación histórica contextual nos permite entender el inicio de las dinámicas de comercialización que, sin duda, asentaron como base la separación de la dimensión japonesa con la naturaleza, mencionada en el primer capítulo en el contexto del proceso de industrialización japonés del siglo XIX y XX, y la norteamericanización de la *vida cotidiana* nipona después de la Segunda Guerra Mundial. *La princesa Mononoke* (véase anexo 31), película animada japonesa de 1997 (de Miyazaki Hayao), es ambientada en los siglos XIV a XVI, y en ella se presenta el tema de la naturaleza amenazada por los seres humanos. En este sentido, el *anime* aparece para hilar la narrativa de concientización de ese pasado con el presente, y hacer evidente a través de la ficción, la necesaria lucha en la *vida cotidiana* de la dimensión histórica japonesa.

2.2 La comisión astronómica y las migraciones japonesas

2.2.1 La comisión astronómica y sus consecuencias

Después de ese primer contacto no hubo mucha relación entre ambos países. Fue hasta el siglo XIX, al entrar en el periodo porfirista, que se buscó constantemente inversión de capital extranjero en el país. Mientras que Japón entraba a la restauración *Meiji*, ambos países se introdujeron en la dinámica de los Estados-Nación y por esto mismo, intentaron generar relaciones económicas, sociales y políticas con las potencias del orbe. Dicha dinámica hizo que ambos apostaran por mejorar tecnológicamente y científicamente. Esto último hizo que México, quien ya apostaba a la ciencia, incluso positivista del desarrollo y progreso, se movilizara en el extranjero para estudios astronómicos. Esto resultó en un nuevo contacto entre países que, impulsado por aquel año de 1614, derivó en una mejor relación que terminó impulsando las primeras migraciones japonesas al país.

El interés científico que tuvo el gobierno mexicano en el año de 1874 condujo a la *Comisión Astronómica Mexicana* (véase anexo 32) a observar el tránsito de Venus. La travesía llevó a su presidente, Francisco Díaz Covarrubias, a decidir que lo mejor para la observación del planeta era instaurarse en Japón (Eugenio, 2016: 72). Allí, Covarrubias se interesó en la *vida cotidiana* de los japoneses, tanto así que a su regreso a México, escribió

un informe detallado sobre su estadía en el país. El libro³⁰ contendría las observaciones sobre la sociedad, la economía y la política de Japón. La información que recaudó Covarrubias fue valiosa para ambos gobiernos: al gobierno mexicano le concedió la oportunidad de conocer el contexto japonés de primera mano, y para el gobierno japonés, de poder expresar las virtudes que se estaban suscitando con la renovación *Meiji*. Una de las cosas a resaltar es que Covarrubias quedó impactado por la diligencia de los japoneses y se convenció a sí mismo de que un acuerdo comercial entre ambos países traería grandes beneficios a los dos.

Covarrubias tuvo una charla con el ministro de Asuntos Extranjeros de Japón, Terashima Munenori (véase anexo 33), quien señaló que en Japón había un alto consumo de la plata mexicana, y que era una pena el no tener una relación diplomática y, desde luego, comercial entre los países. Covarrubias agregó que además de la plata, México podría exportar otros productos a Japón al mismo tiempo que éste exportara productos al país. Al finalizar la conversación, Covarrubias aseguró que informaría a su gobierno sobre las ventajas que traería un tratado de amistad y comercio entre ambas naciones.

Desde su llegada a México, Covarrubias instó al gobierno en entablar relaciones diplomáticas con Japón, reiterando los beneficios económicos que tendrían ambos países. El inicio de su plan llegó en el momento en que Matías Romero, ministro de Hacienda, tenía ideas similares a las de Covarrubias en cuestión de exportación de la plata hacia el Oriente. Díaz Covarrubias también tenía el deseo de que a raíz de las relaciones diplomáticas se gestara un movimiento migratorio japonés al país, el cual concibió como benéfico y necesario para el mismo (Eugenio, 2016: 73).

En Covarrubias surgió una admiración total por el pueblo japonés basada en la hospitalidad y cordialidad japonesa que tuvieron hacia ellos, unida a su “verdadera avidez por instruirse y un decidido empeño por introducir en su país todas las grandes reformas sociales y las mejoras materiales que emanan de la ciencia y de la cultura de las naciones occidentales” (Cortés, 1980: 35).

La imagen que concibió el propio Covarrubias del japonés fue: que éste era educado y trabajador. Esto Covarrubias lo contrapuso a una cierta imagen “racista” (Gómez, 1991) del migrante chino. Covarrubias consideraba que el chino era un adicto al juego, además de

³⁰ Para conocer más a fondo el informe, se recomienda leer *Viaje de la comisión astronómica mexicana al Japón para observar el tránsito del planeta Venus por el disco del Sol el 8 de diciembre de 1874* de Díaz Covarrubias, Francisco, Senado de la República, México, D.F. (1876: 617).

que constantemente se oponía a la civilización moderna occidental lo cual los hacía indeseables como migrantes (Cortés, 1980: 35); además se señalaba lo siguiente:

...no podría yo insistir bastante en señalar las diferencias características de ambos pueblos que, muy pocos conocidos en mi país, se confunden por lo común, atribuyéndoles la misma índole y el mismo espíritu de rutina. Pero lejos de tener el chino analogía alguna con el japonés, ofrece por el contrario en muchísimos rasgos un positivo constante con el carácter de éste. Los japoneses, en efecto, son casi siempre afables, corteses, valientes, pundonorosos y muy dóciles para aceptar todo género de cultura, mientras que entre los chinos raras veces se encuentran cualidades semejantes...

Tengo la creencia de que los que consideran ventajosa la inmigración china para México, nunca han visto de cerca al pueblo chino, cuyo menor defecto es el de no amoldarse jamás a lo que le es extraño, y desconocen por completo al japonés cuya inmigración a este país sí la juzgo (Ota, 1985: 12). [Este citado se vincula con el siguiente].

La opinión favorable de Covarrubias lo llevó a mantener que la migración japonesa al país sería buena y:

...realmente benéfica para la agricultura y para la creación de algunas industrias a que se prestan admirablemente las producciones naturales de nuestro suelo. El cultivo de los gusanos de seda, los artefactos de este producto, las obras de ebanistería, de porcelanas y de lacas o barnices en las que los japoneses no tienen rival, abrirían nuevos senderos a la actividad y al genio imitativo de nuestro pueblo, haciéndole prescindir poco a poco de su predilección por la funesta minería de los metales preciosos, única que hasta hoy cultiva en grande escala. Además de esto, el pueblo japonés, tan pobre como laborioso, tan laborioso como sobrio, dotado por educación de un profundo espíritu de orden y de respeto a las leyes, acostumbrado a buscar únicamente en el trabajo sus medios de subsistencia, proporcionaría a nuestros propietarios un gran número de jornaleros baratos, activos e inteligentes; a la vez que una colonia japonesa ofrecería a nuestro pueblo el saludable ejemplo de todo lo que puede lograrse con la constancia, la laboriosidad y la economía, aún en medio de las condiciones más desfavorables (Cortés, 1980: 35).

Aunado a lo antes mencionado, el 10 de mayo de 1884, el Ministerio de Fomento firmó un contrato con E. Luis Larraza, Emilio Guillermo Vogel y Salvador Malo para el establecimiento de una compañía de vapores: la “Compañía Mexicana de Navegación del

Pacífico”³¹. Esta relación se sumó como otro factor para que México negociara un tratado con Japón. Los vapores de la compañía se encargaron de conectar los puertos mexicanos de la costa del pacífico con Asia, además de que generarían rutas que se extenderían por Estados Unidos y Centroamérica, y dentro del contrato hubo artículos que especificaban el transporte de migrantes europeos y trabajadores asiáticos a México (Eugenio, 2016: 74). Los vapores tocaron los puertos de Guaymas, Acapulco, La Paz, Manzanillo, Salina Cruz y Soconusco en México; por oriente, Hong Kong, Yokohama y Manila; de esta manera, México se convirtió en el puente para trabajadores, pasajeros y mercancías entre oriente y la costa americana del pacífico.

Sin embargo, la Compañía Mexicana de Navegación del Pacífico necesitaba el establecimiento de relaciones diplomáticas con China y Japón. La compañía no podía llevar a cabo su misión de transportación de mercancías y de trabajadores asiáticos, puesto que los gobiernos de ambos países se lo prohibían (por no haber tratados entre ambos). Así, para 1888, el conde Ōkuma Shigenobu (véase anexo 34) fue nombrado ministro de Asuntos Extranjeros para negociar los tratados desiguales entre Japón y las potencias occidentales (Eugenio, 2016: 74-75).

Ōkuma puso en marcha su plan. Encargó a Mutsu Munemitsu (véase anexo 35), ministro japonés en Washington, para que concretara el tratado de igualdad con México junto a Matías Romero. El tratado, que se firmó en Washington, versó en once artículos que resaltaban: el artículo IV, Japón quedaba abierto para el comercio y residencia de ciudadanos mexicanos, y las mismas consideraciones eran válidas para los japoneses en México; el artículo VII, señalaba la reciprocidad de derechos de importación y exportación; y el artículo VIII le daba a Japón la jurisdicción sobre los mexicanos en territorio japonés. El tratado concedió a los diplomáticos japoneses un punto de apoyo para las negociaciones futuras de los tratados desiguales que tenían con otros países occidentales. Al momento de la culminación de la firma, en Japón, *The Japan Weekly Mail* (periódico de Tokio) en 1889 hizo énfasis en la importancia del tratado, esto debido a que Japón al fin era reconocido con igualdad por un país occidental (Cortés, 1980: 49).

³¹ Para entender la perspectiva que tendría la Compañía, se recomienda revisar *México y Japón en el siglo XIX: La política exterior de México y la consolidación de la soberanía japonesa* de Ota Mishima, María Elena (1976: 53).

En esa misma década en el país se hallaron proyectos de líneas ferroviarias. El objetivo era comunicar la costa occidental del país con el interior del mismo para movilizar (de una manera más efectiva) mercancías y personas que pudieran surtir las líneas marítimas proyectadas por la Compañía Mexicana de Navegación del Pacífico. El avance de estas empresas permitió dar los primeros pasos para la ubicación de los respectivos ciudadanos, y sirvió para otorgarle una aplicación práctica al tratado firmado con Japón.

Entre los representantes mexicanos que estuvieron durante la primera década de relaciones entre ambos países, Mauricio Wollheim tuvo un papel significativo. Se encargó de ser un promotor para el comercio y la migración desde su llegada a Japón como primer secretario de la legación mexicana, en 1891 (Eugenio, 2016: 76). Durante su estadía pasó por varios cargos hasta convertirse en ministro. Realizó cuatro viajes a México; y estando en la república mexicana, abogó lo mismo que Covarrubias. Viajó por territorios en el país para charlar con hombres de negocios para el posible establecimiento de colonias japonesas. También, solicitó al Ministerio de Relaciones Exteriores el permiso para recoger datos sobre terrenos cultivables en el país.

Con la insistencia de establecer líneas directas de comercio entre los dos países, Wollheim enumeró artículos japoneses que se podrían exportar al país: sedas, té, alcanfor, abanicos, porcelanas, muebles, telas de algodón, lacas y artículos para el hogar; y los productos mexicanos que se exportarían a Japón serían: el oro, la plata y otros metales, algodón, azúcar, cueros, fibras vegetales, lana, café, flores, cereales, tabaco y maderas (Cortés, 1980: 67).

A su vez, Wollheim se convirtió en consejero de una organización japonesa que pensó establecer una colonia en Chiapas. La organización sería la Corporación de Emigración a México, y Wollheim sería inversionista de la misma (Eugenio, 2016: 76-77). Las acciones entre Japón y México mostradas con anterioridad, dan muestra del constante intento por establecer relaciones diplomáticas y económicas entre ambos, a causa de (y como se ha mencionado) las políticas exteriores que surgieron por sus periodos en curso (el *porfiriato* y la *renovación Meiji*).

A pesar de esto, la firma del tratado en 1888 no logró atraer capital japonés, ya que Japón no estaba en condiciones de exportar, ni México realizó transacciones comerciales de importancia. Por ende, el acuerdo solo fue usado como un preludio para relaciones

posteriores (Ota, 1976: 23). El primer tratado estuvo vigente hasta 1924, y pese a que no hubo un intercambio comercial como se mencionó, el tratado abrió el camino para que los futuros colonos japoneses llegaran al país y, posteriormente, las relaciones diplomáticas mejoraran (no sin pasar antes por el periodo de la Segunda Guerra Mundial) hasta nuestros días. Además, el que México lograra concretar este tratado terminó dejando una significancia importante para Japón, puesto que éste estaba en la búsqueda de igualdad con occidente. México fue el primer país que se lo reconoció y, por ende, las relaciones entre ambos fueron importantes durante el siglo XX, e incluso, hasta el XXI.

2.2.2 Las migraciones japonesas

Gracias a los tratados que se dieron políticamente se pudo impulsar movimientos migratorios de japoneses al país. Esto resultó de vital importancia, puesto que, gracias a eso, se tuvo presencia nipona en México. Aunque durante el siglo XX tuvieron problemas por la Segunda Guerra Mundial, los migrantes japoneses han estado presentes desde finales del siglo XIX. Después del conflicto de la Segunda Guerra Mundial tuvieron que reconfigurar de nueva cuenta su mundo. Esa reconfiguración hizo que muchos japoneses se quedaran en el país y, con eso, se puede decir que se dio apertura a la institucionalización de lo japonés en México.

No está por demás insistir que la firma del tratado entre México y Japón en 1888, en Washington, se realizó para estrechar lazos de amistad y permitir la migración autorizada³² al país. Esto permitió la llegada de las primeras migraciones para trabajar en las plantaciones de café y algodón. Posteriormente fueron llegando más para diferentes actividades. Existe una clasificación de las distintas migraciones que se dieron al país hasta los años setenta del siglo XX, la cual surgió en la década de los ochenta, según María Ota Mishima³³. La investigación de Ota Mishima arrojó siete tipos³⁴ distintos de migrantes; y su clasificación fue la siguiente: los colonos agrícolas; los migrantes libres; los japoneses bajo contrato; los

³² Cuando se habla de migraciones generalmente suele hablarse de refugiados o inmigrantes que viajan en una situación de ilegalidad. El término de “migración autorizada” al que me refiero, es cuando ambos países acuerdan aceptar la migración en busca de un beneficio mutuo.

³³ Historiadora mexicana y japonesa de segunda generación.

³⁴ Esta es la única clasificación histórica que existe en el país, la cual es referencia primordial para todos aquellos que deseen abordar algún estudio migratorio japonés, ya sea a nivel nacional o en un contexto regional.

japoneses ilegales; los migrantes japoneses calificados; los japoneses por requerimiento; y los técnicos japoneses. Esta clasificación es tan importante que he decidido presentarla a continuación para mostrar las actividades y los lugares a donde llegaron los japoneses al país.

Para salir del país el migrante debía solicitar un permiso previo. Una vez obtenido, podía optar entre hacer los trámites a través de los agentes de migración establecidos o hacerlos por su cuenta. Los agentes de emigración (*imin toriatsukainin*) debían ser súbditos japoneses o compañías comerciales integradas por japoneses, con oficinas matrices en el imperio. Ningún agente enviaría migrantes a lugares donde no hubiese un representante suyo, mucho menos sin un previo contrato escrito.

Debido a la demanda poblacional que se suscitó en Japón y justificado bajo los auspicios de las leyes de los migrantes, en el país se implementaron las primeras compañías que se encargaron de la migración, fundadas en las ciudades más importantes: Tokio, Osaka, Yokohama y Sendai (véase anexo 36), y en prefecturas como: Kumamoto, Kyūshū, Hiroshima, Kōchi, Chiba, Okayama, Wakayama y Yamaguchi (véase anexo 37).

Takeaki Enomoto (véase anexo 38), ministro de Relaciones Exteriores en 1891, dejó su puesto en 1892. En febrero del año siguiente fundó la Compañía Colonizadora de Japón, fungiendo él mismo como su presidente; Nemoto Tadashi sería su secretario y Sugiura Shiegetaka, Komura Juntaro, Konoe Tokumaro, Miyake Jujiro y Kaneko Kentaro como consejeros (Eugenio, 2016: 79). La Compañía Colonizadora buscó tierras al sur de la república mexicana tras un estudio de las condiciones climáticas, la calidad de las tierras, el riego, los productos agrícolas que se explotaban y la mano de obra. Nemoto Tadashi y la compañía decidieron que la zona del Soconusco en Chiapas fuera el lugar indicado para establecer la primera colonia. Nemoto prestó especial atención a la plantación del café, la cual sería la labor principal de los colonos en la zona. Después hubo una segunda comisión de estudios a cargo de Hashiguchi Bunzo³⁵, enviado oficial del Ministerio de Relaciones Exteriores.

Al llegar a la zona del Soconusco en 1894, y tras cuarenta días en la región, Hashiguchi decidió que el municipio de Escuintla ofrecía grandes ventajas para el cultivo del café. Terminada su inspección se trasladó hacia Salina Cruz donde abordó el ferrocarril para

³⁵ Se especializó en agricultura por la Universidad de Boston, en Massachussets, y era director de la Universidad de Agricultura en Tokio. Antes de partir se le ordenó investigar las condiciones del ferrocarril de Tehuantepec.

viajar hacia Coatzacoalcos y Veracruz. Hashiguchi informó a su gobierno que había proyectos de construcción de otras vías ferroviarias en los estados de Oaxaca, Chiapas y Veracruz. Igualmente se trasladó a la ciudad de México para dialogar con Manuel Fernández Leal (ministro de Fomento, Colonización e Industria en el país) y Porfirio Díaz (Eugenio, 2016: 79-80). En la reunión Hashiguchi comentó que los migrantes japoneses tenían poco capital, por lo que pidió que el gobierno mexicano pusiera un precio módico al negociarse la compra de las tierras. Leal y Díaz otorgarían facilidades para el representante japonés, para que la colonización japonesa se diera rápido, ya que según la ley de 1883, el pago total de las tierras se otorgaría en un plazo máximo de diez años. Por lo que se le recomendó que presionara a su gobierno para la compra de las tierras en Escuintla. Además le hicieron saber que debía apresurarse ya que la compañía de colonización inglesa había puesto los ojos en dicho territorio. A su regreso, Hashiguchi habló con el gobierno japonés. Pero no fue hasta después de un año y medio que se decidieron a comprar dichas tierras. Por lo que, en junio de 1896, Enomoto pidió al cónsul de Japón en el país, sirviera como intermediario y representante suyo ante el gobierno mexicano. El contrato de compraventa y colonización se dio el 29 de enero de 1897, en donde se autorizó a Enomoto el establecimiento de colonos en el lote de la región de Escuintla. Asimismo se enfatizó que el precio asignado sería de \$1.55 la hectárea.

Los títulos de propiedad se irían otorgando al concesionario conforme éste fuera justificando ante la Secretaría de Fomento el entero de cada anualidad y por la superficie que se encuentre pagada (Ota, 1985: 39). La región de Escuintla ofrecía ventajas considerables como: la calidad del terreno, el clima, la humedad, abundancia de lluvias, arroyos cercanos, etc. Como resultado se pensó que se podría alcanzar un éxito en la plantación del café, lo que ayudaría a los japoneses a subsistir en tierras mexicanas. Por esto mismo es que se terminó realizando la compra de 65,000 hectáreas por parte de la compañía.

Al mismo tiempo, en Japón, se creó la Sociedad Colonizadora Japón-México, encargada de mandar colonos a territorio mexicano. Ésta era dirigida por el propio Enomoto y estaba constituida por Ando Taro, Sakuma Sadaichi, Fujita Toshiro, Nemoto Tadashi y Mauricio Wollheim. Con la ayuda del administrador Kusakado Toraji, se convencieron a veinte ciudadanos del pueblo de Mikawa, ocho de la prefectura de Hyōgo, y seis migrantes

libres para unirse a la aventura. La edad de estos oscilaba entre los dieciocho y treinta y cuatro años (Eugenio, 2016: 80-81).

Sin ningún entrenamiento ni conocimiento del español, se embarcaron el 24 de marzo de 1897 del puerto de Yokohama. Firmaron su contrato durante el viaje, el cual establecía que tendrían una duración de cinco años. La Sociedad les pagaría el viaje y su salario (doce pesos al mes), además de proporcionarles vivienda y las herramientas de trabajo. La comida y vestimenta correría a cargo de su remuneración y sus jornadas de trabajo serían de diez horas con derecho a descansar los domingos y días festivos. Contarían con servicios médicos, podrían faltar tres días con goce de sueldo en caso de enfermedad y se les pagaría el pasaje de regreso sólo en casos extremos (Ota, 1985: 40-42).

Capitaneados por Kusakado Toraji, el 10 de mayo del mismo año (1897) llegaron a Puerto Madero veintiocho colonos y seis emigrantes libres en el vapor *Gaelic*. Para el 18 del mismo mes llegaron a la región (caminando catorce horas, debido a que no existían medios de transportación a la zona) y tomaron posesión de sus tierras. Un día posterior a su llegada, los colonos fundaron la colonia *Enomoto Takeaki*. Inmediatamente, después de la fundación, se dedicaron de lleno a la tarea de construir sus casas con troncos de árboles y ramas. Una semana después eran habitables para ellos (Eugenio, 2016: 81).

En el momento en que se instauraron, comenzaron a trabajar en la agricultura, indispensable para su alimentación y economía. Sus herramientas de trabajo que trajeron de Japón aún se encontraban en Tapachula. Éstas llegaron tres semanas después y, durante su periodo de espera, los colonos gastaron su dinero en nuevas herramientas para iniciar con su labor. También tenían la adversidad de las condiciones en la colonia, ya que la semilla del café no se conseguía y había problemas para hallar las tierras adecuadas (tierras altas) para el cultivo del mismo. Esto generó que ciertos colonos desearan volver a Japón y otros quisieran un sueldo más alto. Incluso, algunos se sublevaron y otros desertaron para viajar hacia la capital con el fin de presentar sus quejas al cónsul japonés (Eugenio, 2016: 82).

Como consecuencia, los seis emigrantes libres decidieron separarse de la sociedad y establecieron su propia empresa el 3 de junio de 1897: la *Teiyu Gaisha*. La empresa compró 222 hectáreas a la Sociedad Colonizadora, y la venta fue autorizada por el propio Kusakado. La compañía se dedicó al cultivo de maíz, frijol y caña de azúcar, como una tarea temporal, ya que el propósito principal era la plantación del cacao y café cuando las condiciones fueran adecuadas. Asimismo, trabajaron en el pastoreo de ganado (Eugenio, 2016: 82).

Hacia 1901, y pese a que se alcanzó algo de éxito para los colonos japoneses, Enomoto decidió ceder sus derechos a Fujino Tatsuhiko, el cual designó y envió a Misumi Sutezo como su representante ante el gobierno de México para los trámites de cesión de las tierras de Escuintla. Se adquirieron 1,315 hectáreas, por lo que Fujino contrató a Fuse Tsunematsu como administrador de la colonia. El propio Fujino se trasladó a la región para trabajar con un reducido número de colonos durante casi diez años. Cultivaron árbol de hule y el cafeto, además de la cría de ganado (en este último hubo más progreso); no obstante Fujino cayó gravemente enfermo por lo que terminó falleciendo; con su muerte, también murió la colonia *Enomoto Takeaki* (Ota, 1985: 45).

Con la desaparición de la colonia, algunos colonos desertaron y dejaron Chiapas. Otros regresaron a Japón y algunos más se quedaron en los alrededores. Unos consiguieron empleos en tiendas o ellos mismos crearon sus propios comercios³⁶, ya que sabían que, para su subsistencia, aparte de trabajar en el campo debían tener otra fuente de ingreso. Con un capital inicial de \$500.00, sus actividades iniciaron en tiendas de Acocayagua, Pueblo Nuevo, Escuintla y en el rancho Tajuco (véase anexo 39). Igualmente conformaron un gremio llamado “*San-o*”, el cual conservó su nombre de 1901 a 1905. Durante ese periodo su capital se acrecentó a \$11,348.66 (Ota, 1985: 47).

A partir del 3 de marzo de 1905, el gremio cambió su razón social y pasó a llamarse *Compañía Japonesa-Mexicana, Sociedad Cooperativa-Nichiboku Kyodo Gaisha*. Sus oficinas generales estaban en Escuintla. Terui Ryojiro, quien era el director y tesorero del gremio, se convirtió en el presidente, director y gerente de la nueva compañía. Su subdirector y subgerente fue Takahashi Kumataro. Su actividad comercial se extendió en nuevos negocios, ya que para 1916, contaban con dos fincas: Tajuco y la Permuta; una hortaliza, una botica y nevería en Tapachula; un molino, dos tiendas, una botica y una empresa eléctrica en Escuintla; dos boticas en Huixtla y Tuxtla Chico, y una relojería en Tonalá (Eugenio, 2016: 84). Con la creación de la Sociedad Cooperativa se estableció la escuela “*La Aurora de la Sociedad Cooperativa*”. Sus actividades se iniciaron con cinco alumnos y su maestro fue contratado desde Japón para enseñar la lengua y la cultura japonesa. La preocupación de la compañía y de los colonos japoneses era evitar que, por la convivencia diaria con las

³⁶ A estos se les unieron algunos migrantes japoneses que llegaron de Perú, Guatemala, Estados Unidos y Japón, estos de igual forma crearon sus propios negocios.

costumbres y el contexto cultural de los mexicanos, aquellos niños que llegasen al territorio, y los que nacieran ahí, perdieran su legado cultural e histórico japonés.

En 1914, México rompió el tratado fijado con Japón por no haberse cumplido los objetivos del mismo. Sin embargo, la vida de los colonos no se vio afectada y siguieron trabajando de la misma forma. Para 1923, la Sociedad Cooperativa se disolvió y su razón social desapareció, aunque la comunidad japonesa no abandonó la zona de Chiapas. Cada negocio siguió existiendo de manera independiente y los colonos hicieron su vida en el sureste mexicano. Es así como se dio la llegada de los colonos agrícolas y emigrantes libres.

Los dos grupos que llegaron en 1897 se dedicaron a la cuestión agrícola en el sureste del país. La distinción entre ambos se dio por la forma de reclutamiento: el primer grupo (colonos agrícolas) fue reclutado en Japón ofreciéndosele un contrato por parte de las instituciones japonesas. El segundo grupo (emigrante libre) no fue reclutado. Sus miembros sólo se aventuraron a la travesía de buscar un nuevo lugar de vida en el extranjero. Obviamente, estando en Chiapas se asociaron a la compañía del momento. El emigrante libre fue aquel que logró tener mayor éxito en la zona; aquel que perduró, ya sin un colectivo institucional de respaldo (Eugenio, 2016: 84-85).

María Ota Mishima presentó un par de factores que impidieron el florecimiento del primer intento de colonia en Escuintla y la importancia de la Sociedad Cooperativa. Uno de estos fue el tiempo para que el migrante japonés se adaptara al contexto de la región. El tiempo fue muy corto. De igual forma que su capital era muy débil para solventar los problemas, no estaban capacitados para cumplir con la tarea asignada. Además que desconocían los métodos para la plantación del café, asimismo hubo enfermedades como el paludismo y la fiebre amarilla que afectaron la salud de los colonos. Además hay que mencionar que el gobierno mexicano no cumplió la promesa de subsidiarlos con las semillas del cafeto y con el instructor que se les había prometido. La desertión de Kusakado bajó el ánimo de los colonos y, por último, los fracasos constantes en la plantación del café lograron desalentarlos, provocando una constante desertión de los mismos (Ota, 1985: 46).

La importancia de la Asociación Cooperativa fue que logró arraigar al migrante japonés en el sureste mexicano. Varios migrantes tras la desertión, se establecieron en estados cercanos; y mostraron la gran influencia que les ocasionó la Sociedad Cooperativa al establecer una misma entidad en Minatitlán, Veracruz. La cual llevó el nombre de “*La Japonesa*”, estuvo administrada por Ando Kaneji y Nakamura Keirin (Ota, 1985: 48).

Otra de las cosas que dejó la experiencia de la colonia en Escuintla fue la creación de un diccionario español-japonés. Tras la preocupación que tuvo Terui Ryojiro por aprender español, por la incomunicación que había, se emprendió tras años y con la ayuda de los miembros de la Sociedad Cooperativa la tarea de crear posibilidades de la lengua en el establecimiento de la colonia. La revisión y publicación del proyecto fue llevada a cabo por especialistas japoneses en Tokio, por lo que, en 1925, se publicó el primer diccionario de su género en América Latina. Del mismo modo, la colonia japonesa logró romper el esquema de “familia tradicional”, ya que los emigrantes libres lograron casarse con mexicanas del estado de Chiapas, por lo que se creó una hibridación cultural en la región (Eugenio, 2016: 85-86).

Durante 1900 a 1910 llegaron al país en carácter masivo, el tercer tipo de migrante. Bajo la clasificación de María Ota Mishima, es conocido como “el japonés bajo contrato”. Este grupo ingresó, igual que los colonos agrícolas, bajo un contrato establecido. La diferencia fue que se enfocaron en la industria minera, la construcción del ferrocarril y la plantación de caña de azúcar, como resultado de la falta de mano de obra mexicana, por lo que fueron utilizados como braceros por parte del gobierno. Trabajaron en la industria minera, en la construcción del Ferrocarril Central y la plantación de caña de azúcar “*La Oaxaqueña*”.

La Mexican Coal & Coke Co., que explotaba “*Las Esperanzas*”, la mina de carbón más importante en Múzquiz, Coahuila, contrató a estos braceros japoneses. Asimismo, la compañía “*El Boleo*”, de capital francés, situada en el distrito minero de Santa Águeda, Baja California Sur, hizo lo mismo para sus minas de cobre. El 15 de noviembre de 1901, ochenta y tres japoneses se embarcaron en el vapor *Nippon Maru*, enviado por la *Kumamoto Imin Gaisha*, Estos japoneses estaban destinados a las minas de carbón de *Las Esperanzas* (Eugenio, 2016: 86).

Desde 1901 hasta 1907, la *Kumamoto Imin Gaisha* propició la contratación de 1,242 personas para las minas de *Las Esperanzas*, mientras que, en el mismo año, la *Toyo Imin Goshi Gaisha* proporcionó 3,048 trabajadores (Ota, 1985: 53). Esto demuestra como constante la llegada de japoneses al país para dicha labor. Charles Laforgue, director general de la compañía *El Boleo*, contrató a 500 japoneses que se embarcaron desde Kobe. En el vapor *Akebono Maru*, el 16 de junio de 1904, rumbo al puerto de Santa Rosalía. Estos trabajadores fueron enviados por la *Toyo Imin Goshi Gaisha*.

A diez días de su llegada, 450 trabajadores regresaron a Japón argumentando que no soportaban el calor dentro de las minas y las constantes explosiones de gas. Incluso que ellos habían sido reclutados como agricultores, labor que deseaban realizar. Por el contrario, Kobayashi Naotaro, de la Compañía Japonesa-Mexicana de Comercio y Colonización, comentó a la prensa que sesenta trabajadores japoneses que laboraban en *El Boleo* se encontraban satisfechos con su trabajo (Eugenio, 2016: 87).

La *Tairiku Imin Gaisha* contrató 4,416 trabajadores entre 1904 y 1907 para laborar en el Ferrocarril Central, *La Oaxaqueña* y los campos de café. Estos trabajadores llegaron amparados por un contrato de dos años; en el cual se establecían sus derechos de comida, ropa, casa, asistencia médica, gastos de viaje y su sueldo (Ota, 1985: 55). Sus casas eran pequeñas, hechas de bambú y madera, con techos de paja, con una puerta y ninguna ventana. La condición habitacional en la que vivieron era hacinable. En los pequeños cuartos terminaban durmiendo más de veinte personas al mismo tiempo y en el suelo (Ota, 1985: 56).

Con una extensión de 10,020 hectáreas, en Minatitlán, Veracruz, se encontraba *La Oaxaqueña*. Ota Mishima hace referencia que, probablemente, perteneciera a la *Mexican Tropical Planters*. Se desconoce el número de japoneses que estuvo trabajando en la plantación de cañas de azúcar, pero se conoce que a los trabajadores los transportaba la *Tairiku Imin Gaisha*. Al pisar suelo mexicano eran llevados a las plantaciones en donde ya había connacionales que se encontraban laborando en el corte de caña (Ota, 1985: 56-57).

Los braceros japoneses que llegaron para estas industrias tuvieron una similitud con sus connacionales de Chiapas. Al igual que ellos, muchos desertaron de sus trabajos y terminaron marchándose rumbo a Japón, Estados Unidos u otros países. Ya que para ellos el instaurarse en México no era prioridad, la mayoría apuntaba a poder establecerse en Estados Unidos. México (y su llegada al mismo) sería utilizado como un “trampolín” para acceder (en un futuro cercano) al país vecino. Los colonos que desertaron tuvieron dificultades al buscar cruzar la frontera hacia Estados Unidos. Muchos de estos, se cuenta que, por no conocer el territorio, se dirigieron al sur en lugar del norte. Otros, tras largos días de caminata, murieron en la búsqueda de una mejor vida (Eugenio, 2016: 88).

El año en que la migración del *japonés bajo contrato* terminó (año del inicio de la Revolución Mexicana), se dio un impacto (a causa de la revolución) en la vida de los colonos en dos sentidos: el primero fue que algunos adoptaron la causa al unirse al ejército revolucionario, se naturalizaron y lograron tener puestos dignos. Por ejemplo, Emilio Nakahara tuvo el cargo de Sargento Segundo en el 42° batallón del Ejército mexicano;

Salvador Takenaka fue Capitán Primero de Caballería del Ejército; y Héctor Konishi fue médico del Ejército de 1915 a 1920, y para 1917, el General Eugenio López (jefe de la 5ª. División del cuerpo del Ejército del noroeste) le dio el grado provisional de Mayor (Eugenio, 2016: 88-89).

Además están los casos de Kingo Nonaka (véase anexo 40) y Harada Shinzo. El primero fue un *samurái* y el segundo un maestro de judo que impartió sus enseñanzas al Ejército. Nonaka llegó a Oaxaca para trabajar en el cultivo de café, posteriormente viajó hacia el norte para asentarse en Ciudad Juárez. Ahí se volvió enfermero autodidacta y, por casualidad, llegó a formar parte del Ejército de Francisco I. Madero en 1911. Participó en el batallón de salud de la División del Norte bajo el mando de Francisco Villa y, posteriormente, sirvió a Álvaro Obregón. Nonaka se convirtió en Capitán Primero de Caballería, perteneciente al batallón de Sanidad de la División del Norte. Así, su transitar revolucionario estuvo marcado por el ataque a Casas Grandes en donde curó a Madero, en las batallas de Chihuahua, Ojinaga, Bermejillo, San Pedro de las Colonias, Paredón, Torreón, Zacatecas y las del Bajío bajo el mando de Villa³⁷.

Por su parte, Shinzo llegó al país para trabajar en el ferrocarril, pero su conocimiento y experiencia en artes marciales lo llevó a ser el instructor de judo del Ejército, en donde impartió sus enseñanzas durante ocho años en el Colegio Militar, lugar donde instruyó al hijo de Porfirio Díaz. Debido a su arduo trabajo durante esos ocho años, recibió una condecoración por parte del presidente (Ota, 1985: 61).

El segundo impacto de la revolución en el migrante japonés se dio en el sentido de su protección. Iniciado el conflicto, los colonos japoneses que no se implicaron pidieron resguardo al gobierno mexicano, a través de su embajada. Así, el 13 de septiembre de 1911, la Secretaría de Relaciones Exteriores giró instrucciones a los gobernadores de varios estados para proteger la vida y los intereses de los ciudadanos japoneses, especialmente en: Las Esperanzas, Coahuila; Sonora; Chihuahua; Santa Lucrecia, Veracruz; y Soconusco, Chiapas. Las demandas de protección se realizaron debido a que los japoneses sufrían ataques, constantes saqueos y daños en sus propiedades a causa del conflicto (Eugenio, 2016: 89).

³⁷ Kingo Nonaka llegó a Baja California en 1921. En Tijuana abrió el primer estudio fotográfico local (1923), en donde retrató la vida de la ciudad hasta 1942. De igual forma, hay que resaltar que Nonaka fue masón, bombero, policía, criminólogo y, siendo enfermero, fue fundador del Instituto Nacional de Cardiología, junto a Ignacio Chávez (De Ávila, 2015).

La masiva deserción de los migrantes hizo que la población japonesa disminuyera bastante dentro de los primeros años del siglo XX. Aunque esto no frenó la llegada de más japoneses al territorio, lo que conllevó a un constante flujo migratorio hasta entrada la cuarta década del siglo XX.

Shintaro Morimoto, representante de la *Toyo Kisen Kaisha*, visitó el país para checar los puertos existentes, principalmente los de Manzanillo y Salina Cruz. El objetivo de esto era poder generar una promoción de comercio entre Japón y México. Como resultado, se concibió la idea de presentar una exhibición de productos artísticos e industriales de Japón durante las fiestas del centenario de la independencia de México. Morimoto recibió ayuda financiera de su compañía y del gobierno mexicano, aunado al apoyo de la Cámara de Comercio de Japón y de algunos hombres de negocios de su país.

La *Exposición Japonesa* (como se nombró) mostró productos manufactureros de Japón, además de representaciones de artes marciales, danzas, teatro y ceremonias de té³⁸. La exhibición (véase anexo 41) resultó ser una de las atracciones sobresalientes de los eventos del centenario, y avivó aún más la perspectiva de tener una mejor relación entre ambos países, aunque la coyuntura histórica hizo que el gobierno mexicano se enfocara en la naciente Revolución Mexicana (Eugenio, 2016: 90).

Desde de 1907 hasta 1940 llegaron al país (principalmente a la zona norte) japoneses para trabajar en diferentes actividades a las que se mencionaron. Dentro de la clasificación ya señalada, estos japoneses corresponden al cuarto, quinto y sexto tipo de migrantes, los cuales se instauraron en la región norte del país, pero tuvieron diferentes ocupaciones.

Durante el periodo de 1907 a 1924 llegaron al país japoneses ilegales. Su llegada comenzó unos años antes de la deserción de los braceros japoneses. Dentro de sus deseos, se encontraba el establecerse en Estados Unidos, pero, por las políticas del mismo, no se les permitió su ingreso al país. Sin más, para ellos, México fue la opción más viable para establecerse. Como no llegaron a través de una empresa de migración, con algún contrato para trabajar o debido al requerimiento del gobierno mexicano, su entrada al país se hizo de manera ilegal. Estos fueron japoneses que llegaron a México con el objetivo de cruzar a Estados Unidos, al mismo tiempo que japoneses residentes en Estados Unidos cruzaban la frontera con destino a México (Eugenio, 2016: 91).

³⁸ *El Imparcial* (periódico de la Ciudad de México), 3 de abril de 1910 (citado en Cortés, 1980: 58).

Al enterarse de la constante entrada ilegal, los países implicados decidieron ponerle un alto, pero Japón, Estados Unidos y México terminaron fallando, por lo que la entrada ilegal de japoneses continuó desarrollándose. El departamento de Comercio y Trabajo de Estados Unidos instruyó a Geo Welb, jefe del Departamento de Inmigración en Arizona: “que todo japonés indigente que entrase a los Estados Unidos por la línea de México lo arrestara, y lo devolviera a México y no a Japón vía San Francisco, California, como se ha estado haciendo hasta la fecha” (Ota, 1985: 63).

Ya que la política de aceptación de Estados Unidos para el migrante japonés fue muy estricta, la dinámica de los japoneses ilegales fue llegar a Salina Cruz y Mexicali. Ahí buscaban a un connacional que pudiera cruzarlos por la frontera y éste los llevaba hasta el punto de unión entre ambos países. Sin embargo, eran abandonados en el camino. Sin más por hacer, y con el deseo de cruzar, se quedaban en una zona cercana a la frontera, en donde buscaban un lugar para trabajar. Asimismo, todos los japoneses que vivían en territorio estadounidense empezaron a sentir lo riguroso de las medidas restrictivas del país en materia de inmigración. Como resultado, empezaron a surgir anuncios periodísticos en donde una compañía japonesa, la *Nichiboku Sankyo Gaisha*, establecida en Los Ángeles, ofrecía tierras en El Naranjo, Sinaloa, para que el migrante japonés pudiera establecerse. No obstante, esto terminó siendo un fraude (Eugenio, 2016: 92). Inugai Tokuhuro, quien vivió en Colorado, fue engañado de esta forma y compró un terreno de 100 hectáreas donde se mudó con su familia. Al llegar a Sinaloa, se había dado cuenta que no existía una colonia japonesa. Éste hizo las reclamaciones que le correspondieron, pero fue en vano. A causa de esto consiguió ser pionero de la agricultura a gran escala en el estado de Sonora (Ota, 1985: 64), allí dedicó años de trabajo y esfuerzo a la actividad.

El fenómeno de conformación de colonias japonesas en el norte se gestó gracias a los migrantes japoneses que llegaron de Estados Unidos al país. Como ejemplos están las colonias de Los Tejones en Nayarit, La Estanciera en Colima (Serrano, 1998: 35-42) y La Florida en Sinaloa. Dentro de estas colonias (incluida El Naranjo) muy pocas familias llegaron a establecerse, y la principal fuente a la que se dedicaron fue la agricultura, aunque no lograron tener éxito debido a la falta de riego (Eugenio, 2016: 92).

A partir de 1917 y hasta 1928 llegaron a México los *Migrantes japoneses calificados*, bajo el amparo del convenio para el libre ejercicio de la profesión de médico, farmacéutico, dentista, partero y veterinario (Ota, 1988: 28). Estos eran profesionistas que se establecieron en distintos estados del país. Los primeros que arribaron fueron treinta médicos y

odontólogos. Los puertos de llegada fueron: Mazatlán, Bahía Magdalena, Salina Cruz, Nogales, Manzanillo, Cd. Juárez, Nuevo Laredo, Tampico, Veracruz y Piedras Negras. Pero muchos regresaron a Japón debido a un desaliento por el desconocimiento del español. Los que se quedaron se establecieron en donde existía mayor concentración de japoneses.

Trabajando de manera independiente, los médicos prestaron sus servicios a la comunidad japonesa, pero igual atendieron a la sociedad mexicana. Dentro de este grupo lograron resaltar: Fernando Osawa, veterinario que ingresó en 1923 a la Secretaría de Agricultura y Fomento, en el departamento de zootecnia. Después se incorporó al Instituto de Higiene de la Secretaría de Salubridad y Asistencia, como jefe de la sección de veterinaria; y Alfredo Saruwatari, médico general que se convirtió en médico de la Universidad de Guadalajara. Ahí fue el delegado especial en la campaña contra la fiebre amarilla, la cual era impulsada por el Departamento de Salubridad Pública. Después se convirtió en el delegado sanitario, dependiente del Consejo Superior de Salubridad del estado de Jalisco, además de ser el médico municipal (Ota, 1985: 66).

Por su parte, los odontólogos emplearon a sus connacionales recién llegados, o a los que ya tenían tiempo en el país, como sus asistentes. A estos les transmitieron sus conocimientos originando una generación de odontólogos prácticos. Su buena reputación (en ambos casos) fue inmediata. Aun así, esto les generó un problema. Como los dentistas prácticos no cursaron la carrera de odontología, México no hizo válido la ratificación del convenio de 1917, quedando sin vigencia al siguiente año. La medida se tomó al no poder garantizar la salud de los mexicanos por estos odontólogos prácticos. Lo cual finalizó la llegada de *japoneses calificados* (Ota, 1985: 67).

Los japoneses que llegaron de 1921 hasta 1940 son conocidos como “los japoneses *yobiyose*”. Su nombre se debe a que ése era el sistema por el cual llegaron al país. Dicho sistema fue de requerimiento, el cual respondía a una invitación de un japonés residente en México. El mayor número de requerimientos se dieron por parte de los núcleos de pescadores japoneses en Ensenada y los agricultores de Mexicali.

Desde 1921 a 1941, el número de japoneses que ingresó al país fue de 2,950 (Ota, 1985: 67). De 1925 a 1932 fue el de mayor auge para el sistema *yobiyose*, ya que entraron al país 2,183 japoneses. Su llegada permite notar la estabilidad económica que alcanzó la colonia japonesa en el país. No obstante durante el periodo de 1933 a 1941, el número decreció. Las razones fueron el expansionismo japonés en Asia y principalmente los ataques

a China. Posterior a esta situación, el flujo llegó a cero cuando Japón participó en la Segunda Guerra Mundial. La distribución geográfica de los japoneses se efectuó en la costa del pacífico, la costa del golfo de México, la zona norte, la zona centro y la Ciudad de México.

A lo largo de 1932, 1933 y 1935, Baja California Norte recibió el mayor número de japoneses. La constante movilización del *japonés ilegal*, más la llegada de los desertores braceros y los del sistema *yobiyose* logró crear una gran concentración de japoneses en la zona norte del país. En dicha zona se vio un incremento exponencial de japoneses establecidos. Si para 1910 en el territorio había cuarenta y siete japoneses, diez años después el número se incrementó a 405; y, diez años más tarde, el número fue de 764 (Ota, 1985: 73).

Las colonias que se establecieron en Ensenada y Mexicali llamaron fuertemente la atención de más japoneses. El efecto generó la creación de un emporio algodónero en Mexicali y de un centro pesquero de importancia en Ensenada. Los primeros colonos japoneses en la zona y que se dedicaban a actividades económico-agrícolas, cultivaban tomates, espárragos, ejotes, calabazas, chiles pimientos y pasilla.

También, los japoneses que llegaron a Mexicali se dedicaron al cultivo de algodón a través del arrendamiento de miles de hectáreas que pertenecían a la *Colorado River Land Company*. En ellas instalaron bombas y abrieron canales de regadío. Cuando la cosecha terminaba, se restituía al inversionista el capital con el interés que la empresa asignara. Esto sucedía, por ejemplo, gracias a que el algodón que salía del trabajo japonés tenía la fama de ser de buena calidad; y por ende era exportado a los Estados Unidos. De esta manera, la industria algodónera tuvo un gran florecimiento.

Sin embargo, para 1937 se aplicó la ley agraria de 1934, la que hacía mención de que las tierras que se explotaban para el algodón serían repartidas en ejidos. Además se estableció una base de veinte hectáreas de tierras de riego como unidad para cada beneficiado. La administración japonesa de tierras era de 8,100 hectáreas y ellos calcularon recoger 10,000 pacas de algodón por un valor de 450,000 dólares (Ota, 1985: 87). Esto no resultó y los colonos japoneses lucharon para que sus tierras fueran respetadas, pero esto fue en vano. La ley les afectó y generó que migraran a la ciudad para dedicarse al comercio, o en su caso, regresaran a Japón.

La situación de los pescadores fue diferente. Durante el año de 1924, en el puerto de Ensenada, el gobierno mexicano le otorgó a Kondo Masaharu, por un plazo de 15 años, una concesión para explotar peces y algas marinas en las aguas del océano pacífico y el golfo de

California, pero con la obligación de establecer tres casas empacadoras para beneficiar los productos de la pesca. El contrato fue declarado nulo en 1925, pero al mismo tiempo se le otorgó una segunda concesión para explotar la pesca en general, junto a la langosta y el abulón en las aguas del pacífico, frente a las costas oriental y occidental de Baja California e islas adyacentes. Hubo una tercera concesión a Shin Shibata, quien inició su actividad en la costa occidental de Baja California, donde se convirtió en especialista en la pesca de abulón. Su empresa abasteció a las empacadoras “Pesquera del Pacífico” y “Bahía de Tortugas”, las cuales eran mexicanas (Eugenio, 2016: 96).

Con la actividad pesquera, el gobierno mexicano dio total acceso a que los japoneses invitaran a sus familiares. A Ensenada llegaron 300 japoneses entre 1920 y 1940 y su llegada marcó el gran auge en la pesca de la región. Estos se especializaron en la pesca de sardina, caballa y atún. Después se dedicaron al abulón y la langosta. Los japoneses se volvieron pioneros en México con la pesca de abulón. Además emplearon mexicanos para las embarcaciones, y a ellos les enseñaron los métodos que realizaban en la pesca, dejando un legado para las generaciones de mexicanos que desearan encargarse del trabajo en la zona de Ensenada.

Resalto que el sistema *yobiyose* se caracterizó por la entrada de mujeres, quienes viajaban de Japón hasta México para casarse con un connacional³⁹, siguiendo las tradiciones japonesas. Con esto se amplió la multiplicidad sexual del migrante japonés en el país, ya que el sistema representó la unión tradicional de japoneses en territorio extranjero. Otros escogieron a mexicanas para instaurar un nuevo espectro de familia en el país.

Después de un tiempo la mayoría de migrantes japoneses en el país dejaron sus trabajos. Esto se explica por las deserciones que hubo, por decisión propia o por políticas del gobierno. Sin embargo, muchos abrieron sus propios negocios para solventar su vida en el país. Pero su realidad tuvo un periodo de oscuridad al estallar la Segunda Guerra Mundial, ya que este periodo trajo problemas para ellos. Pese a que el migrante japonés (en específico el *yobiyose*) logró construir una imagen sana y respetuosa por sus valores y esfuerzo en el trabajo y, pese a que los mexicanos no los veían como una amenaza, o como un peligro para la prosperidad económica como los estadounidenses (Ayala, 2013: 8), fueron atacados por el

³⁹ De la misma forma que sucede con mujeres mexicanas que migran a Estados Unidos, como lo presentan Gloria Marroni y Guillermo Meneses (2006: 14).

simple hecho de haber nacido en Japón, quien se encontró en conflicto con nuestro histórico vecino del norte. Su *vida cotidiana*, su memoria individual y colectiva, junto a su experiencia más próxima, se vio trastocada. Su dimensión, su visión social de la vida cambió, pese a que durante el gobierno de Álvaro Obregón se revisó el tratado firmado (entre ambos) en 1888, al considerar ambas partes la necesidad de establecer un nuevo tratado. La decisión fue entrar en negociaciones, y tras tres años de pláticas, se concretó el nuevo tratado el 8 de octubre de 1924⁴⁰ (Ota, 1976: 26).

A raíz del nuevo tratado, en 1925 se organizó en Japón la sociedad mexicano-japonesa de los amigos japoneses de México⁴¹. En el periodo de la llegada del *yobiyose*, el presidente Plutarco Elías Calles, influenciado por la política de Estados Unidos, prohibió la migración japonesa en el año de 1924, derogó la ley de migración de 1908 y promulgó la segunda Ley de Migración de 1926, la cual estableció que todo individuo podría inmigrar al país o emigrar con las limitaciones establecidas en la Constitución y en los tratados internacionales (Eugenio, 2016: 95).

En otras palabras, la libertad de movilización al país seguía vigente para cualquiera pero con sus respectivas restricciones. Con esto, al ingresar al país, el migrante debía presentar una carta de buena conducta, tener un oficio o profesión y someterse a un examen respectivo de la inspección de sanidad. Además de disponer del capital necesario para su transportación a la zona a la que se dirigía en el país, tenían que presentar su contrato, el cual no debía ser menor a un año de duración, o demostrar que tenían la solvencia económica para afrontar las necesidades familiares o individuales por un lapso de tres meses a partir de la fecha de entrada.

El que se haya presentado una constante (y un poco mayor de flujo) de migraciones japonesas al país puede relacionarse a la proliferación económica que vivió el periodo *Meiji* durante las primeras décadas del siglo pasado. Como se sabe, este periodo impulsó aspectos económicos que se sustentaron en una estructura industrial capitalista que impulsó la economía (y, por ende, la lucha por la conquista de territorios por parte del ejército imperial japonés).

⁴⁰ Por el país firmaron Aarón Sáenz, Secretario de Estado y del Despacho de Relaciones Exteriores, y por Japón, Furuya Shigetsuma, enviado Extraordinario y Ministro Plenipotenciario en México.

⁴¹ Su presidente fue el vicealmirante Keizaburo Moriyama. La organización tuvo reuniones varias veces al año e invitó al personal de la Legación y del Consulado General de México.

Esta estructura se basó en los grandes conglomerados que empezaron a surgir, precisamente a inicios de ese periodo (en la década de los cincuenta, sesenta y setenta del siglo XIX). El cambio de ser una sociedad denominada feudal, como varios investigadores han mencionado, a una plenamente capitalista en la Restauración *Meiji*, debía solventarse por un conjunto de acciones estratégicas, corporativas y financieras circunscritas al ámbito privado (Cervera, 1996: 98). Esto se zanjó como lo menciona Manuel Cervera: en la transferencia de activos estatales a manos privadas, inaugurando un nuevo tipo de asociación entre burocracia y empresarios (Cervera, 1996: 95).

Lo antes mencionado permite ver la relación que surgió por parte del gobierno con las nacientes empresas (denominadas *zaibatsu*), quienes dieron el soporte para la transición industrial que requería el país. Los *Zaibatsu* (*Mitsui*, *Mitsubishi* y *Sumitomo* principalmente) a partir de los años veinte y treinta del siglo pasado se identificaban más como corporaciones modernas (Cervera, 1996: 100). Si tenemos en cuenta que la modernización industrial japonesa propició la transformación del campesinado a obrero (y posteriormente, a trabajador asalariado en cualquier ámbito), que necesitó buscar nuevos caminos para el sustento de su vida, y la mayoría de los espacios en las grandes ciudades eran ocupados (saturados) por estos japoneses y extranjeros, se entiende, entonces, que el gobierno abrió las posibilidades para la movilidad de la fuerza de trabajo japonés a otras partes del mundo.

Esta posibilidad se continuó presentando gracias a los buenos momentos económicos propiciados por estos *zaibatsu*. Dejaban ver una buena estabilidad para los japoneses en Japón y para los que quisieran (como los que fueron llegando a México) solventar su vida económica (y acrecentarla) en otros espacios globales. Potenciados de igual forma por un crecimiento sostenido de la población, que pasó en 1920 de 35 millones a 56 millones (Martínez, 2018: 237). Como veremos más adelante, la situación sería diferente con el inicio de la Segunda Guerra Mundial.

2.3 La vida durante y después de la Segunda Guerra Mundial

Cuando Japón atacó Pearl Harbor, Estados Unidos influenció políticamente a México, quien había permanecido neutral hasta los ataques a buques mexicanos. En ese momento se decidió dar un plazo para pedir disculpas. Como estas no llegaron, el país decidió, en diciembre de

1941, romper cualquier relación diplomática con Japón (Alemania e Italia también). El 7 de diciembre el gobierno mexicano acordó que los súbditos japoneses no dispusieran de los fondos depositados en las instituciones de crédito, de los títulos, valores de su propiedad y el poder efectuar operaciones de cambio extranjero o de compraventa de divisas sin autorización expresa de la Secretaría de Hacienda. Cuatro días después, se agregó que las cajas de seguridad quedaran bajo la responsabilidad de las instituciones respectivas, además de que se suspendieron las cartas de naturalización (Ota, 1985: 95-96) a los japoneses. Lo que se les permitió, para su solvencia económica, fue obtener 500 pesos mensuales de su dinero congelado (Peddie, 2006: 82).

Sus centros de reunión fueron clausurados y se adoptaron diversas medidas para evitar cualquier difusión de propagandas y actividades que pusieran en peligro la integridad del país. Aquellos que residían en las zonas fronterizas fueron reubicados al centro del país, allí se crearon espacios de concentración para mantenerlos vigilados (Peddie, 2006: 96). El proceso inició en los estados limítrofes con Estados Unidos (en especial donde prosperó la empresa algodonera y pesquera en el país); principalmente porque en la región vivían quienes se encontraban dentro de la lista negra de los Estados Unidos⁴². La Secretaría de Gobernación ordenó que los japoneses abandonaran sus casas en un plazo de ocho días para viajar a los “centros de concentración”: Guadalajara, Jalisco; Tlalpan y Texcoco en la Ciudad de México; y Temixco, Cuernavaca (Eugenio; 2016: 99).

La concentración se dio sin violencia por parte de las autoridades locales. Aunque existió un caso de japoneses que vivían en Ciudad Juárez, trasladados a Ciudad Camargo y luego a Villa Aldama, a una hacienda de Tomás Valles. El tesorero General del estado de Chihuahua los obligó a realizar trabajos forzados, sin ofrecerles habitaciones ni pagos por sus actividades, además los alimentos eran pésimos. Todo esto hizo que los trabajadores se encontraran en estados de agotamiento total, por lo que terminaron enfermando. La Secretaría de Gobernación resolvió el asunto enviando a los japoneses al centro de concentración en la Ciudad de México.

Frente a estos malos tratos, durante 1942 a 1945, se crearon comités de ayuda mutua para los japoneses. Minakata Yuzaburo, importante comerciante en Jalisco, se ocupó de sus

⁴² Isawa, Minoru, *Nihonjin Mekishiko Iju-shi* (historia de los inmigrantes japoneses en México), citado en Peddie (2006: 97).

compatriotas. Colaborando con la colonia japonesa de Guadalajara⁴³, encabezada por Kumazawa Jinkichi, Yanome Mitsuo, Ashida Tsunesaburo, Watanabe Gombe y Hiramuro Toraichi, se integró el comité de ayuda mutua, el cual se encargó de proveer alimentos a todos los que se dirigían en tren o autobús a la capital del país, o aquellos que se quedasen en Guadalajara.

Los japoneses de la Ciudad de México también fundaron su comité de ayuda mutua. Integrado por Matsumoto Sanshiro, Kato Heiji y Tsuru Kisou, la parte administrativa se halló a cargo de Makita Senji y Yoshioka Nobuo. El comité alquiló un edificio viejo donde establecieron oficinas que sirvieron, también, como albergue para quienes llegaran a la capital. Cuando se saturó, los japoneses restantes fueron albergados en el rancho de Matsumoto Sanshiro. Otro movimiento de ayuda se dio a través de una cooperación económica por parte de Tako Rokuro, Murai Kenichi, Sekiguchi Teiji, Toshishige Tadazo, Kajiyama Matsuhiko y Tsuji Osamu, los cuales compraron un rancho en Temixco, Morelos, para albergar y subsidiar con productos básicos de alimentación a los japoneses sin hogar⁴⁴ (Eugenio, 2016: 100).

Sergio Hernández menciona que los japoneses involucrados por la Segunda Guerra Mundial fueron más de 6,000 en el territorio (Hernández, 2011: 13). Menciona también que el acoso generado hacia estos en Latinoamérica, y principalmente en México, tuvo que ver con el miedo y descontento de Estados Unidos. El temor del gobierno norteamericano y de los sectores más xenofóbicos de su sociedad se vio incrementado a la par del número de japoneses que llegaban a América.

Esta numerología nos demuestra que el número de japoneses que llegaron desde 1868, hasta antes de la guerra, llegó a ser de 700,000 (Hernández, 2011: 22). La relevancia que adquirió la comunidad japonesa en el continente generó un aparato racista a través de una campaña anti-japonesa en Estados Unidos. Esto se concretó debido al crecimiento poblacional en dicho país (además de Perú, Brasil, México y Canadá) y, sobre todo, a su creciente influencia económica en la zona de California (Eugenio, 2016: 101).

⁴³ La colonia japonesa en Guadalajara fue una de las más reconocidas en el territorio mexicano, esto debido a que hubo un constante (aunque no en cantidades enormes) movimiento migratorio hacia la zona. Para tener mayor información se recomienda leer *Japón y México: el inicio de sus relaciones y la inmigración japonesa durante el porfiriato*, de Palacios, Héctor, en Análisis, México y la Cuenca del Pacífico, Universidad de Guadalajara, México, Jalisco, 2012, p. 130-140.

⁴⁴ Este rancho terminaría fungiendo como centro de concentración.

El desarrollo económico que tuvieron los japoneses fue impresionante. De ser agricultores, pescadores y obreros pobres se convirtieron en agricultores propietarios y comerciantes exitosos. Esto, sin duda, trajo una gran preocupación para los estadounidenses. Empezaron a adueñarse de las actividades comerciales en toda la costa de California, explotaron eficientemente vegetales que se consumían en el estado, y sus connacionales en México exportaban el algodón que se consumía en Estados Unidos. Aunado a esto, ambos grupos explotaban la zona pesquera más rica de la costa del pacífico, y el producto llegaba a los puertos de San Diego y San Pedro en Los Ángeles, entrando de lleno a un enorme mercado en expansión (Hernández, 2011: 23).

Estados Unidos temió que los japoneses se unieran (a través de alianzas) con los cristeros, los falangistas pro Franco y los sinarquistas que vivían en la zona de Baja California a partir de un sentimiento antiestadounidense compartido. De igual forma se temió que los japoneses en México (y América) apoyaran una invasión de su país hacia el suroeste de Estados Unidos (Haro, León, Ramírez, 2011: 148). Esta preocupación empujó a dicho país a verse inmerso en las políticas de México, quien compartió la preocupación debido a que, si la paranoia estadounidense seguía, podría haber una intervención de su parte al país, situación que el gobierno mexicano no quería (consideraban que había sido suficiente con las dos intervenciones extranjeras en el siglo XIX).

Con el inicio de las migraciones, las altas esferas estadounidenses vieron un peligro en su propio patio. Un peligro que, con el paso de los años, creció con más y más llegadas de japoneses al continente: el “peligro amarillo”. Se concibió un peligro político y soberano hacia el país. Ya que la clase social xenofóbica veía lo mismo desde el sentido étnico, generó un movimiento anti-japonés en la prensa (Hernández, 2011: 24). Tanta fue la influencia que la prensa especuló que los japoneses en México, con su apariencia pobre, en realidad eran espías del gobierno japonés. Esto dio el motivo para que los servicios de inteligencia militar comenzaran a investigar a la colonia japonesa de México (Hernández, 2011: 26).

Para 1910, el Departamento de Guerra de Estados Unidos solicitó a las embajadas de toda Latinoamérica que les brindaran información sobre las actividades, el número exacto y la importancia de la comunidad japonesa en el país de residencia. La prensa estadounidense aprovechó los lazos de identidad, tan fuertes, que tenían los migrantes japoneses (el reforzamiento de sus núcleos con otros japoneses, la imagen leal a su cultura, a su país, al

emperador) para vender a todo el continente la idea que la devoción de lo japonés era un peligro inminente de la época (Eugenio, 2016: 103).

Hernández Galindo da muestra de una visión diferente y compleja en la actitud del migrante japonés en México. Respecto a su país de origen y al conflicto en el que se vio inmerso, destaca un proceso complejo respecto a un proceso cultural en el conflicto de la Segunda Guerra Mundial. Es más, menciona que ciertos grupos de japoneses se sentían apegados al país de recibimiento con agradecimientos y rechazaban, de cierta forma, el avance militar imperialista de Japón años antes y durante la Segunda Guerra Mundial. Esto llevó al japonés inmigrante y trabajador a contraponerse con la ideología de otros connacionales.

Los motivos se debieron al tiempo del arraigo del japonés en México en diferencia al periodo que estuvo en Japón. Su actitud de apego o desprendimiento; la clase social a la que perteneció en Japón; las relaciones que entabló con su nuevo entorno social y las que poseía de manera lejana con Japón; y, por supuesto, la reproducción de su vida diaria ya fuera como agricultor, minero, pescador, comerciante, etc. Esto llevó a Hernández a proponer un nuevo concepto: dejar de lado la “comunidad japonesa” y cambiarlo al concepto de transmigrante, porque el sujeto tendría una identidad múltiple, un comportamiento complejo cuya conciencia se desenvuelve en un espacio determinado por acontecimientos históricamente enmarcados de manera transnacionalizada (Hernández, 2011: 31)⁴⁵.

La mayoría de los países del continente le declararon la guerra a Japón, pero los descendientes (los japoneses de segunda generación), por llevar sangre japonesa, fueron declarados también como enemigos. Las políticas que se implementaron fueron los campos de concentración en Estados Unidos, Canadá y los movimientos forzosos a las zonas céntricas como en México. Al perder sus derechos como ciudadanos, al momento de encerrarlos o concentrarlos, de ser estigmatizados como enemigos, como espías, al ver rota la confianza que habían ganado tras todo el tiempo que habían pasado en el país de acogida, estallaría su propia “bomba atómica”. Un mundo de caos y perdición, esta explosión que se generó en ellos los llevó incluso a quitarse la vida (Hernández, 2011: 34).

⁴⁵ Estos dos últimos conceptos (transmigrante y transnacionalización) serán abordados en la última parte del capítulo, puesto que son importantes para entender el objetivo de la narrativa del texto.

Durante el correr de los años la vigilancia hacia los japoneses, por parte de los estadounidenses, se incrementó debido a que se tenía la idea de que México se había convertido en un aliado “secreto” de Japón. Lo que conllevó a que la “histeria” de guerra, la paranoia estadounidense se incrementara en demasía. Esto condujo al gobierno estadounidense a bloquear la venta de petróleo por parte de México a Japón, y obligó a las compañías a salir del negocio petrolero (aunque el bloqueo no impidió la venta de petróleo mexicano a Japón, Alemania e Italia).

Antes de estallar la guerra, el servicio de inteligencia de Estados Unidos confirmó que a través de las embajadas japonesas en América Latina se estaba creando una red de espionaje. El espionaje japonés era temido, pero el servicio de inteligencia de Estados Unidos era igual de bueno, según especialistas o periodistas de contraespionaje. El espionaje estadounidense venció al japonés al interceptar movimientos estratégicos de Japón en la guerra. Con la victoria del espionaje americano, la vigilancia de los japoneses “potenciales” o que estuvieran en la lista negra se vio mucho más marcada, como fue el caso de Tsuru Kiso⁴⁶.

Cuando el conflicto mundial llegó a su fin, el 28 de septiembre de 1945, el gobierno mexicano dejó sin efecto la suspensión de las garantías individuales. Por lo que los migrantes japoneses concentrados podían regresar nuevamente a los estados de donde habían sido evacuados. Además se procedió a descongelar sus bienes. Esto permitió que tuvieran de vuelta su dinero. Sin embargo, el dinero de firmas japonesas, que se quedó bajo la custodia del Banco de México, no se regresó, debido al artículo 14, capítulo V, punto 2 del Tratado de Paz de 1951, el cual mencionaba que los países aliados tendrían el derecho de disponer de todos los bienes de los súbditos de los países del *eje* (Ota, 1985: 102).

Con el regreso de sus bienes muchos japoneses regresaron a su lugar de trabajo. Por ejemplo, los algodonereros regresaron a la zona de Mexicali para continuar con el cultivo del mismo. Ya que su objetivo no se vio alcanzado, debido a la división de la propiedad y al racionamiento del agua, se vieron en la obligación de dedicarse a otra cosa. Esto último fue una constante para los japoneses en el país. Por lo que la sociedad japonesa tuvo que vincularse con actividades económico-comerciales en las principales ciudades del país (en

⁴⁶ Llevaba más de veinte años en territorio mexicano, había alcanzado un estatus económico bastante fuerte debido al conjunto de empresas que había creado, las cuales estaban ligadas a la exportación e importación de mercancías. De igual forma poseía dos compañías de extracción y comercialización de petróleo. (Hernández, 2011: 19).

específico las céntricas). Entre las actividades que realizaron se encontraban: ser floristas, agentes de exportación e importación, elaborar medicamentos, vulcanizadoras, dulcerías, joyerías, restaurantes, abarrotes y misceláneas principalmente (Eugenio, 2016: 105).

Un año después de la culminación de la Segunda Guerra Mundial, ambos países buscaron entablar (de nueva cuenta) relaciones diplomáticas con el fin de erigir nuevamente sus relaciones comerciales. Tras el restablecimiento de los convenios y tratados que se firmaron antes, las consecuencias fueron que, en 1954, se diera un convenio cultural, y dentro del mismo se inició un programa especial que se gestó en el año de 1971.

Incluso, en 1956 se organizó nuevamente la Asociación mexicana-japonesa en Tokio, bajo el mandato del presidente Chubei Ito (hombre de negocios). La Asociación no tuvo miembros individuales, sino que se formó por empresas comerciales relacionadas a México. A las reuniones asistían los representantes de las empresas y algunos individuos apegados personalmente a México (amigos del país), como sucedía en la antigua sociedad mexicano-japonesa (Furuya, 1985: 59).

Hay que recordar que ya desde 1946 se fundó la Asociación para la Promoción de la Migración en el exterior (*Kaigi Ijiyushinko Kabushiki Gaisha*) con el objetivo de facilitar la migración de japoneses al exterior, con la compra de tierras, construcción de caminos y préstamo de dinero a las colonias exitosas. El gobierno japonés decidió en 1963 fusionar esta asociación junto a la Federación de las Asociaciones en el exterior (*Kaigai Kyokai Kabushiki*) para crear: Los Servicios de Migración en el Exterior (*Kangai Ijyu Jigyodan*), institución que se encargó de los migrantes japoneses en el exterior y en Latinoamérica (Eugenio, 2016: 109).

La organización cambió su nombre en 1974 a: Agencia de Cooperación Internacional de Japón (JICA por sus siglas en inglés). Estos movimientos fueron impulsados (de nueva cuenta) por parte del gobierno japonés de posguerra. Como una de las prioridades, el gobierno entendió necesario restablecer, rápidamente, relaciones políticas y comerciales con el exterior. En particular con México, quien había sido el primer país que abrió la oportunidad de reconocerlo en un tratado en el XIX.

Como se mencionó en el primer capítulo, Estados Unidos impuso un gobierno en Japón para mantener el orden y control sobre éste. Una de las muchas acciones que realizaron fue la lucha contra los *zaibatsu*, quienes apoyaron (cooptados o involucrados) al poder militar

del imperialismo japonés. Sin embargo, las mismas condiciones geopolíticas de posguerra y el inicio de la Guerra Fría dieron el justificante para rehabilitar y consolidar un sólido aparato industrial (Cervera, 1996: 102).

Esta estructura industrial fue el sostén del desarrollo tecnológico y económico que impulsó a Japón a generar más y más acercamientos con México. En la década de los cincuenta se inició una fuerte comercialización con nuestro país. En ese momento se exportó algodón (principal material de exportación), cacao y maíz. Desde Japón importaban textiles, medicinas, plásticos, maquinaria, radios y automóviles (Eugenio, 2016: 110). En los años setenta se exportaba a Japón camarón. Una década después se seguía exportando camarón congelado, cobre y manganeso. El petróleo llegó a ser el 5.72% en el total del mercado japonés, pero en 2004 terminó reduciéndose hasta desaparecer por completo (Torres y Vega, 2010: 572). Para la década de los noventa se traía de Japón productos industrializados, agropecuarios, maquilas y, para este siglo (XXI), instrumentos ópticos y científicos, partes de vehículos de motor, máquinas de generación de electricidad, aparatos eléctricos, artículos de audio y video. El que las exportaciones (como la constitución de empresas automotrices) fueran aspectos tecnológicos se debió a ese impulso que se dio a partir de la posguerra y principalmente, a volverse una sociedad de consumo.

Retomando (de nueva cuenta) el primer capítulo, se hizo mención de una sociedad japonesa que modificó su *vida cotidiana* y se convirtió en una sociedad de consumo, precisamente, en la década de los cincuenta, periodo en el cual surgió la primera manufactura de instrumentos científicos, cámaras y máquinas de coser. También se dio un auge en la ingeniería eléctrica, electrónica y la construcción de barcos. Asimismo, Japón se convirtió (primer lugar) en fabricación de radios y televisores (Eugenio, 2016: 113). Así la venta de estos últimos se multiplicó por 20 en tan sólo tres años, pasando de 165,000 a 3,290,000 unidades entre 1956 y 1959 (Lozoya y Palma, 2018: 302). Igualmente empezó a competir mundialmente en la industria automotriz.

La re-naciente industria japonesa y las políticas de comercialización condujeron a Japón a instaurar varias empresas en otros territorios. En México, en el periodo de posguerra, se instauraron, por ejemplo:

De Marubeni: Marubeni de México, S.A. de C.V., Tubacero, S.A. y Robeni desarrollados de México, S.A (1954).

De Mitsui: Mitsui de México, S.A.

De Toyota: la Toyota de México (1957).

De Mitsubishi: Mitsubishi de México, S.A. de C.V. (1962), Exportadora de Sal, S.A., Radios Universal, S.A., Consorcio Manufacturero, S.A. y Melco de México, S.A.

De Sumitomo: Sumitomo Shoji de México, S.A. de C.V. (1967) y Cía. Minera Autlán, S.A. de C.V.

De C. Itoh & Co. Ltd.: C. Itoh & Co. de México, S.A. de C.V.

De Nissan Motor Co. Ltd.: Nissan Mexicana, S.A. de C.V.

De The Nissho.Iwai Co. Ltd.: Nissho-Iwai Mexicana, S.A. (1970).

De Nichimen Co. Ltd.: Nichimen de México, S.A. de C.V. (1975).

De Takeda Chemical Industries Ltd.: Laboratorios Takeda de México, S.A. de C.V.

De Suntory Ltd.: Suntory de México, S.A. de C.V., Restaurant Suntory, S.A. y Ramen Mexicana, S.A. de C.V.

De Nippon Gakki Co. Ltd.: Industria Musical Yamaha, S.A. de C.V.

De Matsuhita Electric Industrial Ltd.: Matsuhita Electric de México, S.A. de C.V. y National Mexicana.

De Nippon Steel Corp.: Mitsubishi y Mitsui, Fundidora Monterrey, S.A. de C.V.

De Komatsu Ltd.: Dina Komatsu Nacional, S.A. de C.V.

De Citizen Watch Co. Ltd.: Citizen de México, S.A. y Plásticos Citizen, S.A (Ota, 1985: 105).

Junto a las empresas que llegaron al país arribaron los llamados *técnicos japoneses* (último migrante clasificado por Ota Mishima). Estas compañías necesitaron ser operadas (técnicamente) por japoneses cualificados que viajaron al país. La particularidad de este tipo de migrante se debe a que, a diferencia de los demás, no venían con la intención de arraigar en el país, sino de cumplir un periodo de trabajo de uno o dos años para después cambiarse a otra subsidiaria o retornar a Japón. Podemos decir que este tipo se mantiene constante hasta nuestros días, puesto que ya existe cierta diversidad de empresas japonesas en el país (sobre todo, en la zona del bajío) y algunas otras que se han ido estableciendo (véase anexo 42).

Durante las siguientes décadas siguieron dándose acercamientos que continuaron reforzando lazos entre los dos países, generando acuerdos de importancia para México: el convenio en materia de telecomunicaciones (1967); adiestramiento en pesquerías (1977); donación de equipos para la UNAM (1979); donación de equipos para la educación técnica y científica (1981); equipo arqueológico para el INAH (1983); televisión educativa (1984);

y en 1986 un convenio para promover un mayor alcance en la colaboración entre la Agencia de Cooperación de Japón (JICA) y dependencias mexicanas (Torres y Vega, 2010: 568).

Asimismo, en 1954 se dio el Acuerdo Cultural entre México y Japón, que aseguraba un mejor conocimiento de la cultura de cada país, a través del intercambio de profesores, científicos y estudiantes. Para 1969 se llevó a cabo el Acuerdo Comercial entre México y Japón. Firmado el 30 de enero en Tokio, entre el embajador Rodríguez Adame y el Ministro de Asuntos Extranjeros Kiichi Aichi (véase anexo 43), el cual versaba sobre exportación e importación y cambio de divisas. Hacia 1972 se gestó el Acuerdo aéreo entre México y Japón. Se firmó el primero de marzo, en Tokio, entre Emilio Rabasa (Secretario de Relaciones Exteriores) y Takeo Kukuda (Ministro de Asuntos Extranjeros). El mismo año, pero el 3 de abril, la *Japan Air Lines* (véase anexo 44) inició su servicio aéreo a México (Furuya, 1985: 52-56).

También, en 1971 se generó un convenio que impulsó el intercambio de becarios entre los países. Este convenio fue el primer paso para el establecimiento continuo de intercambios académicos entre instituciones (véase anexo 45); y que aún sigue vigente. Por ejemplo, para el 2009 el convenio benefició a casi 4,982 jóvenes de ambos países (Torres y Vega, 2010: 568). Todo esto ha dado paso para que el Ministerio de Educación, Cultura, Deporte, Ciencia y Tecnología de Japón, a través de su Embajada en México, apoye aquellas personas que deseen estudiar en Escuelas de Formación Especializada, en Colegios Tecnológicos, Licenciaturas y Posgrados. También apoyan para ser maestros de preescolar, primaria y secundaria en servicio activo, y personal docente para escuelas normales y que aspiren especializarse en alguna área pedagógica para su desarrollo profesional; así como los que anhelan estudiar y perfeccionar el idioma japonés, mediante el apoyo de un programa de becas⁴⁷.

Durante este tiempo la llegada de japoneses no se detuvo. Los últimos convenios dieron la oportunidad de que llegaran aquellos que se encargaron de divulgar y enseñar aspectos de la vida y la cultura nipona. Sergio Hernández no se equivocó al llamar al migrante japonés: transmigrante. A este concepto añadiré una nueva dimensión que permitirá entender

⁴⁷ Opciones que presenta la Embajada de Japón en México a través de su página de internet https://www.mx.emb-japan.go.jp/itpr_es/00_000106.html

los casos de Yoshinori Tamedá, Koichi Choda y Akiko Yamamoto, los cuales serán mencionados más adelante.

Yoshinori Tamedá nació el 19 de abril de 1964, en la ciudad de Tosayamada, en la prefectura de Kōchi. Obtuvo su título de Licenciado por parte de la Facultad de Educación Física de la Universidad de Tenri. Era miembro eminente del equipo representativo de judo de la universidad. Estaba encargado de enseñarles a jóvenes de primaria y secundaria cuando se le hizo la invitación para impartir la disciplina en Los Ángeles, California (Eugenio, 2016: 150). Al establecerse en Estados Unidos vivió en un barrio de mexicanos. Allí conoció a alguien que hablaba algo de japonés y lo puso en contacto con el presidente de la Asociación de Judo de Puebla, quien le ofreció una plaza para enseñar la disciplina. En noviembre de 1991 llegó para establecerse en la ciudad poblana. Al igual que muchos japoneses que han llegado al país, tuvo problemas en la comunicación al no hablar español.

Tamedá fue contratado por el presidente de la Asociación para trabajar en su escuela particular (como profesor de educación física). Al mismo tiempo daba clases en la Asociación de judo y una preparatoria de la UPAEP. Conoció a Armando Ono Nakamura, presidente de la Asociación México-Japonesa de Puebla. Con su afiliación a la entidad pudo conocer a Koichi Choda, quien lo invitó a trabajar en la BUAP. Así Tamedá se convirtió en profesor (*sensei*) de Judo de la Universidad, en donde se dio cuenta que la disciplina en la institución, en la ciudad, el Estado y el país ha tenido muy poco interés (Eugenio, 2016: 151).

Se le asignó una zona dentro de las instalaciones del COMDE (complejo deportivo) de la BUAP en C.U., al lado de la dirección de Cultura Física. El espacio de entrenamiento (*dojo*) fue nombrado *shobukan*, que significa: “lugar donde se enseña el espíritu de lucha”. El Judo *Shobukan* de Tamedá (véase anexo 46) se ha encargado de enseñar parte de la disciplina y la cultura japonesa. Se enseña a respetar (la cultura) a través del uniforme, las cintas, además de un poco de japonés a través de las técnicas y las puntuaciones que se marcan en los torneos (Eugenio, 2016: 153).

Yoshinori se mantuvo comunicado con su familia a través de llamadas telefónicas que pagaba (y que le salían caras) por minuto. Sin embargo, gracias a los avances tecnológicos, ahora puede comunicarse a través de *Skype* o *Facebook*. Esto último ha logrado que su añoranza hacia Japón sea un poco menos, pero sin duda sigue manteniendo ese sentir

por sus padres, quienes se encuentran allá, además de la nostalgia familiar, cultural y social que existe en Japón.

En Puebla logró estudiar una Maestría en docencia por parte de la Universidad Tolteca, y aquí mismo, en la capital del estado, se ha desenvuelto familiarmente. Tameda regresó a Japón por un breve periodo. Se casó en Japón y volvió a Puebla junto a ella, y en la ciudad han tenido años de desarrollo familiar con sus hijos que nacieron aquí (poblano-japoneses). Estos han tenido la enseñanza tanto mexicana (por parte de su contexto) como japonesa (por sus padres); saben comer con palillos y entienden el idioma japonés (puesto que la familia se comunica de esa forma). El judo de Tameda ha logrado tener un impacto en sus estudiantes al interiorizar las cuestiones de la disciplina y los éxitos en los torneos nacionales, como fueron los casos de Giovanny Martínez y José Manuel Gaspar, ganadores de medallas de plata y bronce en la paralimpiada nacional de 2013. El aporte de Tameda ha sido dejar una huella a nivel nacional con medallistas en paralimpiadas y buenas actuaciones como la realizada por el equipo femenino en Pachuca, Hidalgo en el 2015 (González, 2015). Asimismo, los aportes de Tameda gestaron un acuerdo entre la BUAP y la Universidad de Tenri en el 2006 para intercambio académico (Eugenio, 2016: 155).

El uso de la narrativa de este subcapítulo y el anterior, nos permite entender cómo la *producción del espacio* es una constante lucha de las (re)significaciones del dolor (Matamoros, 2020: 44) que se presentan en las constantes transiciones históricas. En este sentido, de la *vida cotidiana* de lo japonés en México. Siguiendo la metodología y epistemología de Matamoros Ponce (2020), percibimos el dolor como fuerza característica que yace en la dimensión de lo japonés, que en la producción y reproducción del espacio mexicano, permite visualizar el devenir de las huellas históricas de lo nipón en el país.

2.4 La literatura japonesa

Otra de las cuestiones que han surgido gracias a la interacción entre México y Japón se encuentra en la literatura. Los constantes contactos entre naciones y la globalización comercial, han aproximado el conocer o ser conscientes de la literatura y las narrativas de los dos países. Probablemente a algunos les (y nos) hayan sonado los literatos japoneses que se

mencionaron en el primer capítulo, quienes son representativos de la literatura japonesa del siglo pasado.

Este campo sobre la literatura japonesa en México puede ser amplio, así que hemos decidido particularizarlo de manera breve, para intentar señalar el alcance que se ha tenido desde un momento específico hasta nuestros días. Tomando como primer paso mencionar a uno de los reconocidos literatos mexicanos del siglo pasado.

Octavio Paz, además de ser hombre de letras, sirvió como canciller de los gobiernos mexicanos en el extranjero. Su labor lo llevó a estar un corto tiempo en Japón, tras haber estado seis meses en la India. Así, en 1952 se encargó de reestablecer la embajada mexicana en Tokio, siendo el encargado de negocios de la Embajada de México. Su permanencia allá fue corta, aunque logró ser influenciado por lo nipón, pese a que como dice Aurelio Asiain: “nunca conoció la realidad japonesa” (NTX, 2014).

Esa influencia ya se encontraba en el joven Octavio, pues cuando era niño creció en una casa con un vasto jardín. Aquel había sido diseñado por un jardinero japonés, pues su abuelo era admirador de los japoneses y sus jardines (Asiain, 2014: 9). Durante su estancia en Japón leyó literatura japonesa, pero sus trabajos (traducciones y ensayos) sobre Japón iniciarían en su vuelta al país, en 1954, gracias a la relación que concedió con Eikichi Hayashiya (Asiain, 2014: 33).

Junto a Hayashiya tomó la iniciativa de traducir *Sendas de Oku*⁴⁸, de Matsuo Bashō. Este *haiku* (y el mismo autor) es de los más conocidos e importantes en la poesía nipona, un pilar fundamental que Paz decidió traducir a nuestro lenguaje. Para 1970, en una nueva edición de *Sendas de Oku*, de la edición que publicó Seix Barral, Paz escribió un ensayo sobre: “La tradición del *Haiku*”, además expuso la evolución del género mientras encadenó una antología comentada por sus propias traducciones. Esto, señala Asiain, era para dar cuenta de esa influencia en la poesía de nuestra lengua (Asiain, 2014: 43-44).

El gusto y el compromiso de Octavio Paz lo llevaron a crear ensayos (y notas) como: Tres momentos de la literatura japonesa (1954), Vida de Matsuo Bashō (1954), Literatura japonesa (1957), La tradición del *Haiku* (1970), El sentimiento de las cosas (*Mono no Aware*), Centro Móvil (1970). Además escribió los poemas: ¿No hay salida? (1952), Piedras

⁴⁸ Este *haiku* traducido se puede encontrar en la obra de Aurelio Asiain citada anteriormente, la cual comienza en la página 156.

sueltas (1955), *El día en Udaipur*, *Prójimo lejano*, *Bashō An*, y las traducciones: *Tankas y haiku* y *Sendas de Oku*⁴⁹.

El interés por Japón no fue algo particular (o exclusivo) de Paz, ya que los poemas de Rubén Darío y Julián del Casal mostraban este interés. José Juan Tablada, Carrera Andrade y otros también exploraron ese interés nipón, algo que la generación de Paz (como él) también vieron y sintieron (Asiain, 2014: 37). Sergio Mondragón (poeta) también se vio influenciado por lo japonés y por ende dedicó su vida a eso. Junto a Baba Ryoshiro, Tanabe Atsuko y Guillermo Quartucci fundaron la Asociación de Escritores de México y Japón (ASEMEJA), aunque por falta de recursos no prosiguió (Uscanga, 2007: 148). Mondragón se ha convertido en un factor importante, menciona Carlos Uscanga, para la difusión de la poesía japonesa (tradicional y moderna) en América Latina (Uscanga, 2007: 218).

El efecto que vivieron Paz, Mondragón y otros hombres de letras han ido legando una nueva perspectiva para la literatura en México, y estos también se han convertido (como les sucedió a ellos) en exponentes de la influencia nipona en esas disciplinas, siendo modelos para nuevas generaciones que están más en contacto con la diversidad literaria no sólo de occidente, sino también de oriente.

La globalización comercial nos ha permitido estar más en contacto con literatos japoneses. De esta manera podemos conocer nuevas narrativas, así como dimensionar ciertos espectros de la dimensión japonesa e influenciarnos de ésta. Por poner algunos ejemplos, la fantasmagoría de Banana Yoshimoto; las críticas desde la narrativa hacia la sociedad que se erigió después de la Segunda Guerra Mundial por parte de Junichiro Tanizaki; la conformación de una sociedad que tiende a verse desesperada desde una visión comercial como la de Haruki Murakami; o desde las ilustraciones que deja Shinji Tsuchimochi sobre “100 vistas de Tokio”, de la editorial *Quaterni*, que permite conocer a través de imágenes los espacios más famosos de Tokio.

⁴⁹ Los ensayos, poemas y traducciones pueden ser consultados en el libro citado de Aurelio Asiain.

2.5 El karate en México

Cuauhtémoc Domínguez Nava señala que en Julio de 1958 llegó al país Nobuyoshi Murata, para trabajar en la importante empresa farmacéutica *Takeda* de México, como gerente de exportaciones. Arribó hablando español y siendo cinta negra (Domínguez: 2017). Para el 31 de enero de 1959, la Embajada de Japón le solicitó a Murata que exhibiera su técnica de *shito ryu*⁵⁰ (estilo de *karate do*⁵¹) como parte de la inauguración del club japonés (de la Asociación México Japonesa).

Con la exhibición se despertó un gran interés en los asistentes, quienes se acercaron a Murata para aprender la disciplina. Éste se rehusó, pero al final fue convencido por lo que accedió con ciertas condiciones ligadas a formas culturales de disciplina, inscritas en las artes marciales: que las personas fueran serias y honorables (Domínguez, 2017). En octubre de 1959 se inició el camino del *karate do* con un grupo reducido, encabezado por Manuel Mondragón y Kalb⁵², junto a una veintena de jóvenes.

Hay que señalar que el *karate do* practicado en México y Latinoamérica se originó en Okinawa, donde nació el eje marcial *shito ryu* de Kenwa Mabuni. Para 1903 se empezó a enseñar la disciplina a un amplio público (antes era compartido a pocos estudiantes). El Estado japonés impulsó una masificación por medio del Ministerio de Educación en 1922, permitiendo que el *karate do* se convirtiera en una enseñanza normal en las universidades, siendo las primeras las de Keio y Takushoku (Domínguez, 2017). Hacia 1949 se creó la Asociación Japonesa de Karate (JKA por sus siglas en inglés). El organismo fundó un programa para difundir el *karate do* en todo el mundo, esto dio paso a que poco a poco se institucionalizara el arte marcial fuera del país (como sucedió en Estados Unidos e Inglaterra). Durante la Segunda Guerra Mundial, los estadounidenses (militares) se asombraron al observar los entrenamientos de *karate do* y solicitaron su enseñanza (Domínguez, 2017).

⁵⁰ Estilo de *Karate do* fundado por el maestro Kenwa Mabuni en 1931 (Domínguez, 2017).

⁵¹ De *kara* (“vacío”), *te* (“mano”), *do* (“camino”): “camino de la mano vacía o sin armas” (Domínguez, 2017).

⁵² Una de las personas que iniciaron en México con el *karate do*, además de ser miembro fundador de las escuelas de *shito ryu*. Fungió como presidente fundador de la Federación Mexicana de *Karate Do* y de la Federación Mexicana de Artes Marciales (Domínguez, 2017).

Así se comenzó a gestar la institucionalización en la enseñanza de la disciplina tanto en Japón como en el resto del orbe. En México comenzó en los años setenta, esto debido al impacto de la JKA (desde Japón). Murata fue uno de los promotores del *shito ryu*. En 1962 invitó a Hiroshi Matsuura, también se contactó con Kunio Murayama, quien llegó en 1970 (así como con otros expertos). De la institucionalización surgieron instructores mexicanos como José Luis Lao, Gerardo Covarrubias, Pedro Flores, Julián Huitrón, Jorge Noceda, Rogelio Flores, entre otros (Domínguez, 2017).

2.5.1 Koichi Choda Watanabe y el *Karate-do Shito Ryu* en Puebla

Koichi Choda (véase anexo 47) nació el 15 de enero de 1950 (en plena restauración industrial japonesa) en la ciudad de Nagoya, en la prefectura de Aichi, Japón. Durante su estancia allá completó todos los niveles de educación japonesa, por lo que se graduó de la Licenciatura en Administración de Empresas en la universidad de Kansai, en Osaka (Eugenio, 2016: 142). Al momento que finalizaba su Licenciatura, llegó a Japón Francisco Ávila García, hijo de Gabriel Ávila Camacho (hermano de Manuel Ávila Camacho). Francisco estudió karate en la UNAM y decidió promoverlo en la ciudad de Puebla, en específico en la UAP. Su deseo era promover la disciplina a nivel nacional y para el sector estudiantil. Francisco obtuvo el listón de maestro de karate en Japón, mientras Koichi era capitán del equipo de karate. Esto orilló a Francisco a pedir a la organización de *Karate do Shito Ryu* y al maestro de Koichi el permiso para que éste viajara a México. Tanto la institución como el maestro estuvieron de acuerdo y por ende lo designaron para venir al país en 1972.

El 15 de agosto del mismo año, con veintidós años de edad, llegó a Puebla⁵³ donde se creó un grupo de karate, y en el mismo año de su llegada, se convirtió en uno de los fundadores de la Federación Mexicana de Karate y Artes Marciales Afines (FEMEKA) (Eugenio, 2016: 143). Aunque tuvo problemas por no hablar español, con el tiempo logró aprenderlo y comunicarse con él. La familia Ávila Camacho lo hospedó durante un año y medio en su casa, en la colonia Humboldt.

⁵³ Atrás dejó a su familia y a sus hermanas, quienes vieron mal esto, pues era el único varón. Pero con la decisión tomada, la familia aceptó y apoyó su decisión (Eugenio, 2016:142-143).

Koichi inició a trabajar en la UAP y ahí logró entablar contacto con los rectores o altos cargos, a quienes instruyó en Karate por peticiones de los mismos. Además logró hacer amistades, y tras un año y medio viviendo con los Ávila Camacho, una de esas le ofreció y lo recibió en su morada en donde fue tratado como familia, lo que amplió su sentimiento de buena acogida por la sociedad poblana. Por el choque cultural, tardó entre seis meses y un año acostumbrarse al ritmo de vida de la ciudad. Pese a esto, y con la cotidianidad, Koichi empezó a vincularse sentimentalmente con el país, por lo tanto, pudo continuar su vida en Puebla como un mexicano más⁵⁴.

La comunicación que mantuvo con su familia fue a través de cartas que tardaban un mes en llegar a Japón. La respuesta tardaba aún más, además de que en algunas ocasiones, lo que era enviado de Japón no llegaba completo. Posteriormente se comunicó a través del Telex de la universidad, el cual se encontraba en el departamento de comunicación (su esposa, mexicana, lo ayudó con el sistema ya que ella se encontraba en ese departamento); después usó el fax (con el que estaba maravillado); y, posteriormente (en la actualidad), se ha podido comunicar vía correos electrónicos o por las redes sociales (Eugenio, 2016: 144).

Con la constante comunicación pudo mantener sus lazos familiares, lo que originó múltiples visitas tanto de éste hacia Japón, como de sus hermanas a Puebla. Por ejemplo, uno de sus sobrinos (al terminar la preparatoria) llegó de visita a la ciudad, pero decidió permanecer diez años aquí. Su sobrino estudió en la UDLAP, en la BUAP y posteriormente en la Universidad Siglo XXI. Para estar comunicado con el día a día japonés, Koichi esperaba los envíos de su familia (generalmente eran objetos), los cuales estaban enrollados con papel periódico, esta oportunidad era aprovechada para leer las noticias durante un mes (hasta que llegará el próximo envío). Esto cambió con el *boom* de la tecnología (y de los medios masivos de comunicación), por lo que actualmente busca en internet noticias sobre Japón para enterarse de los acontecimientos recientes como si aún viviera allá.

La importancia y el objetivo de enseñar el *karate do shito ryu* en Puebla ha sido por el contenido espiritual, ya que la esencia de éste es hacer reflexionar al *aprendiz* sobre sí mismo. Por esto mismo es que se encontró (y se encuentra) dirigido a la juventud poblana, la

⁵⁴ Él siente que se ha convertido en un japonés-mexicano, por lo que en cada plática o entrevista, cuando le preguntan su nacionalidad suele responder que es “japo-mex”, ni japonés ni mexicano (Eugenio, 2016: 144).

cual (junto a la sociedad) tuvo una buena aceptación hacia el karate. Los jóvenes se sienten atraídos y se han presentado con la disposición, interés y respeto de aprender. Encima de la enseñanza del karate, al aprendiz se le enseñaban cuestiones culturales, sociales y cotidianas de Japón, los cuales estaban vinculados a la propia disciplina (las mismas formas que se mencionaron con el judo de Tameda).

La disciplina se practicaba en el gimnasio del edificio Carolino (perteneciente a la BUAP). Ahí los estudiantes aprendieron y concretaron sus enseñanzas con resultados destacados a nivel mundial, lo que ha generado (y aún le sigue generando) una gran satisfacción al fundador del *karate do shito ryu* en Puebla. Gracias a la aportación del karate a Puebla (y México), con el paso de los años se crearon dos torneos de gran relevancia nacional: la competencia Mabuni⁵⁵ y la competencia Choda.

La copa Mabuni inició en el edificio Carolino y se propagó con la apertura de la escuela⁵⁶ de karate de Koichi (véase anexo 48). El torneo resultó ser el fruto y el resultado de todo el trabajo y aporte de Koichi hacia el karate en Puebla y el país. Con estos espacios, el karate empezó a tomar un carácter mayor al que tenía, sobre todo cuando alumnos avanzados empezaron a fundar sus escuelas en la misma Puebla o en los estados de donde eran originarios, lo que amplificó la enseñanza y la participación del karate de Koichi en todo el país. Por ende, se decidió crear una organización bajo la tutela de Koichi (y apoyado por alumnos), dando paso a la agrupación *shito kai* México.

Con la agrupación realizada y con el paso de los años (más la divulgación nacional y participación internacional), la copa Mabuni tomó forma con carácter nacional e internacional, iniciando en la Ciudad de Puebla en el año de 1985. Desde su fundación ha contado con un gran éxito y con una constante participación de aquellos jóvenes ligados a la disciplina, del país como de Centroamérica. Por esto mismo, la copa tiene un periodo de realización anual, y la sede siempre ha sido Puebla (Eugenio, 2016: 146).

La copa Choda se gestó cuando Norberto Villegas, director de deporte de la Universidad Veracruzana, le pidió a Koichi hacer un evento en su nombre. Si bien éste no aceptó por la concepción de que el evento debía hacerse a su fallecimiento, no en vida (no va

⁵⁵ Nombrada así por el fundador del *karate do*: Kenwa Mabuni.

⁵⁶ La escuela, que al mismo tiempo es gimnasio, se llama *shito kai*. Fue fundada entre 1973 y 1974 y se ubica en la 16 oriente, no. 14, en el centro de la Ciudad de Puebla (Eugenio, 2016: 145).

con el espíritu del karate), Villegas argumentó que no tendría sentido hacer el evento después de su muerte, pues el objetivo era darle un gusto a su maestro, por lo que al final terminó convenciéndolo y el resultado fue la copa Choda, que inició en 1988 con participaciones anuales, con sede en Xalapa, Veracruz.

Otro de los aportes de Koichi a Puebla (aparte del karate) fue el acuerdo de un intercambio académico entre la universidad de Tenri y la BUAP. Era el primero de esta importancia, ya que no se tenía ninguna relación con instituciones japonesas. Su interés llegó cuando era director de Cultura Física⁵⁷, momento en que conoció al maestro de Judo, Yoshinori Tameda y a la profesora de japonés, Akiko Yamamoto. Como ambos eran egresados de la universidad de Tenri, le surgió la idea de concretar un convenio de intercambio académico, deportivo y cultural entre ambas universidades. Koichi empezó con pláticas correspondientes, sin embargo la universidad de Tenri declinó por el hecho de contar ya con un convenio en Costa Rica (y ya no deseaban otro convenio con Latinoamérica). Las cosas cambiaron cuando la universidad de Costa Rica no pudo aceptar a los estudiantes de Tenri. Como la universidad ya había seleccionado a los estudiantes que viajarían a Latinoamérica, se comunicaron con Koichi para ver si la BUAP podía recibir a los susodichos. Koichi se movilizó y logró conseguir la autorización para su recibimiento.

Finalmente, el intercambio académico se concretó. Posteriormente se hizo oficial cuando el rector (de ese momento) Enrique Agüera, junto a Alfonso Esparza (actual rector); el director de Relaciones Internacionales, Rafael Oropeza; y los maestros Koichi Choda y Yoshinori Tameda (encargado por haber egresado de la universidad), formaron una delegación que viajó a Japón para la firma del convenio. El cual se concretó en 2006, dando como resultado el primer acuerdo de la BUAP con una universidad japonesa (Eugenio, 2016: 147).

Koichi se casó con una chica de Puebla, la cual conoció en el andar diario laboral. Ella era secretaria del departamento escolar de la universidad en el edificio Carolino, lugar donde empezaron a conocerse. Más adelante pasaron a tener un noviazgo que culminaría en matrimonio, del que resultó una hija (nacida en Puebla). La niña era mexicana como

⁵⁷ Ahí incentivó la fundación de la Facultad de Cultura Física y después de su instauración, creó un programa educativo junto a unos profesores cubanos, para la formación de la Maestría en Cultura Física.

japonesa, por lo que su padre le enseñó sobre la cultura japonesa y el idioma, aunque le costó mucho trabajo porque no pasaba mucho tiempo con ella, y quien tuvo más tiempo para estas cuestiones fue su madre, quien le enseñó lo referente a México.

Koichi supo que si no hacía que su hija se abriera al japonés, jamás lo aprendería. Por lo que se comunicaba (con ella) en japonés desde pequeña, aunque no lo entendiera. Su método fue hablarle en japonés y lo que decía se lo repetía en español, y cuando su hija le respondía (en español) tomaba su respuesta, la traducía al japonés y hacía que su hija lo repitiera. Para reforzar el método y para que aprendiera mejor sobre Japón, envió a su hija de siete años con su hermana por un periodo de dos semanas. La pequeña regresó hablando japonés debido a la cotidianidad y al ejercicio de traducción de su padre, ya que acostumbró a su hija a escuchar y repetir el idioma. Su hija creció entre ambas culturas y en la ciudad se terminó casando con un libanés.

En 1991, Koichi fue miembro fundador de la Asociación México Japonesa y del centro de idioma japonés de Puebla (véase anexo 49). Esto fue una manera de agradecimiento y parte de su labor social hacia Puebla, por darle demasiado y por ser la entidad que le abrió las puertas, además de que su deseo era legar algo que ayudara (y sirviera) a la vinculación nipona y poblana. Como fundador siempre ha estado en contacto con el presidente de la Asociación, Armando Ono Nakamura, además de mantenerse en contacto con sus connacionales Tameda y Akiko (con estos ha practicado su japonés, además de tener conversaciones sobre lo que sucede en Japón, ya sean aspectos sociales, culturales, políticos o históricos).

Koichi ha hecho suyas las costumbres mexicanas, convirtiendo nuestra cultura en suya, por esto mismo es que su identidad es la de un mexicano, y él se siente así. Por el tiempo que ha estado se percibe más mexicano que muchos de los que nacimos en la década de los noventa. Esto ha generado una apropiación de la cultura mexicana, además es parte de la sociedad poblana y de la historia regional y nacional, todo esto a los más de cuarenta y cuatro años de residencia en Puebla (más del doble del tiempo que vivió en Japón), y por esto mismo, cuando está en Japón, se siente como un extranjero.

Gracias a la tutela y al estilo del *karate do shito ryu* de Koichi, uno de los campeones mundiales en la disciplina ha sido mexicano y su alumno (Yadira Lira). De esto se desprende que la labor de Koichi con el karate ha dejado una huella muy importante en la vida de la

sociedad poblana y mexicana. Así lo reflejan sus estudiantes que han alcanzado grandes éxitos locales y mundiales. Asimismo toma la decisión de llevar cada dos o tres años a cuarenta o cincuenta jóvenes poblanos/mexicanos a Japón, para que entrenen con maestros de alto nivel, compitan y convivan con sus colegas japoneses, cuestión que termina dejando un legado en sus estudiantes.

El trabajo de más de cuarenta años ha marcado un hito en la enseñanza del karate, del conocimiento hacia Japón y su cultura, y sobre todo, a la vinculación de la sociedad poblana con este país. Como ejemplo podemos tomar el campeonato mundial universitario que se realizó en Puebla en el 2002 (véase anexo 50), en donde participaron jóvenes poblanos e interactuaron con competidores de todo el mundo; sobre todo, con la selección nacional de Japón, la cual fue traída por el propio Koichi. De igual forma ha cambiado la vida de muchos de sus estudiantes, como es el caso de Nicanor Tochimani, poblano de nacimiento y quien fue estudiante de Koichi desde la preparatoria, y sobre todo, en su tiempo en la universidad (donde se graduó de arquitecto).

Para Tochimani⁵⁸, la influencia de Koichi le permitió aprender e interiorizar códigos que le han permitido tener una disciplina para llevar una vida ordenada y correcta, además de tener siempre una dedicación constante a todo lo que hace en su cotidianidad. También le permitió conocer bien Japón (ya que tuvo la oportunidad de vivir allá por torneos de karate), desde su gastronomía, su cultura y la *vida cotidiana* nipona. A partir de esto, al volver a México para divulgar sus enseñanzas, tuvo la oportunidad de convertirse en profesor de japonés en la Facultad de Lenguas de la BUAP y, posteriormente, abrió su espacio para enseñar karate en dicha facultad⁵⁹ (véase anexo 51).

⁵⁸ Para conocer más sobre Tochimani y la relación con lo japonés, recomiendo leer el apartado 3.4.4 de la tesis de licenciatura que realicé hace unos años, la cual ha sido citada durante esta narrativa. Puede ser consultada en el catálogo de tesis de la universidad.

⁵⁹ Ese espacio para la enseñanza del karate fue llamado *Mushin-Lenguas*, inaugurado en febrero de 2011 (Eugenio, 2016: 178-187). En la actualidad, por las constantes renovaciones de los edificios de la facultad, y ante la situación de pandemia, no se sabe qué sucedió con el espacio donde Tochimani enseñaba *karate do shito ryu*.

2.6 Las escuelas, asociaciones y el idioma japonés en México

Si retornamos a los comienzos de la migración japonesa, es importante mencionar que los colonos japoneses en Chiapas deseaban que los niños que nacieran en México (y los que llegaran de Japón) no perdieran parte de la educación y la cultura nipona, por lo que trajeron a un profesor japonés y crearon la primera escuela japonesa en el país. Este suceso fue muy importante, pues condujo a la creación de varias instituciones japonesas en el país que, a la larga, impulsaron una diversidad de instituciones mexicanas (así como la incorporación a instituciones públicas) para la enseñanza del japonés y otras cuestiones de la cultura nipona.

El punto importante para el desarrollo de este tipo de instituciones resultó ser la Ciudad de México. Por ejemplo, la construcción del Liceo Mexicano Japonés (véase anexo 52). Dicha institución inició preparativos cuando la esposa de Luis Echeverría (María Esther Zuno), envió una misiva al primer ministro de Japón (Kakuei Tanaka) en 1974 (Hernández, 2011b). El primer ministro accedió a la construcción de la escuela y se puso en contacto con Carlos Kasuga. Ambos gobiernos dieron una aportación económica, e igual la comunidad se sumó para esta aportación.

La primera piedra se puso en 1976, al final del mandato de Luis Echeverría, en la zona del Pedregal de San Ángel. Un año después fue inaugurado y fue creciendo en importancia cultural desde su fundación (Hernández, 2011b). En la actualidad cuenta con niveles de preescolar, primaria, secundaria y preparatoria, con una educación multicultural y con más de 25 mil alumnos que han estudiado en sus instalaciones.

La escuela *Chuo Gakuen* (véase anexo 53) también es un ejemplo de esto. Fundada en 1944 en la Ciudad de México con la intención de que los hijos de japoneses (mexicanos-japoneses) tuvieran acceso a educación. Sobre todo, en el contexto de la Segunda Guerra Mundial (mencionado antes). La escuela *Chuo* empezó a funcionar en el segundo piso del Comité de Ayuda Mutua (*Kyoei-kai*), asociación que organizó el apoyo a todas las familias de concentrados en la Ciudad de México que venían de la provincia (Hernández, 2016).

La escuela se trasladó a sus instalaciones actuales en la calle 5 de febrero, en el local de una vieja fábrica de botones en 1945. Sanshiro Matsumoto y el doctor Takaichi Hojyi, quienes se habían naturalizado, se encargaron de hacer los contratos para rentar el local y los trámites correspondientes (Hernández, 2016). Los alumnos asistían a las clases por la tarde,

desde las 14 horas hasta las 18. Durante la jornada educativa se asistía a la escuela pública (mexicana) por las mañanas y, al regresar a sus hogares (después de asistir a la escuela *Chuo*), en las noches se encargaban de realizar las tareas de ambas escuelas.

Para 1954 la escuela se consolidó en términos académicos. Gracias a Kiyoshi Ebisawa, quien debido a su preparación y compromiso con los niños, estableció una metodología y un rigor en la enseñanza que elevó el nivel de la escuela. Además estableció un programa de educación artística, física y cívica (Hernández, 2016). Su reconocimiento y prestigio lo llevó a ser nombrado director del Liceo Mexicano Japonés en 1977.

La escuela presentó altibajos en los años posteriores; por lo que, en 1985, la profesora Kayo Matsubara se involucró en el proyecto educativo. Se había graduado como bióloga en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y de niña estudió en *Chuo*. Su padre participó en la construcción de la escuela, así que ella sintió la responsabilidad de evitar que desapareciera. El impulso que le brindó ha permitido que la escuela se fuera adaptando a las siempre nuevas circunstancias, como empezar a aceptar y educar no solo a los descendientes, sino también a aquellos niños que deseaban conocer la cultura nipona. También con la aceptación de adultos (y grupos de estudiantes) interesados en el aprendizaje de lo japonés (Hernández, 2016).

Junto a la creación de escuelas no solo en la capital del país, sino en otras partes de México, se empezaron a formar asociaciones de japoneses y sus descendientes. Estas, de alguna forma, institucionalizaron (y considero buscaron legitimar) lo nipón en el país. Para eso era necesario una institución que pudiera estar conectada a la Embajada de Japón en México, que pudiera organizar los contactos entre japoneses y descendientes de cierto espacio geográfico, y poder ayudar a estos ya fuera en su estancia en el país (para los nuevos japoneses) o para acercar a aquellos a la cultura japonesa (los descendientes).

Estas instituciones se fueron llamando: “Asociación México Japonesa” y se le agregaba la zona en donde eran erigidas. Ejemplo de estos son la Asociación México Japonesa de Chiapas, la Asociación México Japonesa del Noreste, la Asociación México Japonesa de Mexicali, la Asociación México Japonesa de Guadalajara, la Asociación México Japonesa de México (de la CDMX), o en nuestro espacio social y geográfico, la Asociación México Japonesa de Puebla. Estas Asociaciones fueron acompañadas de escuelas que se encargaron de difundir y enseñar lo relacionado a lo japonés. Por ejemplo: la Asociación

México Japonesa de Puebla se fundó en el año de 1991 en la ciudad. Los fundadores fueron los pocos japoneses que vivían en la ciudad (como Choda) y la familia Ono⁶⁰ (encabezada por Armando Ono Nakamura⁶¹). Dicha institución, además de ayudar a la comunidad japonesa o japonesa mexicana de Puebla, también se encarga de la difusión de eventos culturales, como la visita del grupo musical *Tsukinora* en el 2014 (véase anexo 56), quienes presentaron música tradicional japonesa en el museo de arte San Pedro Museo en el centro de la ciudad (Eugenio, 2016: 174).

Las artes marciales y el deporte tienen un caso particular en el imaginario social de ambos países. La aceptación, apropiación y vinculación de esto se puede notar en pequeños rasgos, en nuestro objeto de estudio. Para ser más claros, mientras que México visualiza, acepta, se apropia, vincula y práctica artes marciales japonesas, en Japón, en el *anime*, existe una pequeña representación de lo deportivo mexicano, que se entiende desde las relaciones culturales deportivas entre ambos países. Por ejemplo, tenemos el famoso *anime Captain Tsubasa*⁶² (*Los Supercampeones* (véase anexo 57) llamado en Latinoamérica), el cual mostraba las aventuras y el camino para ser un jugador profesional de fútbol del personaje principal, Tsubasa Ōzora (Oliver Atom para Latinoamérica). En el *anime* nunca fue mostrado, pero en la versión del *manga* (cómic japonés) la selección japonesa de Oliver juega un partido contra la selección mexicana en el mundial sub-20. Dicha selección contaba con los denominados “5 guerreros aztecas”⁶³.

⁶⁰ La familia Ono (véase anexo 54) se estableció en México tras la llegada de Masao Ono a Mexicali. En 1942 nació su hijo Armando Ono Nakamura en Tijuana. El periodo de la Segunda Guerra Mundial y la concentración los orilló a establecerse en Puebla, en 1948. Ahí mismo abrieron un negocio de mofles (véase anexo 55) que aún continúa hasta la fecha (Eugenio, 2016: 122-141).

⁶¹ Actual presidente de la Asociación México Japonesa de Puebla.

⁶² Se emitió entre 1983 y 1986 en Japón, a través del canal *TV Tokyo*. Posteriormente se hicieron varias readaptaciones que también se transmitieron en varios países del mundo. En México fue transmitido en 1994 a través del Canal 5 (Televisa).

⁶³ Estos personajes eran: Bonjo García (basado, quizá, en los jugadores Alberto García Aspe y Cuauhtémoc Blanco); Robles (basado en el ex jugador del Real Madrid, Hugo Sánchez); Ricardo Espadas, portero que impidió el gol de Oliver y le hizo gol a Benji, portero de la selección de Japón (basado en Jorge Campos); Salaguza (basado, quizá, en Luis García); y, Albers (basado, quizá, en Juan Francisco Palencia). Para poder ver las imágenes, pues son varias y no se han puesto en los anexos, dejo el link a dichas imágenes de los personajes <https://www.informador.mx/El-dia-que-el-Tri-aparecio-en-Los-supercampeones-t201807040003.html>

La narrativa del *anime Hajime no Ippo*⁶⁴, se basa en el inicio y el camino que transita Ippo Makunouchi (personaje principal) para ser el mejor boxeador del mundo. El antagonista principal del *anime* es un boxeador mexicano llamado Ricardo Martínez (véase anexo 58), múltiple campeón de boxeo. El personaje está inspirado en el boxeador mexicano Ricardo “finito” López, quién ganó un campeonato celebrado en Japón.

2.7 Constelaciones históricas en la educación y cultura transnacional de lo global y local en el *anime*

Entre 1991 y 1992 se fundó el centro de idioma japonés en Puebla, vinculada a la Asociación México Japonesa de Puebla. Las clases iniciaron en un garaje de la hija de Armando Ono Nakamura. Posteriormente se traslada a su actual ubicación (y la de la Asociación) en la calle Popocatepetl, en la colonia Los Volcanes. Ahí se han materializado clases para quien guste pagar las mensualidades de los cursos, los cuales han sido para aprender la experiencia cultural de la gastronomía japonesa (véase anexo 59), clases de *ikebana* (arreglo floral, véase anexo 60), clases de *origami* (véase anexo 61), aprender el idioma con clases normales y a través de karaoke de canciones japonesas, y a su vez, clases para aprender a dibujar *manga* (cómic japonés). También realizan actividades extracurriculares como festivales, presentaciones de canto, de vestimenta, concursos de oratoria del japonés.

La influencia de las asociaciones y las escuelas derivadas de estas, así como las escuelas que se encargaron de más de una educación tradicional han ido abriendo sus puertas a que la sociedad mexicana (cada vez más) se vaya acercando a dichas instituciones para aprender sobre estas dimensiones culturales de lo japonés. Asimismo, el fenómeno ha derivado a que instituciones ajenas a Japón empezaran a adoptar cursos de idioma para la sociedad. La UNAM incorporó la enseñanza del japonés en 1967 (Yamamoto, 2016). Otras universidades (como instituciones educativas) empezaron a aceptar la enseñanza del idioma japonés dentro de sus planeaciones académicas (sobre todo en las facultades de lenguas). Esto, también, se ha extendido en universidades como: la de Guanajuato, la Universidad

⁶⁴ El *anime* fue realizado por el estudio de animación *Madhouse*, transmitido por el canal *Nippon TV* el 10 de octubre del 2000.

Iberoamericana, la Universidad de Guadalajara, la Universidad Autónoma de Nuevo León, etc.

En el caso de Puebla las primeras universidades que apostaron a la importancia de la cultura japonesa fueron: la Universidad Madero, la UDLAP, la Universidad Cuauhtémoc, la UPAEP y la BUAP. La enseñanza del japonés es algo que inició en los años finales de la década de los noventa e inicio del Siglo XXI, sobre todo con la participación de profesores japoneses en la escuela de idioma japonés. Pero fuera de este espacio, la posibilidad fue dada con la llegada de Akiko Yamamoto. Akiko nació en 1962 y se graduó de la universidad de Tenri en la licenciatura de lenguas extranjeras, con especialidad en español. Tiempo después trabajó como policía en Kioto y como docente en una escuela que preparaba a jóvenes para el examen de ingreso a la secundaria y preparatoria. Pero ella tenía el deseo de dar clases en Sudamérica (Eugenio, 2016: 157).

Al conocer a una pareja de mexicanos en Japón, empezó a sentir curiosidad por el país. Después habló con un profesor de su provincia que tuvo la oportunidad de trabajar en Puebla, por lo que decidió viajar hacia México. Estando ya en el estado comenzó trabajando en la UPAEP y, tras iniciar con las clases de japonés en la BUAP, en los cursos estacionales en el 2001, Akiko consiguió que, en 2002, se abriera el idioma para el Centro de Lenguas Extranjeras (CELE), de la Facultad de Lenguas de la BUAP (véase anexo 62). Su participación como docente le ha permitido enseñar también a descendientes.

Al principio los alumnos fueron pocos, pero eventualmente, y con el paso de los años, comenzaron a asistir más alumnos para aprender japonés. Sin embargo, al llegar a niveles más avanzados del idioma empieza a existir una disminución de alumnos drásticamente (Eugenio, 2016: 159). Esto se debe a que el interés del estudiante por aprender el idioma generalmente se vincula al gusto por el *anime*, el cual impactó fuertemente en la cotidianidad del mexicano a partir de la década de los noventa. Para ejemplificar esto, en enero del 2015 se realizó una encuesta a sesenta y dos alumnos del CELE-BUAP, a los cuales se les preguntó sobre el interés o la motivación que tenían al estudiar el idioma japonés, los alumnos escribieron más de una respuesta y los resultados fueron los siguientes⁶⁵:

⁶⁵ Las respuestas fueron tomadas de Yamamoto, Akiko (2014: 78).

1	Porque me interesa la cultura japonesa.	21
2	Porque me gusta el <i>anime</i> .	17
3	Porque quiero ir a Japón de intercambio.	15
4	Porque quiero estudiar un postgrado en Japón.	11
5	Porque me gusta estudiar idiomas.	9
6	Porque me gusta la música J-pop.	7
7	Porque me gustan los videojuegos.	6
8	Porque me interesan las letras japonesas.	5
9	Porque quiero trabajar utilizando la lengua japonesa.	4
10	Porque quiero viajar a Japón de turismo.	2
11	Porque no hubo cupo en el curso del idioma chino.	1

Como se puede apreciar, de noventa y ocho respuestas, diecisiete fueron por el interés del *anime*, y veintiún fueron por la cultura japonesa. Sin embargo, en este último rubro, la cultura japonesa era ligada a la “ceremonia del té”, a los poemas “*Haiku*” y al “*anime*”. Al sumar los dos rubros mencionados, el total de respuestas que se obtienen es de treinta y ocho respuestas. De ello se puede concluir que el número es muy alto para una sola respuesta. Por otra parte, la cantidad de cupos que se tienen para los intercambios académicos con las universidades de Japón son muy buenos, ya que en total son siete divididos entre las universidades de Tenri (3), Ryukoku (2), Aichi (1) y Kanda (1).

Una de las aportaciones significantes de Akiko han sido los convenios con instituciones niponas. Por ejemplo, el de la universidad de Tenri (del cual ya se ha mencionado anteriormente). Posteriormente con la universidad de Kanda. Este convenio se realizó gracias a que Akiko logró contactar con un profesor de dicha institución (quien le dio clases en la universidad de Tenri). Con esto iniciaron las pláticas correspondientes y tras la aceptación mutua, el director de Relaciones Internacionales y Akiko viajaron a Japón para concretar el convenio entre las dos universidades. Mientras se encontraban en Japón, Oropeza (director de Relaciones Internacionales) le pidió que buscara más convenios con instituciones japonesas, por lo que ella se avocó a Tokio, Aichi, Osaka, Kioto y Nara, de igual forma asistió a las universidades de su provincia en la búsqueda de convenios (Eugenio, 2016: 161).

Al siguiente año la BUAP logró la firma de un nuevo convenio, esta vez fue con la Universidad de Ryukoku. Esto se dio gracias a la búsqueda de Akiko, ya que entabló

conversaciones en diciembre del 2011 con dicha institución. La respuesta de Ryukoku se dio entre febrero y marzo del 2012, cuando su gente llegó a Puebla para firmar el convenio. Empero, por cuestiones burocráticas, la firma del mismo se gestó entre finales de ese año e inicios del 2013. Por último, en el mismo año de la firma de Ryukoku se concretó el último convenio, el cual se dio con la universidad de Aichi (Eugenio, 2016: 162).

Mantiene contacto constante con las profesoras de japonés del centro de idioma. Esto se ha generado por un fortalecimiento de raíces organizacionales de cursos para docentes de japonés en Puebla⁶⁶ (Yamamoto, 2015-véase anexo 63). Su aporte ha enfatizado la enseñanza de la cultura japonesa y el idioma en Puebla, motivar al alumno para que aprenda el idioma japonés y esto le sirva para amplificar su posible espectro de trabajo (puesto que puede ser un traductor para instituciones mexicanas que tengan relación con instituciones japonesas, o las empresas niponas establecidas en el país).

Es importante señalar, para cerrar este capítulo, que como se hizo mención, hay tres momentos importantes para entender mucho mejor el devenir de la buena relación entre México y Japón. En el primer momento fueron, me parece, condicionantes específicas político-económicas, que se dieron entre Japón y la Nueva España, que legó una base de un imaginario sobre lo nipón en la sociedad. El segundo momento, de nueva cuenta con una condicionante político-económica y un contexto de búsqueda de inversión de capital y modernización industrial (capitalista), permitió que ambos (retomando ese primer contacto) llevaran una relación que permitiría la llegada cultural de (nipones y) lo nipón al país.

El tercer punto sin duda devino del segundo. La realización de periodos de auge económico entre los dos países permitió afianzar más la relación económica, política, social, migratoria y comercial. Esto fue impulsado debido a que ambos se encontraron en contextos que impulsaron la conformación de una sociedad que se apegara a las condiciones de consumo que imperaron gracias a la relación que tenían con Estados Unidos. Como hace mención Susana Sosenki Correa, durante la década de los cuarenta, pero, principalmente en los cincuenta, en México se impulsó la figura de la importancia del infante mexicano, dicha figura se encarnó en el niño consumidor (Soseki, 2012: 192). Esto como señala Soseki, permitió que la sociedad mexicana de posguerra transitara de una sociedad de productores a una de consumidores. La idea se configuró gracias a los deseos de una modernización

⁶⁶ Con sede en la Facultad de Lenguas de la BUAP.

nacional de la cultura del consumo, como se suscitaba en Estados Unidos y otros países. Para configurar esa imagen (e imaginario) del niño, como principal eje de la sociedad de consumo, los medios de comunicación se encargaron de la construcción a través de constantes publicidades que imperaban la necesidad de que el infante mexicano debía enfrentar los nuevos retos de la sociedad. Debía ser feliz desde la etapa en la que se encontraba y, por ende, necesitaba consumir aquello que quería (juguetes, dulces) para ser un miembro que desempeña un papel activo dentro de la sociedad (Soseki, 2012: 193).

El “pequeño clientecito”, como se le nombró, fue el primer paso para formar sujetos capaces de participar en el mercado, en la vida urbana (con la constante urbanización) y pública (Soseki, 2012: 194). El objetivo central fue, eventualmente, tener adultos que ya naturalizaran el consumo, transformar su *vida cotidiana* para eso. Esto nos permite vislumbrar (con lo visto en el primer capítulo) que en la década de los cincuenta, ambos países enfatizaron con fuerza la concepción de una sociedad de consumo que apuntara (y apuntalara) al desarrollo del país y la sociedad.

En los tres casos mencionados, en el que uno devenía del otro, podemos darnos cuenta que ambos fueron entretejiendo realidades contextuales que apuntaban a un mismo objetivo, pero que eran (desde sus singularidades) diferentes, lo que permitió generar con mucha más significancia y fuerza relaciones entre ambos países, que siguieron derivando en acuerdos constantes. También cabe señalar que, desde las acciones de los sujetos socio-históricos, en este caso, de los migrantes japoneses, se logró gestar una relación que autores como Federico Besserer y Ludger Pries han señalado como *lo global y lo local*.

El primero tiende a hacer mención en la relación de la ciudad transnacional y la ciudad global. Esta relación deja entrever la coordinación de actividades que se suscitan en ciudades de otras latitudes, como sería el caso de los procesos migratorios y de los propios descendientes (Besserer, 2016: 20). El autor pone de ejemplo cómo una ciudad se llena de letreros en distintos idiomas, de voces que se comunican en distintos idiomas (Besserer, 2016: p.20). Esto último podemos verlo en ciudades del bajío mexicano, sobre todo en el estado de Guanajuato, donde hay indicadores y restaurantes que se presentan en idioma japonés para los habitantes de las empresas o los visitantes nipones.

Por ende, hay una importante construcción de un nuevo espacio local que es configurado (o re-configurado) desde la participación, acción o agencia de los propios

migrantes, ya sea de primera generación, o los descendientes de segunda y tercera generación (Besserer, 2016: 28). Los cuales son capaces de contribuir con sus capitales culturales o económicos (Besserer, 2016: 28), como se pudo ver en la construcción de escuelas, en la participación para la enseñanza de artes marciales japonesas u otros aspectos de la cultura nipona.

La ciudad transnacional se termina conformando gracias a la agencia de los migrantes, en este caso particular, de los japoneses, en un entramado formado por sus acciones en su *vida cotidiana*, como alude Besserer (2016: 29). En el segundo caso, retomamos el concepto de transnacionalización de Pries, ya que como él lo expresa:

“la transnacionalización se encuentra en el punto central de las relaciones sociales cotidianas, los posicionamientos sociales, los proyectos geográficos, las identidades o las estrategias domésticas y las estructuras organizacionales que se desarrollan por encima y más allá de las sociedades nacionales y sin un centro claramente organizador” (Pries, 2017: 155).

Tomando este sentido de la transnacionalización, entendemos que los migrantes japoneses, sobre todo los casos de aquellos que llegaron en el periodo después de la Segunda Guerra Mundial, como los aquí presentados (Tameda, Koichi y Yamamoto), han sido parte de lo que se puede denominar el *migrante transcultural*. Estos mantienen esa relación de la ciudad local (de donde provienen) y re-configuran un nuevo espacio donde se establecen, en este caso México (y Puebla). Dicha re-configuración se da a través de sus relaciones sociales que permite generar una nueva *vida cotidiana*, en donde son capaces de relacionarse a través de la enseñanza de su *capital cultural*, desde su experiencia histórica. Esto ha permitido que las dimensiones culturales de lo japonés, representaciones significativas que los acompañan sean visibles y puedan ser aprendidas por parte de la sociedad mexicana, tal y como se pudo notar en la narrativa de *larga duración* en este capítulo.

Con esto quiero decir que la transmigración cultural inscrita en la historia, la transnacionalización de la *vida cotidiana* del japonés que se instaura en México, ha permitido que el mexicano conozca y se asocie poco a poco de las dimensiones (la *vida cotidiana*, la cultura) de lo japonés. Lo nipón en México ha permitido que lo social japonés no se disuelva en lo mexicano, sino que se vaya entendiendo, comprendiendo y apropiando en una lucha constante por la *producción del espacio* y la *vida cotidiana*, contra las abstracciones y totalizaciones que se generan en la sociedad. Esto último sentó la base de un imaginario cada

vez más creciente de lo nipón en México, y funcionó para que hubiera una mayor recepción del *anime* en los mexicanos desde la década de los setenta. Como hemos querido subrayarlo, la llegada del *anime*, consideramos, permitió una reconstrucción del pasado de lo japonés en México. Sus imágenes han revitalizado y permitido que más y más gente intentara conocer las dimensiones socio-históricas y culturales de lo japonés, así como la *vida cotidiana* y las representaciones de las imágenes en la transnacionalización nipona.

Capítulo III

Pertinencia del *anime* en conformaciones grupales. Consumo, mercancia y experiencia social e histórica en imágenes

La construcción de este capítulo contiene, además de la aportación teórico-metodológica de los autores utilizados, una mirada epistemológica a los diálogos establecidos con sujetos ligados al *anime* como fans. Estos nos ayudarán a ejemplificar la propuesta de este capítulo y, por supuesto, la de la tesis en general, puesto que con ellos somos capaces de entender y percibir el objeto en el lugar de la vida diaria (Guber, 2011: 31); el sujeto que se opone desde formas sencillas y cotidianas a la fragmentación del mundo. Ya que los investigadores, además de ser sujetos académicos, al mismo tiempo son (somos) miembros de la sociedad (Guber, 2011: 37), las entrevistas realizadas y sus respuestas, metodológicamente hablando, dan cuenta de que la investigación (y las investigaciones que cualquiera haga) se realiza(n) no “sobre” la población, sino a partir y con ella (Guber, 2011: 39). Ya que al contar historias, como menciona Paul Ricoer (en Marroni, 2016: 204), también es necesario contar las vidas humanas.

Así, la narrativa presente, partiendo de lo anterior, convergerá, metodológicamente, con lo planteado en los dos capítulos anteriores. Se relacionará históricamente y contextualmente con las experiencias de los autores y los sujetos que son utilizados para el análisis del objeto, imágenes del *anime* en este apartado. Por ende, es preciso señalar que trabajar las dimensiones del pasado en el *anime* no es una tarea sencilla, puesto que, desde su comienzo, la producción y actualización de problemáticas socioculturales históricas en estos no ha cesado. Existe una multiplicidad de contenidos genéricos, tratados como experiencia social, por lo que intentar analizar todos esos productos se convirtió en una tarea “titánica”. Por consecuente, trataré en ciertos capítulos y subcapítulos las narrativas para exponer o subrayar dinámicas culturales de lo japonés en las imágenes. De igual forma, dentro del texto se encontrará muchas veces referenciado el concepto “*anime*”, sin hacer mención a un título en particular. Esto podría parecer una cuestión de generalización, algo totalizante. Sin embargo, es necesario señalar que esto no es así. La mención del concepto antes referido no engloba en su totalidad a varios contenidos dentro del género. Los *animés*

son de distintas narrativas, son muy diferentes entre sí, pero contienen ciertos aspectos que, como se vio en el primer capítulo, son parte de la *dimensión cultural* de lo japonés. Estos aspectos resumidos en esta introducción me permiten usar el término, englobando, sin hacerlo en su totalidad, para ejemplificar cómo las historias, gestos y colores devienen parte de la narrativa sociocultural en las imágenes.

3.1 El *anime* en México

Como se vio en el primer capítulo, para poder subsanar de forma inmediata y tranquilizar a la sociedad nipona de las heridas de la guerra y desarrollar la economía capitalista, Japón impulsó, institucionalmente, una masificación del *anime*. Tras el estreno de *Astro Boy*, además del impulso de la sociedad de consumo y la proyección de la televisión, en años posteriores se logró continuar con el control social de los sujetos en las ciudades más importantes. Esto se dio, principalmente, gracias a la televisión. Con todo el contenido que transmitían, y dentro de toda la programación, el *anime* surgió como punto importante, atrapando la atención de niños, adolescentes y los jóvenes adultos que entraban a las dinámicas sociales de la *vida cotidiana* japonesa.

Lo mostrado en el segundo capítulo posibilita entender cómo a partir de la década de los cincuenta, México también sufrió una movilización interna y se impulsó, al igual que Japón, a su sociedad para entrar a las dinámicas de producción y consumo; que se expresarían en las siguientes fases de los años sesenta. A la par de esto, lo japonés, que ya estaba en México desde la última década del siglo XIX, cobró más fuerza dentro del imaginario mexicano, el cual funcionó para que se diera, desde la década de los setenta, una recepción de *animés* en el país. Al mismo tiempo, lo japonés en México se nutrió de la llegada de estos contenidos (particularmente en la década de los noventa) para impulsar la divulgación de su cultura, reforzando la historia, la *vida cotidiana* y las dimensiones socioculturales de lo japonés en el conocimiento de los mexicanos.

La llegada del *anime* a México (y Latinoamérica también) sucedió en la década de los setenta con la transmisión en televisión (también en Perú, Chile y Argentina) de *Heidi* (véase anexo 64), *la Princesa Caballero* (véase anexo 65), *Candy Candy* (véase anexo 66), *Meteoro* (véase anexo 67), etc. En los ochenta llegan *Mazinger Z* (véase anexo 68) y *Remi*

(véase anexo 69). Sin embargo, el auge del *anime* en México comenzó en la década de los noventa cuando se transmitieron los contenidos más famosos (que aún permanecen en el imaginario del mundo): *Los Caballeros del Zodiaco* (véase anexo 70), *Dragon Ball* (*Dragon Ball Z*), *Ranma ½* (véase anexo 71), *Sailor Moon* (véase anexo 72), *Los Supercampeones* (Cobos, 2010: s/p), *Digimon* (véase anexo 73), *Pokémon*, *Sakura Card Captors* (véase anexo 74), etc.

Su llegada se explica debido a que, para esos momentos, era mucho más barato importar series ya producidas en vez de crear y producir las propias. Los *animés*, por ende, eran menos costosos que las series estadounidenses (Mandujano y Juárez, 2020: 64). Así inició la transmisión por los canales públicos de la televisión mexicana, hablamos, principalmente, del *canal 7* y el *canal 5*. El primero de *TV Azteca*, el segundo de *Televisa* (el duopolio que controla la televisión en México). La cercanía con Estados Unidos jugó un papel muy importante para la llegada (y masificación) de estos contenidos japoneses al país, ya que nuestro vecino del norte, fue y es el primer consumidor de contenido de *anime* en el mundo. Ellos se encargan de comprar parte de las licencias a Japón para distribuirlas con doblajes en inglés en su país (a través de *Viz Media*). En este sentido, como socio comercial importante (sobre todo, con el TLCAN), México pagó por la distribución de *animés* a Estados Unidos, para presentar el contenido en el país durante la década de los noventa y los primeros años del siglo XXI. Actualmente, muy pocos se siguen transmitiendo en la televisión abierta⁶⁷ en México (así como en la televisión por cable). Sin embargo, aún existen pagos a Estados Unidos por las licencias de estos contenidos; y asimismo, hay pagos directos con Japón para el mismo fin.

Como se mencionó anteriormente, pese a que los contenidos iniciaron transmisión desde la década de los setenta, no fue hasta dos décadas después que se dio lo que se puede considerar el “boom” del *anime* en México. Parto de la reflexión de que este mencionado

⁶⁷ Algunos canales de televisión abierta del bajío mexicano siguen transmitiendo algunos contenidos (principalmente en Querétaro, Aguascalientes, Guanajuato, Guadalajara, etc.). Pues estos espacios tienen más concentración de descendientes y japoneses que trabajan en las empresas niponas de la región. Canales como el 22 y *Once* transmiten ciertos *animés* en su variante programación. Por la señal de cable tenemos a *Cartoon Network* y un canal de televisa que se estrenó entre 2018 y 2019 llamado *BitMe*, que en su programación cuenta con varios *animés* clásicos y famosos. Se debe decir, de igual forma, que estos canales (a excepción de *BitMe* y *Cartoon Network*) también presentan otros contenidos japoneses en su programación; programas culturales para conocer ciudades y la gastronomía japonesa, así como *doramas* (series) y contenido educativo nipón.

“boom” se explica desde la firma (1992) del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN). Dicho tratado generó una movilización muy grande de gente del campo a las ciudades. La urbanización del país necesitó el transitar de un tipo de vida comunitaria campesina a una cotidianidad urbana, que estuvo acompañada de un factor de entretenimiento. Esto ayudó a impulsar la transmisión del *anime*, tal y como sucedió en Japón, puesto que el fenómeno se encontraba en auge en Estados Unidos (principal socio comercial del TLCAN).

Este proceso se relacionó con la conformación de la metrópoli contemporánea, la cual está constituida por un tejido urbano fragmentado espacial, social y culturalmente (Duhau y Giglia, 2016: 27). Dentro de ese tejido fragmentado, aparecen los *otakus* (fans). Al interior de su afición al *anime*, también aparece esta misma fragmentación. Ya que, como mencionan Roberto García y Dassaev García (2014: 2), hay personas dentro de los mismos aficionados que consideran que para ser *otaku*, el fanatismo debe encontrarse a un mayor nivel⁶⁸, con un mayor conocimiento sobre el *manga*⁶⁹, el *anime* y la cultura japonesa.

Sin embargo, no cabe duda que la influencia en ellos es visible. En algunos casos, la aceptación del *anime* por sus fans (y también la práctica del *cosplay*, así como el consumo de las mercancías), se da como reconocimiento de la realidad cotidiana en la que se está inmerso, pues, a primera instancia, el fan no sabe, no entiende ni comprende la dimensión nipona dentro del contenido. El *gusto* que surge en ellos, es precisamente por encontrar ciertas características similares de esa realidad animada con la suya (Sánchez, 2013: 47). Dicho reconocimiento, en ciertas ocasiones, fomenta un proceso de refugio de la realidad que se vive. Con esta asimilación en las subjetividades podemos observar que los contenidos animados japoneses son usados para huir, atenuar o suavizar los efectos del dolor que quieren ignorar, por lo que, al interactuar con el *anime*, se da un proceso de identificación tanto con aspectos de sensibilidades como con los personajes (Zebadúa y Pérez, 2018: 75) de la animación.

Ya que este fenómeno encontró una buena recepción tanto en Japón, como en México (y en el mundo). Puede entenderse (apoyando nuestra mirada con la perspectiva de Kracauer,

⁶⁸ A partir de aquí se hará mención en distintas ocasiones con estos dos términos, pues, como se señaló, muchos fans no se consideran *otakus* como tal, su afición la determinan en una escala inferior.

⁶⁹ Habrá que recordar que el *manga* se refiere a las historietas en general. Fuera de Japón es usado para señalar las historietas de origen japonés, así como el estilo de dibujo usado en estas.

2008), que las figuras que contienen los *animés* no surgen del aire (o de la nada), sino que surgen de la comunidad (la *dimensión cultural* y la *vida cotidiana* de lo japonés). Por esto mismo, podríamos decir que hay una aceptación y apreciación como expresión de las subjetividades en las contradicciones de *ornamentos de la masa* (Kracauer, 2008: 52). Por consiguiente, el *anime* encuentra cabida en la transnacionalización de la cultura japonesa y en la venta de las mercancías⁷⁰ en el mundo. Esto es para conducir a la anulación de características nacionales (japonesas) y a la fabricación de masas operarias incorporadas uniformemente (por el consumo y las relaciones sociales fetichizadas en todos los puntos de la Tierra -Kracauer, 2008: 55). Por ende, el *anime* surge y se instaure como reflejo estético de la instrumentalización de la racionalidad anhelada por el sistema económico dominante (diría Kracauer, 2008: 56).

Algo importante, también a resaltar, es que el *anime*, como producción oriental, ha generado una atracción importante en el mundo occidental por los aspectos culturales y espirituales. Esto, en gran parte se debe a la visualización de la imagen que dieron en sus inicios. Para ser más específico, desde el éxito que tuvo *Astro Boy*, los *animés* se caracterizaron por presentar, desde la construcción estética de los personajes, sus espacialidades y la vida de estos, cuestiones occidentales que se alejaban de la representación de la *vida cotidiana* japonesa. La introducción de lo occidental y su presentación se debió, considero, para generar atracción a la vida norte-americanizada; al mismo tiempo que a la necesidad de representar experiencias dolorosas de pérdida, pero alejándolas de la singularidad japonesa para evitar evocar el dolor de la memoria individual y colectiva del japonés respecto a lo acontecido en la Segunda Guerra Mundial. Así, la representación de la *otredad* occidental en los contenidos animados, apareció para desvincular, directa e indirectamente, el dolor que aparecía constantemente en las narrativas, pero para soslayar, como se dijo, el dolor de esa memoria del pasado japonés como vencidos, así como con la muerte con la que lidiaron.

No obstante, a partir de la década de los ochenta, y con una mayor comercialización en Asia y el mundo, se empezó a presentar cada vez más la *vida cotidiana* y, por ende, la

⁷⁰ Estas son: figuras, maquetas, llaveros, peluches, camisetas, zapatos, álbumes de lámina, tazas de café (Cobos, 2010), mochilas, videojuegos, *DVD'S*, *CD'S*, etc., las cuales se pueden encontrar de manera oficial en internet, o en los espacios de las *frikiplazas* del país, así como en las convenciones de fans que se realizan.

dimensión cultural japonesa en los contenidos de dichas animaciones. Ahora bien, esto no impidió que la estética de los personajes siguiera enfocándose en aspectos occidentales. Esto se debe a que la atracción del contenido animado japonés radica en la producción estética de este, pues, retomando a Bourdieu (1998: 27), el modo de percepción estética del *anime* corresponde a la intención de la *primacía absoluta de la forma* y a la *función* del contenido, mediado por relaciones sociales. Para ser más preciso, la atracción del *anime* proviene de la estética que se fundamenta en su forma (los detalles de la animación) y la función (los mensajes y discursos) de la representación del contenido. Esto se puede percibir al observar los diseños de los personajes, puesto que, generalmente, suelen presentar ojos grandes, ovalados, para hacer notar juventud y vivacidad, y horizontales para expresar adultez y seriedad. Además de colores llamativos como café, rojo, verde, azul, etc. (Cobos, 2010: s/p), el cabello, también, suele presentar características; abundante o escaso, de cualquier color posible como verde, azul, rojo, amarillo, naranja, etc., y su peinado puede ser de cualquier forma (véase anexo 1, para notar estas características)

Además, los personajes son atrayentes socialmente debido a que, como menciona Papalini (en Cobos, 2010: s/p):

“No [se trata] de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales no pueden ser felices”.

En pocas palabras, los personajes son personas que luchan, constantemente, por su vida, sus espacios, su *vida cotidiana* y, pese al resultado final, no dejan de luchar. A continuación citaré un ejemplo desde mi propia experiencia, pues, el ejemplo a mencionar, es de un *anime* que tuve la oportunidad de ver hace unos años:

En el *anime* de *Boku dake ga inai machi* (mejor conocido como *Erased* del 2016- véase anexo 75), el personaje principal, Satoru Fujinuma, tiene un extraño poder de regresión al pasado. Este poder le permite visualizar el pasado que ha sucedido un par de minutos atrás y por poco tiempo, pero, cuando encuentra a su madre asesinada y la policía lo culpa del acto, al huir, la regresión le permite viajar a su infancia, quedándose en ese momento por algunos días, manteniendo su consciencia. Regresa a su presente y espera a la siguiente regresión (no es un poder que controle). Las regresiones que le permitieron viajar a su infancia (cuando

estudiaba en la primaria) tenían un objetivo. Encontrar al culpable del asesinato de su madre quien, en ese momento, era un asesino de niñas del lugar donde vivían. Una de ellas era una chica marginada, maltratada por su familia, lo que la convirtió en blanco del asesino. Por las regresiones, Satoru llega a conocerla, se vuelve cercano a ella, se convierte en su amigo y decide salvarle la vida. Logra detener al asesino (un conocido de ellos), salva a su amiga, pero el costo sería perder las piernas⁷¹. El presente que vivía se modificó, de ser un joven lleno de actividades que usaba con sus piernas, terminó siendo un joven que despertó de un coma, discapacitado. Pero fue más feliz, pues salvó la vida de niñas, de su amiga (quien se había convertido en madre), quien le agradeció en llanto, y por supuesto, de su madre.

Retornando a nuestra narrativa, se puede considerar, desde este sentido estético (más lo ya comentado), que aparece la seducción y el entusiasmo colectivo con estos contenidos para generar la atracción a las sensibilidades que encierra el argumento y el *principio del gusto* (Bourdieu, 1998: 33) por los *animés*. Este *gusto* pasa de ser individual a ser social, a través de *afinidades electivas*⁷² de los sujetos. Siguiendo el uso del concepto de *afinidades electivas* (Löwy, 2018: 11), estas *correspondencias* convergen en el *gusto* por el *anime* en una concurrencia activa, una relación dialéctica entre configuraciones sociales y culturales que ponen en movimiento perspectivas contra el dolor acumulado en la historia.

Con las *afinidades electivas* podemos ver que el *gusto* por el *anime* es una conjunción de fenómenos económicos, culturales y sociales (Löwy, 2018: 15), pues los fans entran en dinámicas económicas de compra, de consumo, de capital económico para realizar sus acciones⁷³. Con esto, son capaces de entrar en procesos de simpatía, apoyo y comprensión con otros fans, generando procesos de sociabilización que, de cierta forma, crean una identidad cultural que difiere de la cultura naturalizada de la sociedad en que viven. Todo esto a través de, como menciona Löwy (2018: 16), *la elección*. En este sentido, el *anime* es

⁷¹ Este final es presentado en el *manga*, pues en el *anime* se decidieron por poner uno diferente.

⁷² Las *afinidades electivas* aparecen con la novela de Wolfgang Von Goethe. Como concepto académico, de investigación y reflexión, son utilizadas por Max Weber y Pierre Bourdieu. Sin embargo, para la precisión de este capítulo y esta investigación, decidí usar el término que hace mención Michael Löwy, pues considero, es pertinente para explicar y entender mejor el concepto del gusto de los *animés*.

⁷³ La experiencia en esto le permite al *otaku* saber en qué lugar, con qué persona, en qué página poder conseguir las mercancías sin necesidad de pagar costos demasiado altos. Asimismo, también le permite entrar en la adquisición de mercancías no oficiales, hechas por fans, donde se presenta, también, un proceso de sociabilización entre actores, productores y espectadores de *anime*.

la atracción recíproca, la mutua elección activa que conduce, aunque contradictoriamente con las determinaciones sociales de consumo, a formas de interacción, estimulación recíproca y convergencia.

Posteriormente, considero que el *gusto*, como afirmación práctica, se asocia con el *capital cultural* que se encuentra en los *animés*. Dentro de la competencia de las industrias culturales, el *anime* permite mirar la *distinción* de otros contenidos animados; particularmente de las caricaturas estadounidenses (así como de otros *animés*). Esta *distinción* también parte de la diferenciación de las temáticas de *anime* (así como de sus distintos géneros⁷⁴). Sus tramas argumentales son profundas y complejas. Versan sobre existencialismo, compañerismo, cooperación por encima de la competencia. Constancia y dedicación para alcanzar metas; ideología, sacrificio, amistad, amor y romance para procurar el bien del otro; sentido del deber, trabajo en equipo, una profunda relación con la naturaleza, uso y fin de la tecnología, etc. (Cobos, 2010: s/p).

La *distinción* y el *gusto* que surge de los contenidos en las imágenes chocan con una sociedad tradicional reproductora de prácticas sociales. Acostumbrada a tener casi una generalización de gustos, prácticas sociales y consumos ya establecidos, las dinámicas que impulsan los *animés* tienden a buscar un orden práctico social desde otro punto, aunque, de igual forma, a buscar lo comunitario mediante la amistad como centro de las relaciones sociales. Por ende, el *anime* toma importancia al entrar como justificador de un *gusto* distinto. Permite rechazar la construcción social de prácticas (gustos y consumo) que parecen, muchas veces ser totalizantes en el *habitus*. Por esto, se entiende como el elemento generador de prácticas, como factor primordial en la reproducción cultural y simbólica (Sánchez, en Bourdieu, 1998: 54). Así, este acercamiento permite visualizar la constitución del *mundo social representado*, en la construcción del *espacio con los estilos de vida* (Bourdieu, 1998: 170).

⁷⁴ Los géneros más comunes suelen ser: *Mecha* (de robots gigantes y alta tecnología. Se popularizó en la década de los ochenta). *Magical Girls* (historias de fantasía donde la o las protagonistas tienen poderes mágicos). *Cyberpunk* (historias que se desarrollan en un mundo oscuro y devastado). *Harem* (los protagonistas son un hombre en un grupo de mujeres o viceversa, una mujer en un grupo de hombres). *Ecchi* (de humor con toques eróticos). *Gore* (sangrientos y violentos). *Kodomo* (dirigido a niños con ellos y mascotas como protagonistas). *Hentai* (sexualmente explícitos, heterosexuales). *Yaoi* (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitos). *Yuri* (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitos), entre otros (Cobos, 2010: s/p).

Lo presentado hasta el momento ha dado un panorama general de la llegada y la influencia del *anime* en México⁷⁵ en sus fans, quienes se re-significan (ellos mismos) como *otakus* en los espacios socioculturales donde viven y, en ellos, reproducen significaciones sociales de los contenidos animados nipones. Estos últimos, como sujetos de estudio, permitirán visibilizar con más precisión la influencia de los contenidos animados japoneses en sus vidas cotidianas. Es momento, entonces, de presentar sus enunciaciones para señalar la constante dinámica en la que se encuentran como productores de espacios sociales. Por consiguiente, se entenderá la influencia del consumo capitalista y, al mismo tiempo, la comprensión de las dinámicas sociales en la forma cultural que se potencia en ellos a través de las relaciones que generan.

3.2 Una subjetividad objetivada: influencia del *anime* en los *otakus*, su consumo y conformación como mercancías sociales

Al continuar con la influencia del *anime*, se puede considerar a éste como una forma secularizante del capitalismo. Implanta un tipo de ideología (del consumo, la mercancía y la relación fetichizante) y un tipo de sociedad (del consumo, de orden y dominada por las estructuras). Esto partiendo de la moral y los valores que suelen representar los personajes de los contenidos animados. No hay que olvidar que la sociedad japonesa, sociedad de origen que produce e instauro nuestro objeto de estudio, tiene una moralidad y valores que se han encausado para generar una sociedad pasiva y recta. Influye como un ideal de respeto, que se asocia al orden social (japonés), modelo a seguir para las sociedades donde se instauro.

Esto se puede entender, retomando a Giddens (1994: 333-359), desde los constantes pensamientos y prácticas sobre el progreso de personajes, desde la penetración de su racionalidad, sus valores, la moralidad que presentan. Por ejemplo, *Naruto*, personaje principal del *anime* del mismo nombre, pese a ser un ninja y estar inmerso en una vida de peligro, constantemente cercano a la muerte, jamás tuvo la intención de quitarle la vida a

⁷⁵ La influencia es tal, que la plataforma de servicio de streaming estadounidense de contenidos de *anime*, *Crunchyroll*, decidió lanzar un *anime* original llamado *Onyx Equinox*, inspirado en culturas prehispánicas. El mencionado *anime* hizo su debut en la plataforma el 21 de noviembre de 2020 (K-magazine, 2020).

alguno de sus antagonistas. Su determinación de proteger a sus seres queridos, a su sociedad, al orden social que era amenazado, muchas veces lo llevó a estar consciente de que si era necesario, debía matar a sus enemigos; sin embargo, a través de sus valores, su “camino ninja” como él menciona en los enfrentamientos, siempre logró hacer que el enemigo en turno, reflexionara sobre su vida y, al final, lograra convertirse en bueno o, antes de su muerte, hacer una acción en favor del camino de Naruto. De igual forma, Goku, personaje principal de *Dragon Ball Z* (así como de *Dragon Ball* y *Dragon Ball Super*), nunca tiene la intención de matar a sus enemigos, y la gran mayoría amenaza no solo al mundo, sino al universo. Él pelea (pese a ser un extraterrestre que fue criado en la Tierra) como un terrícola y eso implica, darle la oportunidad de arrepentirse al enemigo (así haya acabado con la vida de otros seres).

Entonces, podemos decir, parafraseando a Roger Chartier (2005: 15), que el *anime* se presenta (desde las imágenes, desde la narrativa) además de representación, en ilusión. Aparece como una maravilla que encanta y somete al público; al *otaku* (o fan) en la ficción de una realidad imaginada. Constituye una experiencia única que repercute en el ánimo, el comportamiento, el sentimiento, el orden y la relación con los *otros*, la *vida cotidiana* y la vida misma. Se convierte, para el *otaku*, en una *economía del placer* (como menciona Foucault, 2007: 187) que, al mismo tiempo, genera una identidad fuerte en él, pues serlo (*otaku*) significa ser consumidor (Perillán, en García y García, 2014: 5) de placer. Su necesidad y su identidad apuntan al consumo, pues a través de esto, lograrán una integración o socialización con grupos y amistades. Existirá una comprensión que le permite no sentirse señalado ni como niño, ni como loco, ni tampoco como extraño (Balderrama y Pérez, en García y García, 2014: 7), sino como un ser humano contradictorio.

La socialización del consumo que se da a través de esa *economía del placer* se genera en los espacios producidos por los *otakus*. No es casualidad que las convenciones⁷⁶, así como los lugares de venta, que son de consumo y recreación, sean (casi siempre) en las zonas céntricas de las ciudades⁷⁷. Puesto que estos espacios del mercado son relaciones temporales

⁷⁶ Una de las más famosas en el país es la *Expo TNT*. Surge en el 2000 y todavía se realiza hasta el día de hoy, en el centro de convenciones de Tlatelolco (Gutiérrez, 2020: 130).

⁷⁷ Los centros de las ciudades son los espacios de movilidad de las personas. En ellos, la gente tiende a pasar su tiempo después del trabajo y las escuelas, ahí producen y reproducen su tiempo de ocio. Además, son los espacios de movilidad del capital, pues es en donde la gran mayoría tiene sus trabajos.

entre los gustos y el poder adquisitivo de los fans (Duhau y Giglia, 2016: 276). De igual forma, se podría constatar que son espacios de conformación socio-histórica, a través de sensibilidades culturales que son transmitidas desde las imágenes de los *animes*.

La relación que se dio con el *anime*, como se aludió, fue a través de la televisión. Posteriormente sería a través de la televisión por cable y, después, por internet. Estos medios⁷⁸ hicieron que el espacio privado (del hogar) del *gusto* que genera el *anime* se trasladara a la producción del espacio público, donde los *otakus* se relacionan entre ellos y las mercancías, pues estas funcionan como reforzamiento de un vínculo emocional. Dichos espacios públicos son las ya mencionadas *convenciones*, así como los locales de venta en plazas de tecnología. Ahí, el espacio privado se configura en relación con las mercancías que se compran. En ese espacio público se establece una relación más íntima con esos objetos comprados (Puig, 2015: 42). De esta manera, la mercancía aparece, como menciona Marx (2018: 43), como “un objeto exterior, una cosa que merced a sus propiedades satisface necesidades humanas del tipo que fueran, en el estómago o en la fantasía”. De la fantasía de los artículos nace la relación con las cosas, esta relación con los objetos termina convirtiéndose en una relación social, mediada, desde luego, por el fetichismo de la mercancía.

Es tanto el éxito de las mercancías del *anime*, sobre todo las importadas, que se constituye un atractivo (Bauer, en Duhau y Giglia, 2016: 253) que genera una reproducción periódica de esa valorización (Marx, 2013: 73) del valor. Esta función se repite periódicamente para abastecer los espacios de consumo (en todo el mundo), como las *frikiplazas* (véase anexo 76) o convenciones en México, los cuales fomentan el proceso de circulación del capital. El dinero se mueve para la adquisición de la mercancía, pues funciona como *medida de valor*, como *medio de circulación* (Marx, 2018: 158). Con la acumulación de capital se reinvierte para hacer más (y mejores) figuras o productos.

Las mercancías que se venden cumplen con la *forma de la mercancía* (que señala Marx). Tienen tanto la forma *valor de uso* como la forma *valor*. El primero es el cuerpo de

⁷⁸ Con la televisión y el internet se genera una idea de selección de lo que se quiere consumir (Puig, 2015: 60). En ellos se presenta una gran variedad de *animes*, que generan colectivos específicos o grupos de fans que se identifican con esta variedad de contenidos y, con la ilusión de la *selección*, se es más fácil relacionarse con las mercancías (y encarnar el concepto en uno). Se da una transformación de la intimidad.

la mercancía, el material con el que se encuentra hecho. El segundo es su forma social (Marx, 2018: 1017). Estas acciones pueden constatarse con la frecuencia en que los fans van a comprar dichas mercancías. Uziel González, nuestro entrevistado (quien es dueño de un espacio de venta) nos comenta sobre las personas que le llegan a consumir:

“Uuf... cifras exactas no tengo pero podría calcular que unas 50-60 personas por semana. Suelen comprar *manga* como *Attack on Titan*, *Tokyo Ghoul*, *Boku no Hero*, *Seven Deadly Sins* y *Saint Seiya (Caballeros del zodiaco)* que son los más populares. Suelen gastar entre 100 pesos y 300 en cada compra” (Uziel González, comunicación personal, 15 de mayo de 2019).

Asimismo, tenemos el caso de nuestra otra entrevistada, Angel Soria, quien comenta:

“Sí, tengo... pues la verdad sí tengo muchos productos de *anime*, eh... De original tengo muchos *mangas*, tengo también figuras oficiales de *anime*, sobre todo de *Sailor Moon*, igual de *Dragon Ball*. Tengo varios posters oficiales, los DVD con las series de *anime*, estampas, álbumes oficiales, revistas especializadas de *anime* y *manga*. Lo más caro que tengo es una... una figura de *Sailor Moon*, esa me costó no recuerdo si 1,200 o 1,500, pero sí sería lo más caro que tengo” (Angel Soria, comunicación personal, 11 de mayo de 2019).

Los lugares mencionados anteriormente (las *frikiplazas* en la Ciudad de México, Guadalajara, Puebla, etc., así como las convenciones o cualquier otro sitio) los entendemos como lo propone, epistemológicamente, el modelo teórico de Michel de Certeau. Como *espacios* donde aparecen cruzamientos de movilidades. Son *espacios* que son practicados (De Certeau, 2000: 129), donde se pueden ver los usos del espacio público, que dependen de la presencia y mezclas de locales y actividades del ámbito privado, pero de uso público (Duhau y Giglia, 2016: 140). Ahí, los *poseedores de las mercancías* (el *otaku* y el vendedor) intercambian sus objetos (el producto que desea el fan, que posee el vendedor; y éste, que desea intercambiarlo por dinero), cuyo *valor de uso* satisfaga su necesidad (diría Marx, 2018: 105).

Para poder llegar a lo mencionado arriba, los *otakus* tuvieron que pasar por un proceso de señalamiento social. En los inicios de su relación con el *anime*, muchos tuvieron que suprimir sus deseos respecto a estos contenidos, pues su ocio fue juzgado. Michel Foucault, en la sociedad punitiva (2016), hace mención sobre el ocio y la vagancia que se encarnan en el cuerpo del obrero. El ocio impide que el obrero siga su rol asignado en la reproducción del

orden del capital, por lo que es necesario fomentar un buen hábito al constituir un contrato del propietario (Foucault, 2016: 207). La teoría de Foucault permite reflexionar en torno al ocio del *otaku*. Como ya se hizo mención en el primer capítulo, en Japón, el *otaku* es mal visto por la sociedad, pues modifica el consumo de la *vida cotidiana* en aquellos gustos que no sirven en la reproducción del capital.

En México sucede algo similar. La sociedad mexicana, a diferencia de la japonesa, tiende a estar más asociada al ocio de su *vida cotidiana* (por eso, quizá, se encuentra la concepción de que *el mexicano es trabajador, pero flojo al mismo tiempo*). Sin embargo, el ocio que tiende a reproducir el mexicano es, también, occidental globalizado. Que existan personas dentro de la sociedad mexicana que se enfoquen en reproducir el ocio que viene desde lo oriental (que sigue siendo desconocido), no es muy aceptable o, al menos, esa es la reflexión que surge. Por esto mismo, el desconocimiento y extrañeza del *anime* y su consumo como ocio en la *vida cotidiana*, en los inicios en México, siempre fue mal visto, minimizado e infantilizado. Aparecen juicios de valor que asigna constantemente la sociedad. Por ende, los *otakus* sufren una constante estigmatización que surge, como menciona Federico Álvarez (2016: 33), desde un sentido común adultocéntrico que señala que los jóvenes padecen una obsesión, sociopatía, que confunden la ficción con la realidad, se resisten a crecer y pierden su tiempo y dinero, acumulando un caudal de saberes que resultan inútiles e improductivos.

Pero la situación actual ha cambiado. Con el auge y la normalización del *anime* en el mundo, se dio una apertura a la democratización del placer (Puig, 2015: 78). Este fenómeno impulsó la concepción de que, para poder disfrutar plenamente del deseo o placer del *anime* y su mercantilización, no importaba subsumirse al trabajo asalariado. Puesto que el trabajo es re-significado como el impulso indeseable, pero inevitable pues genera la posibilidad material de comprar el placer en un contexto capitalista. La recompensa del placer torna justificable la alienación en el terreno laboral (Puig, 2015: 78).

La subsunción al trabajo resulta de vital importancia, puesto que con la *forma salario*, que genera *valor del trabajo* (Marx, 2017: 651), se es capaz de tener el poder adquisitivo para pagar las mercancías y su valorización constante. Por esto mismo, si el trabajo que se tiene da poco salario, es necesario trabajar muchas más horas para poder tener el capital suficiente para las mercancías. El *salario por tiempo* (Marx, 2017: 661) se vuelve necesario para la adquisición de las mercancías, las cuales, entran en la dinámica de costos de

circulación, embalaje, clasificación, transporte (si vienen de Estados Unidos, Europa o Japón) y, por ende, hay un proceso de gasto para la realización del valor y su transferencia, lo que implica capital desembolsado para cubrir los costos (Marx, 2013: 178). Además, surge, un proceso de competencia. Se busca tener mayor capital (Carpenzano y Del Vigo, 2013: 2) para obtener más artículos y así, poder quizá, ganar más prestigio o admiración dentro del *fandom*⁷⁹.

La alienación presentada la podemos entender desde Marx, ya que para él, es la transformación de los productos del trabajo humano en un poder independiente, incluso enemigo de los seres humanos (Marx, en Schaff, 1979: 69). Con esta perspectiva marxiana, comprendemos que la mercancía de los *animés*, que los propios seres humanos crean, se les vuelve más allá de ello, aparece un fenómeno de consumo de la idealización que se plasma en algo superior, al grado que ellos, por su deseo idealizante de ser *otro* fuera de su realidad, terminan queriendo ser ése algo más allá. Este fenómeno se conoce como *cosplay*⁸⁰ (véase anexo 77), y es la práctica en la que el fan (de cualquier ámbito) se disfraza del personaje que guste y del contenido que desee.

Además de la alienación mostrada anteriormente, aparece, también, el fenómeno de la *alienación de sí mismo*. El cual se representa en la relación del hombre con los demás hombres, con la sociedad y consigo mismo (Schaff, 1979: 93). Este fenómeno tiene como cuestión la subjetividad como expresión de un rechazo en aparente libertad (Nahón, 2020: 30) de los espacios y los tiempos, a diferencia de lo objetivo de la relación entre el hombre y las mercancías que crea. Entonces, podemos decir que es subjetivo, porque el hombre decide separarse del mundo socialmente creado por él (en este caso, influenciado por la objetivación del mundo), por lo que la enajenación reside en sus sentimientos y experiencias (Schaff, 1979: 93), pero que se expresan en una dignidad revelada como expresiones contradictorias de la mercancía.

⁷⁹ Contracción de la expresión “*Fan Kingdom*” que se puede entender como el reino del fan o de los fans. Se refiere al conjunto de aficionados que comparten un gusto por algo. Por ejemplo, el *fandom* de *Star Wars*, el *fandom* de *Disney*, el *fandom* del *K-pop*.

⁸⁰ Más adelante abordaré un poco más la construcción del *cosplay* en los *otakus*, ya que, pese a que la práctica determina al sujeto como una mercancía construida, también posibilita relaciones sociales alternativas con los juegos, por lo que, me pareció más adecuado tratarlo en la última parte de este capítulo.

Como se presentó en el primer capítulo, los *otakus* (y los demás miembros de la sociedad como los *hikikomori*) en Japón pasan por este proceso de alienación de sus mercancías y, también, de la *alienación de sí mismo*. Dicho proceso, aunque no tan marcado, también se presenta en la sociedad mexicana y en sus *otakus*, ya que estos, ante la acción de la sociedad por infantilizarlos y juzgar sus gustos y ocio, terminan alienándose, no por completo, de la sociedad y, a su vez, se empiezan a producir relaciones sociales a través de sus productos, volviendo a estos sujetos mercancías sociales en movimiento. La mercancía se convierte como un fetiche, un fetiche en la imagen del ídolo del *anime*, se da entonces, el *fetichismo de la mercancía* (Schaff, 1979: 125), pero, al mismo tiempo, se producen imágenes a través de la recuperación de las experiencias de los sujetos, que permiten mostrar mundos diferentes (diría Gloria Marroni 2016: 204), de solidaridad y respeto en movimiento.

La gente se reconoce en sus mercancías, y así el control social se ha incrustado en las nuevas necesidades que ha producido (Marcuse, 2010: 48), pero esta identificación inmediata, automática, es la nueva inmediatez de los sujetos como experiencia. Los individuos se identifican con la existencia que les es impuesta y en la cual encuentran su propio desarrollo y satisfacción (Marcuse, 2010: 49), como contradicciones de *eros en la civilización*. Dicho reconocimiento se da a través de la noción “*mundo del trabajo y de la organización*” a la que es alienado el *otaku* por parte de la mercantilización del *anime*, con esto se revela su tendencia a la objetivización de un ámbito subordinado (Habermas, 2016: 182). Su privacidad ya no es el medio natural de la vivienda, es conquistada por la mercadotecnia, la publicidad. Para conseguir y desarrollar una vida privada propia, tienen que hacer algo (Habermas, 2016: 187). De este modo, el *otaku* o el fan, el comerciante, el coleccionista, actúan en ese movimiento dialectico entre lo privado y público. La mercancía que se compra, el volverse otro, volverse una mercancía, es el actuar que permite conquistar y desarrollar una vida privada, que se presenta en rompimiento con las relaciones sociales impuestas.

Sin embargo, es oportuno decir, que el *otaku* a través de la mercancía, se vuelve propietario por primera vez. La mercancía que le pertenece aparece como su propiedad privada. Ante la precariedad laboral y los pésimos salarios, que impiden la búsqueda de un hogar, de un automóvil, de movilidad social; el deseo, el goce de la propiedad privada se satisface con las mercancías de los *animés*. La relación capital-mercancía-propiedad se ha

encarnado en el sujeto. Se desprendió de lo privado del capital en la familia, y es, por sus propios medios (por *el mundo del trabajo* y la alienación al trabajo asalariado) que por fin es dueño de algo. De esta manera, su tiempo de ocio permanece prisionero –como su complementario– del tiempo de trabajo. Las leyes del mercado, que controlan la esfera del tráfico mercantil y del trabajo social, penetran en él y en su esfera privada, en su calidad de público (a través de la publicidad, los comerciales, la televisión), esto hace que su raciocinio tienda a transformarse en consumo (Habermas, 2016: 190), al mismo tiempo que en lucha por desprenderse de esos condicionantes del mercado.

Otra cuestión a señalar de la objetivación presentada, es la aparición de lo que Eric Puig llama la cultura del ranking (2015). Aparece la necesidad de que los datos sean cuantificables y puedan entrar en competencia (Puig, 2015: 66). Surge así una retórica de la competitividad que ayuda, al mismo tiempo, a generar mayor individualización dentro de los *otakus*. Puesto que se ve reflejada en la comparación y competencia sobre qué *anime* es mejor o se considera mejor, los rankings aparecen en escena. Asimismo, para los fans de un mismo contenido (como por ejemplo, el *anime Death Note* -véase anexo 78), tienden a aparecer distintos rankings para saber cuál es el mejor personaje, cuál el peor, etc. Este proceso objetivante enfoca el consumo en algo particular, lo hace más preciso, pues el *otaku* o el fan eligen, dentro de la marea de *animés* y personajes, cuál será su favorito y, por ende, les es más sencillo poder consumir mercancías de aquello que escogieron.

De igual forma, otro aspecto importante a mencionar, que faltó resaltar en el primer capítulo, pero que considero es pertinente hacerlo en éste, es señalar que los *otakus* japoneses reproducen las tendencias de la no búsqueda de relaciones sentimentales. Se aíslan de esto y se encierran completamente en la objetivación del *anime* (*manga* y videojuegos). Esto ha llevado a Japón a tener un problema poblacional. Puesto que ya no se conforman (o reproducen) las familias, y lo sexual parece desaparecer. Lo sentimental tiende a aparecer en relaciones virtuales con los personajes creados en videojuegos, como sucede en *Love Plus* de *Nintendo* (Berman, 2017: 289). Lo sexual se satisface con muñecas creadas para el placer del deseo sexual en la *vida cotidiana* nipona.

Claramente, lo presentado arriba no es un fenómeno que suceda (aún) en México⁸¹. Sin embargo, sirve para reflexionar sobre la construcción de las relaciones sentimentales. Muchos fans (u *otakus*) idealizan a los personajes femeninos y (como sucede en Japón y en el resto del mundo) los objetivan a través del término *waifu*. La *waifu* es el personaje de *anime* (*manga* o videojuego) del cual se ha enamorado el fan y tiene las cualidades ideales para convertirse en esposa (perfecta). Esta idealización objetivada se traspasa del personaje a una chica que posea cualidades (casi) idénticas en nuestra realidad. Un ejemplo de esto se me presentó cuando platicaba con una amiga, fan del *anime Naruto*. La conversación casual, cotidiana, arrojó el tema de las relaciones sentimentales; ella me comentaba que muchos chicos buscaban entablar una relación con ella, y de las cosas que más le decían era que “tenía los ojos como Hinata Hyuga”, personaje femenino del *anime* antes mencionado. Este ejemplo muestra cómo la idealización de los contenidos afecta a las relaciones, en este caso, sentimentales de los sujetos. Además, objetiviza la relación con la mujer y la encasilla a ser solo una reproducción de lo imaginario. Esto también sucede con las mujeres, ellas idealizan a los personajes masculinos a los cuales llaman *husbando*.

Como se ha podido ver, estas influencias del objeto de estudio con sus fans, han determinado, en distintos ámbitos, una objetivación tanto en sus relaciones sociales, como en ellos mismos. Esto ha generado una producción y reproducción de relaciones alienadas y una subsunción al trabajo asalariado que permiten la acumulación de capital y, por ende, reproducir el capitalismo como sistema dominante en sus vidas. Sin embargo, no nos podemos quedar en esto, y es que, al mismo tiempo de objetivar, el objeto de estudio es capaz de generar una subjetivación, que permite visualizar esa reproducción de la violencia capitalista, para poder destacar el sentido contrario en la subjetividad de los fans. Partimos entonces de que existe una relación dialéctica entre la objetivación de la influencia del *anime*, con la subjetivación de su influencia. Cuestión que, para ser más preciso, se verá a continuación.

⁸¹ Aunque, claramente, se puede mencionar que con la globalización, aparece la cosificación sexual de la mujer japonesa en páginas porno. Así como la imagen de personajes femeninos de *anime* sexualizados, que aparecen como publicidad en la red mundial, así como en redes sociales como Facebook o Twitter. Permeando en la *vida cotidiana* del mexicano (y de otros).

3.3 El *anime* como posibilidad de luchar contra la dominación. Tensiones y contradicciones que yacen en el contenido animado

Para comenzar este apartado de nuestro capítulo, hay que señalar que el *anime* se presenta a los *otakus*, ya sean japoneses y/o mexicanos, como espejo de la propia realidad. Por ende, se presenta en la *vida cotidiana*, como diría Lefebvre (2013: 273), entre una tensión del *espacio absoluto* (las relaciones sociales) y el *espacio abstracto* (lo racional, lo burocrático, lo fetichizado del mercado). Es esta imagen del contenido animado japonés, esa tensión, que permite que los *otakus* se apropien del *anime* como valor simbólico pese a ser un ideal de vida abstracta. Esto ocasiona que se abra la posibilidad de generar un momento de consciencia de la realidad, de poder mirar eso extraño como esperanzas de construcción social, para sumarse a los movimientos que luchan contra la dominación capitalista.

Es también, necesario señalar, que la libertad que genera el capitalismo con los gustos, en este caso, la libertad del *gusto* para consumir cualquier *anime* dentro de la diversidad que existen en esos contenidos, permite, además de sujetar al individuo en una aparente “falsa libertad de elección” o “falsa consciencia”, un juego dinámico donde esa falsa libertad puede llevar a generar nuevas formas de realización y de descubrimiento del mundo; y esto, a su vez, dará, diría Marcuse, una nueva forma al campo de lucha de la necesidad hacia una lucha por la existencia (Marcuse, 1983: 203).

En este caso, si los *otakus* se apropian del sentido cultural inmerso en los *animés*, la pregunta que surge, entonces, sería: ¿Qué sentido le dan a las imágenes en movimiento de las que se apropian en este concurrir de expresiones? Mi respuesta es en dos sentidos. El primero, el deseo de pertenecer a esa ilusión, a esa realidad imaginada, utópica, de felicidad, que ayuda a desprenderse un poco de la realidad que vivimos. El segundo, de apropiarse de los deseos de cambio de una sociedad mejor, de la lucha por la vida (contra una amenaza constante del mal) y por generar un cambio social. Lo que se genera de esto es una influencia en ellos que les permite construir una postura reflexiva, un ejercicio crítico diría Abraham Nahón (2008: 19), sobre sí mismos como sociedad dañada y como consumidores. Esto constituye un aspecto de su identidad como individuos diferentes de los demás, pero al mismo tiempo, a través de la práctica del consumo, pertenecientes a tal o cual grupo social e identificados con tal o cuál estilo de vida (Duhau y Giglia, 2016: 225). Esto último no sólo

se presenta en la relación cara a cara de los sujetos, sino que, también, se presenta en esos espacios de la modernidad virtual en donde los *otakus* tienden a movilizarse en muchas ocasiones.

Los espacios virtuales son cada vez más frecuentes dentro de nuestra *vida cotidiana*, e influyen en la forma de relacionarnos con el *otro*. El internet, y lo que puedes encontrar ahí, genera nuevas formas de pertenencia o segregación social, dependiendo de las temáticas actuales o comerciales. El *anime* ha encontrado puntos de posibilidad y negación en estos espacios. Muchas páginas de internet en el resto del mundo, y principalmente en México, fueron creadas con la finalidad de que las personas, las que tuvieran la posibilidad de acceder a internet, disfrutaran de los múltiples contenidos animados que habían salido desde décadas pasadas hasta la actualidad, aparentemente gratuitos. Al mismo tiempo, el *anime* como acumulador de capital, se instauró en páginas oficiales en donde podías acceder a través de una cierta mensualidad.

Esto último conllevó una estrategia de poner dicho contenido nipón en plataformas que empezaron a tener éxito en el mundo. De este modo se crearon nuevas plataformas especializadas en el contenido⁸². Tenemos los casos ejemplificativos de *Netflix* y *Crunchyroll*. El primero, una plataforma de contenidos de entretenimiento que nació en Estados Unidos, pero que se ha encargado de adquirir series, películas, programas o documentales de cualquier parte del mundo. El *anime* encontró un espacio para su transmisión en esta plataforma. El segundo, es una plataforma también creada en Estados Unidos, en el 2016, que ayudó a concentrar todas las licencias compradas en Japón no sólo de *anime*, sino de otros programas asiáticos.

Ante esta situación, en *Facebook*, por poner un ejemplo, se empezaron a hacer cuentas donde transmitían capítulos o trozos de capítulos de *animes*. Esta acción generó un vínculo mayor en estas nuevas formas de relación (virtual) que hay en la actualidad. Al mismo tiempo, amplió un panorama para los *otakus* en este espacio virtual, el cual se convirtió en un punto importante de convergencia para ellos en el mundo y, sobre todo, en México. Su transición de la producción de su espacio real, a la producción de espacios virtuales, como

⁸² Desde los mencionados espacios, Japón y Estados Unidos se han encargado de mantener la legalidad de los contenidos en su distribución en el mundo, y precisamente, desde el 2017, iniciaron una movilización para erradicar las páginas que tenían *anime* sin tener una licencia de distribución, de acceso gratuito.

comunidades o grupos cerrados en redes sociales (específicamente *Facebook*) refuerza esa identidad de pertenencia y, además, les permite interactuar de una forma diferente a como lo harían presencialmente. A continuación, se ejemplificará esto, partiendo de una investigación mediante la *netnografía* (Bonder, s/f, Turpo, 2008) que realicé a un grupo de dicha red social.

Al hacer la investigación y el análisis de ese grupo de *otakus* en *Facebook*, me encontré que una de las características principales era la edad de los miembros, la cual oscilaba entre los 23 a los 35 años. La forma de interactuar era a través de un lenguaje en el que se usaban expresiones japonesas en sus interacciones⁸³, por ejemplo: “*etto*” (este), “*ohayo minna*” (hola a todos), “*oyasumi*” (buenas noches), “*onegai*” (por favor), “*domo arigatou*” (muchas gracias), “*nakama*” (amigo o compañero), “*kazoku*” (familia) y “*sayonara*”, (hasta luego) (Cf., Álvarez, 2016: 45). Además, la comunicación que se daba no era de forma individual, sino mediante las publicaciones que día a día se realizaban.

También existía una cotidianidad que se respetaba y ayudaba a la interacción del grupo. Estas actividades se realizaban en días específicos, con el objetivo de regular la participación y organizarla en cada día de la semana. Así, tenían un día en donde se comentaba (se participaba) con los requisitos de la dinámica. Por ejemplo, los días lunes eran días de *Waifu* (ya mencionado el concepto anteriormente), y al entrar en las dinámicas del día lunes, se interactuaba con imágenes de personajes, y eso fomentaba entrar en diálogo entre los miembros. Los martes, por ejemplo, eran de *trapitos*⁸⁴ (véase anexo 79) y se repetía la misma acción que los días lunes, y esto se practicaba en cada día específico.

Esta movilización constante entre el espacio real y el espacio virtual que realiza el *otaku* se debe, considero, a que la realidad que viven (y vivimos) muchas veces les (nos) lleva a pensar y sentir que no hay valor en su (nuestra) propia existencia, su (nuestra) relación con el mundo y la vida. Aparece un sentimiento de deseo de estar y vivir una realidad diferente. Surge entonces la *alienación de la vida* (Schaff, 1979: 252), que se presenta como la perspectiva de una confrontación de valores (de nosotros mismos) que rechaza la vida (capitalista) que se ha constituido. Se manifiesta el sentido a la vida, y aquí, es donde entran

⁸³ Además, hacen uso de palabras que para ellos, significan algo diferente. Surge un lenguaje en clave en las redes sociales que constituye una forma de acercamiento entre pares.

⁸⁴ En ciertos *animés* tienden a presentar personajes masculinos muy afeminados, al grado de hacerlos pasar por mujeres. El *trapito* es eso, un joven personaje de *anime*, varón, que es sexualizado como mujer a través de vestimentas femeninas.

los valores, las palabras, las decisiones que constantemente presentan los personajes principales de *anime*. Y es que, como diría Fernando Matamoros (2008: 27), las imágenes son también una lucha constante contra el silencio, la palabra que se vuelve imagen de memoria, son una acumulación de experiencias.

Esta búsqueda de sentido de la vida de los *otakus* en referencia con lo simbólico que toman del *anime*, se presenta con optimismo, anhelo y deseo. Estos impulsan el ideal de algo mejor, re-significan la búsqueda del sentido (Frankl, 2015) a través de las relaciones que forman con los demás, y así, la incorporación y entretrejimiento que se da entre individuos es automáticamente, ya que: no hay individuos sin grupos, no hay cohesión sin diferencias, no hay un “yo” sin un “tú”, sin el “ustedes” no existe el “nosotros” (Pries, 2016: 122). Por esto mismo, en la *producción del espacio* donde se presenta el intercambio de las mercancías, del fetichismo (Lefebvre, 1976. 33), también aparece una producción y reproducción (más allá del espacio fetichizado) constante que genera relaciones sociales, pues hay que entender que dentro del espacio hay muchas cosas que se mueven en su interior, es dinámico y, por esto mismo, se puede constituir como un espacio de resistencia, de lucha, de concientización.

La transformación del espacio fetichizado a un espacio de relaciones se da gracias a, como se dijo, la aparición de los personajes de *anime* (sobre todo los personajes principales). Estos se convierten en símbolos. Surgen re-apropiados como esas figuras de gran valor simbólico. Como líderes necesarios y figuras a seguir, son tomados como líderes *carismáticos* (en el sentido weberiano, Weber, 2012): ya que son capaces de percibir las deficiencias de la situación existente, sentir la necesidad de cambio y formular una nueva visión para el movimiento de la colectividad. Son capaces de transmitir a los demás la importancia de su visión y de inculcar en sus seguidores la necesidad de cambio. Capaces de inspirar a los demás una fe y confianza en ellos, son los modelos de lucha, de resistencia, de re-significación y de búsqueda de lo mejor, de esa vida que se anhela. Por ejemplo, Uziel González, uno de nuestros entrevistados, comentaba que “me ha dejado muy marcado ese valor”, se refiere al valor que presentan los personajes de estos contenidos, en especial, sus

personajes favoritos: Luffy del *anime One Piece*⁸⁵ (véase anexo 80), y Deku, del *anime Boku no Hero*⁸⁶ (véase anexo 81) (Uziel González, comunicación personal, 15 de mayo de 2019).

Un ejemplo de esto es presentado por Julio Banega (2018: 37). El autor hace mención de un joven tatuador, quien pasó todo tipo de necesidades en su infancia, que llegó a estar en instituciones carcelarias. Al encontrarse con el joven, éste le mostró orgulloso su tatuaje de Goku en fase 3⁸⁷ (véase anexo 82). Cuando le cuestionó el por qué lo había hecho, el joven respondió: “porque es un genio” (haciendo alusión al personaje). Banega señala que no es un genio que cumple deseos, es un protector. Yo añadiría algo más. El personaje mencionado tiende a hacer alusión a que en sus batallas, pelea como “terrácola” (pese a ser un extraterrestre). Estas palabras indican que los seres humanos son capaces de brindar segundas oportunidades a otros individuos, pues re-significan la vida ante los constantes peligros que enfrentan. Por ende, Goku, da la oportunidad al enemigo de convertirse en alguien bueno. El personaje, además de protector de la tierra, la galaxia y el universo, es también aquel que siempre brinda nuevas oportunidades a los enemigos, dejándolos vivir. Considero que el capital simbólico del que se apropia el joven tatuador es esa oportunidad de lucha en la vida por una nueva oportunidad de cambio, una nueva oportunidad para él de una vida que re-signifique su vida de dolor anterior.

El *anime* aparece, entonces, como el medio capaz de formar diversas relaciones desde una misma obra (como hace mención Chartier sobre el texto -2005: 23). Creando un lazo social desde la herida y el dolor, que ayuda a lidiar con casos de la *vida cotidiana*, pues como diría Fernando Matamoros (en Nahón, 2020: 9), los silencios en estas producciones, expresan posibilidades sociales de *algo*, creación incesante y esencial de lo indeterminado. Otro ejemplo que nos menciona Banega (2018: 38) se presenta en un grupo de chicos que viven en una institución de ayuda contra la violencia, pues estos habían sido víctimas. Para lidiar

⁸⁵ Es un *anime* de piratas.

⁸⁶ Este *anime* se basa en una escuela, o academia en este caso, que prepara a sus estudiantes para ser héroes.

⁸⁷ Como ya se ha comentado, Goku es el personaje principal de los animes *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball Super*. Dicho personaje es un *saiyajin* (una raza extraterrestre que tiene la característica de amar las peleas y enfrentarse siempre a los más poderosos). Llegó siendo un niño a la Tierra. Como desconocía su origen, fue criado como un ser terrestre más. Se encarga de proteger al planeta tierra, a la galaxia y al universo. A través de las duras batallas y entrenamientos que tuvo, se fue volviendo cada vez más fuerte; y por esto, era capaz de lograr transformaciones que le brindaban un poder mayor. La transformación a la que se hace referencia, es el nivel 3 del *super saiyajin* que solo puede alcanzar su raza.

con su *vida cotidiana* en ese espacio institucional, los chicos desarrollaron la costumbre de analizar de qué tipo de *pokémon* sería cada miembro del instituto. Así, asignaban características al personal con el que lidiaban día a día. Por ejemplo, el duro director era de tipo “acero” porque era severo, y su segundo tipo “fuego”, por inestable. A través de esto, los chicos generaban ese lazo entre ellos, adquirirían un sentido de identidad y pertenencia a un espacio que les causaba dolor, y por esto mismo, a través de la comparación del *anime pokémon* con la vida real, eran capaces de mitigar el dolor de su experiencia pasada, de su experiencia presente y, a través del sentido del humor, generar un cambio en sus vidas.

Esto que se presenta encuentra sentido, como se mencionó, en el *anime*. Éste y sus personajes no aparecen de la nada, sino que se presentan como una realidad similar a la que vivimos, con una sociedad de sujetos idénticos a nosotros, con sus problemáticas de la *vida cotidiana*, su sentido de pertenencia y la conformación de sus relaciones sociales. Lo que presenta el *anime* y sus personajes se percibe como influencia y relación de categorías de experiencia, realidad e historia. Pensar las imágenes que aparecen en esos contenidos, siguiendo a Walter Benjamin, es pensar cómo esas figuras que se presentan en la realidad forjan una tradición de imágenes de la historia, pero, sobre todo, en la observación de condiciones de posibilidad (Weigel, 1999: 12).

Esto puede constatarse en la mayoría de *animés* que relatan sucesos de batallas como *Bleach*, *Naruto*, *Dragon Ball Z*, *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (por mencionar los más populares). El primer contenido, *Bleach*, presenta constantes conflictos entre individuos que pertenecen a distintas divisiones de grupos existentes en varios mundos. Las batallas que se presentan suelen ser entre los *shinigamis*, *espadas*, y *quincys*⁸⁸ (véase anexo 83), y los enfrentamientos surgen para mantener el equilibrio de la vida y de los mundos existentes, pues siempre se presenta un enemigo (ya sea un *shinigami* desertor o el líder de los *quincy*) que amenaza el orden establecido. El segundo *anime*, *Naruto*, presenta el mundo ninja

⁸⁸ Los sujetos tienen una importancia dentro de la trama. Los *shinigamis* son los encargados de enviar las almas de los fallecidos a su mundo (la sociedad de almas). Además tienen la tarea de purificar las almas que han sido corrompidas, transformadas en *hollows* (criaturas sin consciencia que devoran a las personas y sus almas, y a cualquier otro espíritu que se presente, como *shinigamis*, *quincys* y *hollows* también). Los *espadas* son *hollows* que devoraron otros *hollows*, logrando volverse más poderosos, hasta alcanzar formas humanas. Con una consciencia y el sentido del habla, ellos se encargan de mantener el orden dentro de su mundo (hueco mundo). Los *quincys* son seres humanos con poderes, quienes pueden convertirse en una amenaza, pues con sus poderes, son capaces de erradicar a los *hollows*, pero con esto, quitar la oportunidad de purificar esas almas corrompidas.

(*shinobi*) con constantes batallas, ya sea contra ninjas desterrados e independientes, así como con ninjas de otros países. Esto se da debido a que ellos son la fuerza militar de cada país, principalmente, de las cinco grandes naciones. En su historia, se presentaron tres grandes guerras ninja, y la última, la cuarta, se da en el último arco al enfrentar a la alianza ninja (la unión de las cinco grandes naciones) contra un enemigo en común. Del tercer *anime*, *Dragon Ball Z*, ya se ha hablado un poco. Las batallas que se dan siempre son contra enemigos que amenazan el orden de la vida en la tierra, la galaxia y el universo. Por último, el cuarto, *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (véase anexo 84) presenta una sociedad al estilo alemán, que cuenta con un ejército que protege la ciudad capital; pero, dentro del ejército, hay individuos que reciben un salario (sin ser militares) y se encargan de tareas extraordinarias, pues estos sujetos son alquimistas. La gran batalla sucede en los capítulos finales, cuando se enfrentan a un humano artificial que desea obtener el poder de Dios, usando como sacrificios a todos los ciudadanos del país.

Los contenidos presentados antes, sirven de ejemplo, para mirar cómo las representaciones sociales y sus imágenes de dolor, pérdida de seres queridos y crueldad existente en las batallas imaginarias, junto a las narrativas, permiten una construcción subjetivante de la historia reciente de la guerra (japonesa, pero también de cualquier conflicto armado en el mundo). Se recuerda el dolor y sufrimiento de perder a los seres queridos. Esta situación presenta la realidad que más se desea olvidar, para fomentar una nueva (la que ha devenido con la sociedad de consumo que ya se mencionó en el primer capítulo). Pero con esta realidad aparecen condiciones de posibilidad, las cuales se perciben como posibilitadoras de cambio, de la búsqueda de algo mejor que se desplace en encrucijadas políticas de horizontes inventivos (diría Matamoros, 2020b: 10).

La influencia de los personajes (y, por ende, del *anime*) está fundamentada en sus acciones, determinaciones, formas de encarar la vida y, por supuesto, su lenguaje. Si continuamos con esto, se puede decir, que el *anime* posibilita que se dé una situación de entendimiento a través del lenguaje que emana de él. Su alcance puede tener el efecto que permite perdurar o detener determinados acontecimientos. Logra ampliarlos o estimularlos, pues presentan una dinámica cultural en un espacio genuino donde se libran batallas políticas, sociales y estéticas (diría Nahón, 2020: 28). Puede anticiparse a ellos, provocarlos o controlarlos (expone Koselleck, 2012: 15). El lenguaje se presenta a través de las palabras,

las cuales suelen estar asociadas a sentimientos de amistad, de apoyo, de nunca rendirse. Por ejemplo, el personaje Naruto, en un episodio menciona: “porque ellos me rescataron de mí mismo, me salvaron de mi soledad, y fueron los primeros en aceptarme tal y como soy. Son mis amigos” (Naruto a Gaara, en el capítulo 79 de *Naruto*). Esta frase surge a raíz de recordar su pasado, pues desde niño, Naruto fue marginado por su sociedad, ya que dentro de él vive el zorro de las nueve colas (véase anexo 85), un demonio que destruyó la aldea de la hoja (el hogar de Naruto); y que trajo catástrofe y muerte a muchas personas. Su destino se hubiera conformado por esa soledad constante, en un odio fuerte hacia todos, pero es gracias a esos amigos que lo aceptaron y dejaron de lado al zorro que vive en él, que pudo encontrar su verdadero camino.

Lo presentado permite ver que, a través de la situación de entendimiento, como menciona Habermas (en Solares, 1996: 12), se genera una comunicación a través de una argumentación estructurada que representa la forma cultural y social de la civilización. Esta conformación de un lenguaje para comunicarse culturalmente es lo que termina llegando al *otaku*; éste se apropia para, entre los demás fans, generar una situación de entendimiento, un común que permite abrir la posibilidad a una concientización de la realidad en relación con las estructuras de dominación. Con lo presentado, se puede decir que las palabras que constantemente aparecen en los *animés*, tienen la fuerza para provocar acciones (Koselleck, 2012: 27), desde distintos ámbitos. Por ejemplo, además de las relaciones sociales, también se puede presentar esto en la relación familiar, ya que uno de los entrevistados con los que tuve la oportunidad de acercarme me comentaba que a través de esto se rompieron diferencias y dificultades: “[el *anime*] fue una forma de acercarme a mis hermanos, de cómo nos llevábamos tanta edad, y obviamente la diferencia de crianza de género” (Entrevistado, comunicación personal, 1 de mayo de 2019).

Parto entonces, de la reflexión de que los *otakus* que han visto una cantidad de *anime* pueden adquirir más conocimientos mediante procesos de aprendizaje de la *acción comunicativa*, diría Habermas (en Solares, 1996: 13). Siendo así, el lenguaje que presentan los contenidos, a través de la mencionada *acción comunicativa*, posibilita la adquisición de capital social, capital cultural y capital simbólico⁸⁹ que yace en los *animés*, y que es parte de

⁸⁹ Entendiendo esto desde la perspectiva que planteó Pierre Bourdieu en el *Sentido Práctico* (2007). Así, entendemos que el capital cultural que se encuentra en los *animés* es apropiado por el *otaku* a

la dimensión socio-histórica de lo japonés. Con esto se daría paso a plasmar decisiones en actos dentro de la *vida cotidiana* mediante la interacción social, que permitan buscar rupturas en la cotidianidad para reflexionar, como diría Abraham Nahón (2020: 35), en los contenidos culturales dentro de los *animés* en sus diversas formas de politicidad al enfrentarse a los intentos de asimilación y neutralización esgrimidos por el Estado o el mercado.

De modo que *la teoría de la acción comunicativa* de Habermas, como señala Solares (1996), permite entender que hay una intuición del lenguaje en los *animés* que orienta al entendimiento. Esto se puede constituir como un punto de crítica hacia la realidad que se vive tanto culturalmente, socialmente, políticamente e históricamente, ya que el entendimiento a través del lenguaje puede permitir una organización y coordinación de acción (u acciones) específica(s). El entendimiento debe ser intersubjetivo (Solares, 1996: 16), entre dos o más individuos que tengan un horizonte compartido de entendimiento. Éste será, basándonos en lo que menciona Koselleck, un espacio de experiencia y un horizonte de expectativa (Koselleck, 1993: 333). La relación entre espacio de experiencia y el horizonte de expectativa⁹⁰ radica en el entrecruzamiento del pasado y el futuro; y, ambas, como categorías históricas, dirigen las unidades concretas de acción en la ejecución del movimiento social o político (Koselleck, 1993: 337).

La tensión que surge entre el espacio de experiencia y el horizonte de expectativa a partir del *anime*, más la percepción de la realidad que vivimos y de la *vida cotidiana* en la que estamos inmersos, hace que nos remitamos a una idealización de pasado. Empezamos a creer que el pasado en el que vivimos era mejor que el presente que tenemos. Aparece la nostalgia, que se presenta como el intento de ruptura de lo cotidiano (Lefebvre, 1972: 99). Esta ha sido usada por el propio Capital. Nuestras nostalgias, nuestros deseos de esa idealización del pasado se ven evocadas y alimentadas por una *racionalidad instrumental*

través de las prácticas culturales japonesas que se presentan en él. Por su parte, el capital social es el que se da a través de una sociabilización amistosa, dadas a través de las relaciones que ejercen los *otakus* entre sí mediante los encuentros, congresos y eventos. Por último, haciendo una distinción con lo que plantea Bourdieu (que tiende a basarse en los títulos y nombramientos), para nosotros los contenidos sociales en el capital simbólico es la apropiación de valores y representaciones de los personajes para generar una distinción entre la realidad que se vive y la realidad que se desea.

⁹⁰ Esta relación se fundamenta en el sentido de que, la experiencia, es un pasado presente, cuyos acontecimientos han sido incorporados y pueden ser recordados, por su parte la expectativa, ligada a personas, impersonal, también se efectúa en el hoy, es futuro hecho presente, apunta al *todavía-no*, a lo no experimentado, a lo que solo se puede descubrir (Koselleck, 1993: 338).

materializada en las *industrias culturales* (Cf., Adorno, 2013). Con esto, podemos constatar que ciertas bandas o grupos de música están regresando o se reúnen después de muchos años separados. Las películas que formaron parte de nuestra infancia y adolescencia, aparecen remasterizadas, o son producidas de nuevo. El *anime* también sufre esto⁹¹. Después del último episodio de *Dragon Ball Z* (y *Dragon Ball GT*) en la década de los noventa, para el 2015 regresó con nuevas aventuras; ahora llamado *Dragon Ball Super*. Con esto podemos ver que aparece una función estratégica de la memoria como recurso que relaciona la memoria individual con la memoria colectiva (de los demás *otakus*) para un mismo ambiente social (Montesperelli, 2005: 7).

Por consiguiente, la memoria, como menciona Montesperelli (2005), se exterioriza en objetos. Para nuestro caso, el *anime* y sus mercancías (figuras, mochilas, trajes, tazas, etc.) reaparecen en la memoria (su función) para generar (o convertirse) en una cultura compartida con un marco social que orienta y fortalece los recuerdos (Montesperelli, 2005: 7). El recordar es atribuir significados, no sólo en la relación pasado-presente, sino, principalmente, en la atribución del presente por parte de los fans del *anime* (sobre todo, de aquellos que vimos su “boom” en la década de los noventa). Una significación al pasado que concuerda con las necesidades presentes (Montesperelli, 2005: 8). En consecuencia, el recuerdo que evoca el *anime* parte de la memoria individual y se sustenta y organiza por la memoria colectiva, dentro de un contexto social. A partir de esto, se da una reconstrucción de datos y nociones comunes de *animes* que se encuentran dentro de los *otakus* para generar una comprensión y empatía que surge de ese recuerdo compartido, en ese contexto social construido (Montesperelli, 2005: 13). Las referencias colectivas del *anime* generan marcos de la memoria colectiva que unen nuestros recuerdos con los de otros (Montesperelli, 2005: 16).

⁹¹ Como ejemplo de esto, tenemos el *anime* de *Dragon Ball Super*. Además, muchos otros han regresado con nuevas narrativas o han sido re-adaptados para regresar a la *vida cotidiana* de los fans, ya sea en Japón, México y el resto del mundo. Por ejemplo, *Sailor Moon* culminó en 1997, emitiendo su último capítulo, pero regresó como *Sailor Moon Crystal* en 2014. *Shaman King* se emitió en el 2000 (o 2001) y culminó en el 2002, sin embargo, habrá una re-adaptación que se espera se emita en abril del 2021. El último ejemplo, *Inuyasha* (y la segunda parte llamada *Inuyasha Kanketsu-Hen*) fue emitido en el 2000, teniendo su último capítulo en 2004. En el 2020 se estrenó una secuela, protagonizada por las hijas de los personajes principales del *anime* precuela. El nuevo *anime* es llamado *Inuyasha Hanyo no Yashahime*.

Partir de lo antes mencionado conduce a lo que menciona Habermas. *El mundo de la vida* se articula en tres esferas: cultura, sociedad y personalidad (en Solares, 1996: 18). Si se toma este modelo y se vincula con nuestro objeto de estudio, entonces se nos presentan estas tres categorías dentro de la sociedad mexicana (y japonesa, así como mundial), en relación con las dimensiones sociales que constituyen esas categorías. Tenemos entonces una cultura que se constituye como cultura *otaku*, que se nutre del consumo del *anime* a través del capital simbólico y cultural como un campo de batalla de significaciones. Esto permite se genere una sociedad de fans de *anime* que busca constituir relaciones sociales y sus espacios (la dialéctica entre su vida privada y pública), pero que, al mismo tiempo (por la diversidad de *animés*) origina personalidades de mercancía (el consumo de estas y la propia conversión del sujeto a mercancía por el trabajo asalariado y el convertirse en ese personaje de *anime*). Sin embargo, la personalidad de mercancía también tiene la posibilidad de acción en contra de las estructuras. Se da entonces, considero, una doble personalidad que, por una parte, entra en procesos de adquisición de competencia, de individualización, de poca relación social; y, por otra, permite que haya una socialización, un acercamiento (por los mismos gustos) que parte de esa individualidad (un común que refuerza lo colectivo) gracias a las capacidades de los sujetos en la comunicación (lenguaje) y sus acciones.

Las prácticas del consumo mencionadas con anterioridad, y la conversión de los *otakus* en mercancía, nos han mostrado la relación objetiva del consumo y *gusto* que surge del *anime*. Cuestiones que pasan por un proceso de apropiación e interiorización. Pero lo presentado hasta ahora, esa doble personalidad que menciono, tiene la pertinencia de poder generar una resocialización que permita construir una nueva (posibilidad de) acción colectiva, *in situ*, pues el motor de la acción social es el sistema de relaciones (Auyero, en Jaramillo y Del Jairo, 2013: 366) entre las personas. Siguiendo esto, lo importante será la influencia del *anime* (pues sus personajes siempre procuran las relaciones sociales como motor para la lucha en la vida) para fomentar relaciones entre sus fans, como se dijo, *in situ*.

Antes de comenzar con la construcción de las relaciones sociales, habrá que mencionar un fenómeno importante en la apropiación del *anime*, de lo japonés, en la vida de los *otakus*. Al hacer mención de esto, es necesario remitirnos a lo que Tania Lucía Cobos alude como la *latinización del anime* (y *manga*), y el surgimiento de la subcultura *otaku*. Este proceso surge cuando se realiza la *orientalización* de estos productos culturales japoneses

que, como sugiere Cobos (2010: s/n), generan una desterritorialización-reterritorialización. Dicho proceso sucede cuando la importación de estos contenidos vienen a México; y ahí se adaptan y se liberan para el contexto social mexicano (y latinoamericano).

El primer paso para esto es el doblaje como técnica. Éste consiste en reemplazar el diálogo original (el japonés), adaptándolo al contexto semántico y cultural del idioma al que se va a doblar, en este caso, a un español latino (neutro), pues como se sabe, México es la base del doblaje de contenidos al español latinoamericano. Por esto mismo, dobladores como Mario Castañeda⁹², Laura Torres⁹³ (véase anexo 86), etc., son famosos en el resto de países de Centro y Sudamérica. Por poner un ejemplo, el actor de voz Daniel Abundis (anexo 87), al prestar su voz al personaje de Happosai de *Ranma ½*, en un episodio donde acosa a dos competidoras de *go-karts* dice la frase: “¡Mis reinas, ya llegó su Luis Miguel!” (Cobos, 2010: s/n). Esta *latinización* de lo japonés también se presenta en las canciones que aparecen al inicio y al final de los *animés* (conocidos como *openings* y *endings*). En vez de mantener la canción en su idioma original, presentada por un grupo musical japonés, se adapta a nuestro idioma y es mostrada por un cantante mexicano (de nueva cuenta, en la mayoría de los casos).

Gracias a la *latinización del anime*, los contenidos japoneses dejan de aparecer como una *otredad* lejana, la dimensión de lo japonés pasa a ser algo familiar, por esto mismo, se es más fácil apropiarse de lo nipón, ya que el contenido animado aparece como si fuera un contenido mexicano (o latinoamericano). Esto da pie a que sea mucho más sencillo convertir esas prácticas en suyas. Por ejemplo, al latinizar las canciones que se presentan en los *animés* (los ya mencionados *openings* y *endings*), estas se convierten en “himnos *otakus*”: “los sueños que tengas se van a cumplir, si tú lo deseas, puedes volar, sólo tienes que confiar mucho en ti y seguir, puedes contar conmigo te doy todo mi apoyo”, fragmento de la canción de inicio (opening) del *anime Digimon Adventure*. Estos himnos se convierten en motores para la vida.

Una de las prácticas que se convierten en parte del *otaku*, ya mencionada antes, es el *cosplay*. Aparece en México desde la década de los noventa, pero con el paso del tiempo, la práctica ha ido en constante aumento. En 2007, el país comenzó a participar en la *World*

⁹² Actor de doblaje que brinda su voz para el personaje de Goku, del *anime Dragon Ball Z* y *Dragon Ball Super*.

⁹³ Actriz de doblaje que prestó su voz para el personaje de Goku niño en *Dragon Ball*, y quien presta su voz para el personaje de Goten (segundo hijo de Goku) en *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball Super*.

Cosplay Summit, lo que derivó en que la actividad se volviera mucho más empleada en las convenciones y las redes de los fans (Quiroz, 2020: 22). Ya se ha mencionado que la práctica le da fuerza al fan en convertirse en mercancía, aunado a eso, considero, también reproduce una violencia en el cuerpo. El cuerpo es una construcción simbólica (Zebadúa y Pérez, 2018: 70) que funciona para establecer (a través de la vestimenta) un rol específico de consumo que continúa manteniendo el orden en la sociedad. En ciertas ocasiones usamos trajes para eventos formales, en otras, usamos ropa cómoda, pero ésta, está plagada de playeras de ciertas marcas, acompañadas de pantalones y tenis que reproducen lo mismo⁹⁴. En nuestras manos cargamos relojes que nos siguen manteniendo bajo el control del tiempo productivo del capital. Sin embargo, en el *cosplay* percibo, como carga simbólica, que el cuerpo y la práctica aparecen como una representación de juego, tiene un sentido a través de la acción y se conforma como una estructura social (Huizinga, 2007: 12-15).

Esta práctica del juego, que se presenta a través del *anime* y el *cosplay*, hace aparecer una manipulación del lenguaje de contenidos que se han interiorizado. Una persona puede caminar por la calle, empezar a correr y gritar “¡*Chidori*!”⁹⁵, mientras quien lo acompaña, ante tal acción reacciona con un “¡*baka*!”⁹⁶. Esta estructura social del juego, como señala Johan Huizinga (2007: 17), se opone a lo serio, con ella se rompe el orden y la imagen establecida de cómo comportarse socialmente. Aparece también (desde el *cosplay*), el jugar a ser el personaje del *anime* y, asimismo, el jugar a ser *otro* diferente al género sexual. Una mujer se puede disfrazar de cualquier personaje masculino que desee; el hombre, por su parte, puede hacer esto mismo, disfrazarse de cualquier personaje femenino. El jugar a esto, de alguna forma, es, desde el propio cuerpo, una muestra de lucha, de resistencia ante los órdenes impuestos desde los géneros sexuales binarios, constatar la violencia simbólica impuesta desde la sexualidad. Lo que se presenta aquí es una conexión entre juego (lo lúdico) y cultura, ya que, lo que podemos constatar es que la cultura que emerge de la dimensión de lo japonés, que se convierte en práctica cotidiana (como el *cosplay*), es juego. La cultura surge en forma de juego, la cultura, se juega (Huizinga, 2007: 67).

⁹⁴ El cuerpo como construcción del consumo y la imagen, ayuda a reproducir la idea del imaginario social de no verse o parecer “un vagabundo”.

⁹⁵ Técnica empleada por el personaje Sasuke Uchiha, del *anime Naruto*. Es una multiplicidad de rayos que aparecen en la mano, capaces de perforar para generar un gran daño.

⁹⁶ En japonés significa tonto o idiota.

El *cosplay* y el juego que emana de él, permite a los *otakus*⁹⁷ participar en la construcción de relaciones sociales. También permite una particular experiencia que surge a partir de la posibilidad de colaborar en proyectos colectivos, salir en publicaciones de otros fans, participar en programas de televisión, ser invitados a otras convenciones y eventos, recibir ofertas de trabajo. Asimismo, participan como interlocutores, *cosplayers* experimentados que manufacturan la totalidad o parte de los trajes, organizadores de eventos, promotores, gestores culturales, editores de revistas, inversionistas y patrocinadores (Quiroz, 2020: 23). Las actividades mencionadas amplían la participación de los fans, y les permite, constantemente, moverse en mayores círculos, en donde el *gusto* y el juego potencian una mayor sociabilización entre ellos.

En el momento en el que el *otaku* se convierte en ese otro idealizado, cae en una construcción social y cultural que le puede permitir, a través de los saberes culturales (Zebadúa y Pérez, 2018: 70) que adquiere, puestos en la corporalidad, apropiarse de las características de ese sujeto de lucha constante, lo cual, abriría un camino, desde la violencia del cuerpo en mercancía, a una subjetividad colectiva de resistencia que permita generar una identidad de experiencia contra las estructuras de dominación para que, al final, se creen marcos de sentido de la acción (García Canclini, en Zebadúa y Pérez, 2018: 72). Con esto, podemos decir que el *otaku* se encarna (reproduce y constituye) a raíz de la relación con su entorno y los otros cuerpos⁹⁸ (Zebadúa y Pérez, 2018: 75).

También se puede señalar que, su consumo, motiva producciones creativas (Castelán, 2019: 6). Es decir, surge a través de la significación que los fans dan a los contenidos, pues

⁹⁷ Laura Quiroz Castillo nos muestra que, además de lo mencionado, también la práctica del *cosplay* se ha integrado a la celebración de eventos culturales relacionados a Japón, como los desfiles conmemorativos de las relaciones diplomáticas entre México y Japón organizados por la Embajada de Japón en México. También podemos mencionar en los *matsuris* (festivales) organizados por la Asociación México Japonesa. Esto que se menciona, no es exclusivamente algo que suceda en la capital del país, sino que se reproduce en varios Estados. El *cosplay*, nos dice la autora antes mencionada, es usado por los *otakus* en estos eventos para obtener reconocimiento como comunidad o como identidad colectiva dentro de contextos socioculturales más amplios (Quiroz, 2020: 25).

⁹⁸ *Neon Genesis Evangelion*, *Akira*, *Ghost in the Shell* son *animes* que muestran una narrativa tecnológica, pero no alejada de los individuos, están en relación con estos. En ellos, el cuerpo aparece como *cyborg*, como algo que trasciende la simple idea de corporalidad. A esto se le suele llamar posthumanismo o transhumanismo, el cual, desde la animación japonesa, se presenta a la tecnología como extensión del cuerpo (Torrents, 2017: 294). Lo importante de esto es comprender que el cuerpo siempre está en una constante relación con las problemáticas sociales de identidad (Cf., Rendón, 2020).

multiplican escenarios y montajes de sentido. Esto permite una re-significación que es capaz de crear. Al borrar la frontera entre original y copia, entonces, surgen las creaciones como los *fanfictions*⁹⁹ (Del Vigo, s/f: s/p), los *fanarts*¹⁰⁰ (véase anexo 88), los *fanmades*¹⁰¹ (véase anexo 89), los *fandub*¹⁰², etc. La importancia de estos radica en impulsar (junto al *cosplay*) más formas de sociabilización, así como dar la oportunidad de vivir de esas prácticas. Por hacer mención, los primeros, los *fanfiction*, ayudan a formar una comunidad (dentro de internet) a través del *gusto* que genere la creación del fan. El segundo, los *fanart*, tiene el mismo sentido, pues el dibujo como arte, llamará la atención para generar fans en la creación de otro fan. Los últimos dos, los *fanmade* y *fandub*, tienen un poco más de relevancia. Ambos permiten que el fan (o los fans como colectivo en el caso del *fandub*) pueda intentar vivir de esto. Los *fanmades* son mercancías que pueden venderse a través de internet (de alguna red social o plataforma), u ocupando lugar junto a mercancías oficiales en los espacios de las *frikiplazas* o convenciones. Los *fandub*, a través del subtítulaje en español (latino) de muchos *animes* que se suben en páginas no oficiales, gratuitas, para que el fan o el *otaku* pueda acceder al contenido animado japonés, sin hacer un gasto. Los que se encargan del subtítulado no reciben un salario, y buscan sustentar su trabajo a través de las visitas (reproducciones) de los fans, del uso de patrocinios digitales (marketing de marcas en la página) y de apoyo que brinde el fan con su visita (que el fan apoye económicamente para que continúe ese trabajo).

Del mismo modo, como creación de los *otakus*, aparece la utilización de *memes* en redes sociales como *Facebook* para la satirización de la realidad. Ya se hizo mención de la forma en que los *otakus* tienden a interactuar en grupos de dicha red social. Los *memes*, en este sentido, afianzan y potencian una forma de relacionarse más activamente. No sólo en el espacio virtual, sino también en el real, los *otakus* se encargan de crear *memes* con personajes de *anime*. La función de estos, como se aludió, es la de permitir ironizar a la sociedad que los ha juzgado, encasillado, infantilizado, por considerarlos fuera del orden normativo social.

⁹⁹ Son historias que crean los fans de sus personajes o *animes* favoritos. Usualmente, tienden a estar relacionados con una historia posterior a la del final del *anime*.

¹⁰⁰ Son dibujos creados a propia mano (o digitalmente) sobre los personajes de cualquier contenido.

¹⁰¹ Tienen que ver con la producción de mercancías de *animes*, pero, como se dijo, fuera del ámbito de lo original, pues son creaciones de los fans.

¹⁰² Esta práctica es la acción de los fans por subtítular *anime* y películas, de forma no oficial (sin salario).

De esta forma, intentan mostrar cómo la sociedad tiene defectos mucho peores que el colectivo *otaku* (véase anexo 90).

3.3.1 La última batalla. Este es el camino final hacia la lucha

El subtítulo de este apartado puede sonar raro. Pero me pareció, en cierta medida, adecuado nombrarlo así, ya que suena como un capítulo de *anime*, al mismo tiempo que abre el panorama final de esta investigación. Partamos entonces, desde nuestra narrativa, en la conformación de los *otakus* como sujetos de lucha, como sujetos que son capaces de sumarse a muchos colectivos para buscar ese ideal de cambio, como lo harían sus personajes favoritos de *anime*.

Iniciemos, antes que nada, por señalar las críticas que se hicieron por parte de la sociedad hacia los contenidos animados nipones. En el texto de Tania Lucía Cobos (2010), la autora nos muestra una nota periodística que señala como, desde la religión y la iglesia cristiana (como católica) en México¹⁰³, se intentó parar la transmisión de *animes*, satanizando los contenidos japoneses. Dicha nota será presentada a continuación.

“El sacerdote Juan Ramón Bautista dijo que iba a exorcizar al mal. *Pokémon*, el dibujo japonés, iría indefectiblemente a la hoguera, comenzaría así su lucha contra esa satánica creación. Pero el muñeco jamás fue abrazado por las llamas. Ocurrió algo inesperado: el clérigo pidió perdón de rodillas por no haber calculado las consecuencias de este acto simbólico. Sus feligreses, ese domingo, en la iglesia del Espíritu Santo, en Hidalgo (México), nunca entendieron qué pasó”, se publicó en el periódico colombiano El Tiempo en el 2001.

“*Dragon Ball* no ha enfrentado la hoguera. Pero esta creación, también japonesa, originó una descomunal descarga de críticas. Algunas comunidades cristianas empezaron a difundir, vía Internet, contenidos en los que se la tildaba de satánica. A los nombres de los personajes les dieron significados: *Dragon Ball*, bestia en venida; Gokú, cuyo nombre real es Kakaroto y personaje central de la serie, posesión maligna, y Sayayines, mundo al que pertenece Gokú, según ellos, es el término con que en algunas ciudades orientales se refieren a los endemoniados y poseídos. Los

¹⁰³ Esto también sucedió en otras partes del mundo.

cristianos insisten en que la serie es peligrosa para los que la ven porque Satanás se manifiesta abiertamente para traer maldad y espíritu de peleas” (Cobos, 2010: s/p).

Lo presentado anteriormente nos hace reflexionar en el hecho que, para la iglesia cristiana (como católica) y, por ende, para cierto sector de la derecha mexicana, atacar estos contenidos era bueno. Hacer notar la satanización, pues los *animés* eran maliciosos porque podían influenciar a la gente en aras de un rompimiento del orden social. Por poner otro ejemplo, *Ranma ½*¹⁰⁴ fue mal visto en México porque su personaje principal podía cambiar de sexo. Pasaba de ser un hombre a una mujer. Haciendo una comparativa entre *animés*, *Los caballeros del zodiaco*, quienes pelean por salvar al mundo constantemente, goza de mucha popularidad, mientras que *Ranma ½* no¹⁰⁵. No es casualidad que estos movimientos se dieran precisamente (y a raíz de esto, desaparecieran poco a poco de la televisión mexicana) en el momento en que el PAN tuvo el poder político bajo la presidencia de Vicente Fox. El panismo siempre ha propiciado discursos eclesiásticos para que, desde ese imaginario, haya un control social desde las familias mexicanas.

Lo que hemos intentado demostrar es que estos contenidos, permiten entender la realidad que se vive. Pese a fomentar una objetivación del mercado y consumo de imágenes en movimiento, impulsar un orden social ideal, y propiciar relaciones fetichizadas, también permiten fomentar relaciones de entendimiento, de crítica que generan una concientización que se sume a muchas ya establecidas. Por mencionar unos ejemplos, desde el sentido académico, se ha logrado visibilizar estas temáticas. Angel Soria, una de nuestras entrevistadas, menciona:

“El *anime* ha permeado en mi vida como un estilo de estudio. Debido a que soy historiadora, pues me ha interesado mucho conocer la historia del *anime* y *manga* y actualmente ver bajo qué estética, bajo qué estilo artístico se maneja el *anime*” (Angel Soria, comunicación personal, 11 de mayo de 2019).

No sólo es eso, como conocimiento académico, sino que, también, es mirar esos momentos en donde los sujetos pueden vivir de ello, frente a la precarización laboral y los

¹⁰⁴ Ranma Saotome, el personaje principal, es un joven de 16 años entrenado en artes marciales desde pequeño. Al caer en un foso encantado, Ranma se convierte en mujer cada vez que tiene contacto con el agua fría. Para regresar a su estado normal, tiene que hacer contacto con agua caliente.

¹⁰⁵ Tampoco ayudaba que enfocara la satisfacción de las necesidades de sus protagonistas, ya que no parecía estar claro el tema de la amistad. Los personajes oscilaban entre amigos y rivales (Mandujano y Juárez, 2020: 66).

malos sueldos que se presentan cada vez más en la vida, para re-significar los contenidos de los *animés*. Tal y como sucede con Uziel González, quien tiene su propio espacio de venta, con el cual se ayuda a mantenerse. Por otro lado, también ayuda a re-significar y contraponer los roles de género establecidos no sólo en la sociedad japonesa, sino mexicana (así como latinoamericana y de otras regiones del mundo). Estos contenidos han estado cambiando la imagen y perspectiva estética de la mujer, de lo tradicional femenino. Como ya se mencionó anteriormente, en los *animés* podemos visualizar las transformaciones de idealizaciones de la mujer sumisa, sin acción, con un rol de soporte.

Se ha ido configurando un nuevo capital cultural y simbólico en estos contenidos que intentan cambiar la mirada a las estructuras patriarcales: el trato, el imaginario de lo constituido históricamente, culturalmente y socialmente. Por ejemplo, en la película de Hayao Miyazaki, *la princesa Mononoke* (anexo 31), los personajes femeninos presentan un gran desarrollo psicológico, frente a los personajes planos (Morillo, 2017-2018: 36). El hombre ya no es el líder y héroe, sino que la mujer se erige como la heroína, la del rol importante, la que se encarga de tener esos papeles. Asimismo, se encuentra el personaje femenino del *anime Kamisama Hajimemashita* (véase anexo 91). Dicho personaje fue una niña desamparada, pero es impulsiva y descarada. Es capaz (a diferencia de otros personajes femeninos) de determinar su objeto amoroso, no quiere casarse para perder los poderes mágicos que ha adquirido, y que la han convertido en Dios de la tierra. Es ella quien salva al personaje masculino, pero es, también, capaz de proveer (Herrera, 2020b). Esto genera una importante influencia, como lo presenta nuestra entrevistada (quien ha querido mantener su nombre en anonimato): “me hizo dar cuenta que podía gustarme lo que quisiera sin importar el género. Siempre fue la figura del héroe patriarcal, siempre es el machito, fuerte, que necesita a la mujer solo por compañía”. Uno de sus personajes favoritos es mujer, del *anime* de *Naruto*; señala: “Tsunade (véase anexo 92), es una mujer inteligente y fuerte, decidida” (Entrevistado, comunicación personal, 1 de mayo de 2019). Como vemos, hay una fuerte re-significación de importancia de la mujer en estos contenidos.

Lo presentado hasta ahora permite reflexionar que el *espacio abstracto*, que se convierte en refugio de los *otakus*, debe transformarse en reivindicación a través de la vinculación entre éste y el espacio cotidiano. La forma de lograrlo es mediante el *anime*, pues en él radica, con lo presentado hasta ahora, la convergencia entre los espacios mencionados

para generar una potencia para la lucha. A partir de esto, se entiende que de la propia *alienación de sí mismo* y la alienación en relación con las mercancías se puede derivar una *alienación cultural* que, a la inversa de una objetividad y subjetividad negativa pasiva, pueda poner en cuestión la totalidad cultural que se ha establecido y se ha normalizado en la *vida cotidiana*. Una *alienación cultural* que expanda un abanico más amplio del pensamiento y el hacer del hombre (Schaff, 1979: 235), es un proceso que el *otaku* también sufre en relación con la idea de consumo y cultura occidental que lo ha llevado a querer alejarse de la realidad.

Interiorizar esos aspectos de conflicto, inscrito en las imágenes en movimiento, de tensión y pronunciamiento de lucha, que se presentan en los contenidos y los personajes de *animés* no solamente nos permite comprender. Permite también aprehender aquellas implicaciones relacionales que, de alguna forma, nosotros mismos vivimos, algo que amenaza constantemente nuestras vidas. Como, por ejemplo, la insistencia resiliente y afectiva de Serena de *Sailor Moon* muestra que, a pesar de [sus] llantos y contratiempos de la [su] vida (Banega, 2018: 31), siempre (se) está dispuesta a enfrentar el mal que acecha su vida y la de los demás, a pelear contra la reina Neherina, su antagonista.

Insistiendo en esta dimensión de los *animés* se despliega lo que *Naruto Shippuden* nos quiere mostrar. Desde su narrativa, muestra cómo los personajes están dentro de un *ciclo bélico de violencia* (Gamarra, 2020). Esto se entiende mejor desde la perspectiva de sus antagonistas (Nagato, Obito, Madara), quienes, al conocer sus historias, se entiende que sufrieron una violencia que es parte del mundo ninja en el que viven. Dicha violencia se presenta en tres sentidos. La *violencia visible*, que es la violencia física y la muerte de seres queridos por enfrentamientos y batallas. La *violencia invisible*, que es la que está inmersa en la sociedad, en este caso, en la *vida cotidiana* de los ninjas (del mundo de Naruto). Y, por último, la *violencia cultural*, que es la justificante y legitimadora de ese *ciclo bélico de violencia*. Entender las violencias que se presentan en la narrativa de dicho *anime*, permite comprender cómo el ciclo es capaz de convertir a la víctima en perpetrador. Casos como estos suceden en nuestra propia realidad. Pero, el discurso que también se presenta en el mencionado *anime*, el cual es de decisión (la agencia del sujeto) para luchar y cambiar las violencias que afectan la vida, como capital simbólico, es tomado, incorporado, para romper con lo que se presenta en las vidas dañadas.

Y es que, como señala Marcuse (2010: 34), la sociedad contemporánea parece ser capaz de contener el cambio social. Mejor dicho, a mi entender, la sociedad contemporánea tiene la capacidad de realizar los cambios sociales, políticos y culturales que son necesarios para afrontar las realidades inimaginables que vivimos. Desde sus propias acciones, desde sus propias conjunciones como colectivos rechazados, relegados solo a un ámbito de consumo, como sucede con los *otakus* y su relación con el *anime*. Desde sus propias espacialidades y sus contextos históricos que han devenido en ellos como experiencia de lucha. Por ende, es necesario pensar a estos actores como parte activa y no pasiva en la construcción de significaciones. Seres que ocupan los espacios sociales, re-significando lenguajes y sentidos proyectados como política en la realidad social (Nahón, 2020: 34).

Por consiguiente, de la misma forma que E. P. Thompson en *La formación de la clase obrera en Inglaterra* (2012), mostró cómo la clase obrera participó en su propia gestación, yo reflexiono cómo los *otakus*, desde sus gustos, su *distinción*, desde sus *habitus*, reproducen y confeccionan sus propios espacios de sociabilidad dentro del consumo de la vida capitalista. Adquieren capital cultural de los contenidos nipones y, en relación constante con las estructuras de dominación y la experiencia histórica que ha conformado el contexto mexicano (y latinoamericano), dan forma a movilizaciones de lucha y resistencia que se suman a los muchos movimientos sociales (que se constituyeron y se siguen reestructurando) que aparecen constantemente para luchar por nuevas realidades en la *vida cotidiana*.

¿La tensión entre lo actual (nuestra propia realidad cotidiana) y lo posible (nuestro horizonte de expectativa) pasa a ser un conflicto irresoluble (Marcuse, 2010: 94)? La respuesta es no, pues, partir de estos conflictos, tensiones y contradicciones que descubrimos al contraponer el *anime* como mercancía y entretenimiento capitalista con el *anime* como posibilitador en sus imágenes en movimiento en lucha contra el mal, como hemos visto en este capítulo, es entender que este tipo de tensiones son provocadas por el capitalismo para ejercer en el sujeto un estado dubitativo, hacerlo más vulnerable a la idea de elegir “el mejor camino”, el cual, muchas veces, termina siendo el de aceptar la dominación y la violencia en él. Esta tensión dentro del sujeto aparece, siempre, en sus elecciones dentro del quehacer diario como consumo y placer. Sirven para generar una falsa idea de movimiento hacia un cambio mejor (uno que siga reproduciendo la dominación y sujeción a las estructuras dominantes). Aquí aparece lo que podríamos llamar el *sujeto de movilidad estática*. Este

sujeto, al que he nombrado así, cae, mediante la tensión y su resolución (o falsa resolución), en una idea equivocada de que “está progresando”. Piensa, constantemente, que tiene una movilidad, tanto económica, social, política, etc., pero que, en la realidad, su condicionante sigue siendo estática, pues no cae en la concientización de luchar contra la dominación para cambiar la realidad.

Como sujeto y como creador de su entorno, de sus condicionantes sociales y su experiencia histórica, puede alcanzar esa movilidad contraria y romper con la estaticidad que ha ejercido el capital en él. El *otaku*, me parece, es claro ejemplo de este sujeto que he nombrado como actor contradictorio. Desde sus relaciones fetichizadas, su construcción como mercancía, puede pensar que está en una movilidad ascendente (en ámbitos como la felicidad, quizá). Por ende, con esto, vemos cómo el *anime* se presenta en sus contenidos, para la sociedad japonesa, como una resistencia que es en esencia pasiva agresiva (Berman, 2017: 295). Esto se presenta acorde a la construcción de las memorias, las experiencias, la *vida cotidiana* de la vida nipona norte-americanizada. En este sentido, la cultura *otaku* se manifiesta como una realidad imperfecta, el miedo y la ira se encuentran debajo de la superficie de ésta (así como de la cultura *kawaii*), pero la represión continúa ahí, es una castración de la realidad (Berman, 2017: 295).

Sin embargo, el *otaku*, como sujeto contracultural, también aparece como aquel que puede romper ese estado estático, pues se mueve en una resistencia con las sensibilidades de las luchas de los personajes simbólicos. Esto, por cierto, surge gracias a las experiencias históricas y sociales que constantemente se reproducen en nuestra realidad (mexicana y latinoamericana). Las experiencias mexicanas (y latinoamericanas) de lucha constante, de no ser sujetos pasivos, configuran una mirada y apropiación diferente de la cultura *otaku* (no tanto la *kawaii*). Surge una posibilidad de resistencia de la actividad que le proporciona sentido y placer, de lucha de acuerdo a esa esencia pasiva agresiva, de ver más allá de la vida vacía del capitalismo. Por ejemplo, el *anime* de *Neon Genesis Evangelion* (1995 -véase anexo 93) presenta a Shinji, personaje principal, buscando un sentido a su vida, buscando su lugar en el mundo (Berman, 2017: 297), la producción de su ser como estable en el espacio de la *vida cotidiana*. Estas posibilidades se ven originadas en los *espacios* de consumo, pues estos son los lugares en donde las prácticas empiezan a articular experiencia (diría De Certeau, 2000: 130) para, posteriormente, trasladarse a espacios con mayor cúmulo de individuos y,

por ende, de intercambio de experiencias (Marroni, 2016: 205) que constituyen prácticas de la *vida cotidiana* contra las estructuras de dominación.

Así, los *otakus* aparecen como actores sociales. Son observadores de la realidad que viven y, por esto mismo, son capaces (desde su agencia), desde el contexto social donde están inmersos, de cambiar el modo de percepción y construir una realidad diferente, basado a través de sus experiencias (Mendiola, 2003: 16) individuales y colectivas (sociales). El *anime* en cuestión, entonces, brinda las herramientas reflexivas para pensar en un sentido colectivo, como sugiere Torrents (2017: 13), quien lo nombra a través de su reflexión como dispositivo pensante, que permite la acción de nuevas relaciones sociales. Esto surge mediante la percepción de la destrucción constante, progresiva, del tejido social en nuestra realidad. Un ejemplo de un *anime* que ayuda a la reflexión sobre la realidad es *Naruto Shippuden*, a través del personaje de Itachi Uchiha, quien, al enfrentarse a su hermano menor (Sasuke Uchiha), menciona lo siguiente:

“Las personas viven su vida atadas a lo que ven como “correcto” y “verdadero”. A eso es lo que llaman “realidad”. Sin embargo, “correcto” y “verdadero” no son más que términos imprecisos. Su realidad podría resultar ser una ilusión. Todos viven por sus propias suposiciones. ¿No estás de acuerdo?” (Capítulo 146 de *Naruto Shippuden*).

Con esta frase del personaje Itachi Uchiha (véase anexo 94), podemos constatar que la realidad que percibimos puede que sea una ilusión. Entonces, nuestra realidad de consumo capitalista podría transformarse, a través de nuestras acciones, deseos y colectividades, en otra verdadera realidad.

Es necesario, entonces, actualizar e interpretar la realidad social en la que estamos inmersos, para cambiar actitudes pasivas. Esta acción es llevada a cabo por los mismos actores que representan esas aspiraciones; en este caso, los *otakus* que crean con sus acciones colectivas posibilidades de contextos, en los cuales los hechos (sus acciones) cobren sentido (Guber, 2011: 42). El *otaku* japonés, como lo presenta Morris Berman, si son rebeldes lo son de una forma conservadora. Para ellos, el *anime* es un arte y los impulsa a perfeccionar sus artes cotidianos: ser reposteros, chefs, proto-ingenieros. Es entretenimiento, diversión, arte que les ayuda a reflexionar su vida (Berman, 2017: 300-301), pero sin cambiar el mundo que los aprisiona. La experiencia y la relación con las estructuras de dominación de los *otakus* japoneses, podríamos decir se presentan de esa forma. En el caso mexicano y

latinoamericano, el contexto histórico y social deviene en experiencias que ayudan a constituir al *otaku* mexicano (y latinoamericano) como alguien que es capaz de ver más allá de lo que ve el *otaku* japonés. Aparece, a través de la imagen colorida (que escapa lo tradicional del orden social), su intencionalidad que muestra sus deseos, sus miedos, sus intenciones respecto a su realidad; su vida, su espacio de experiencia y su horizonte de expectativa. Es la configuración material y simbólica de sus acciones (Zebadúa y Pérez, 2018: 75).

El *otaku* en su relación con otros *otakus*, y con otros sujetos (que permanecen en resistencia contra las estructuras de dominación) encuentran (como sucede en sus gustos por el *anime*) *afinidades electivas* que vuelven a generar *la elección*. Una mutua elección activa que articula una alianza entre los *partenaires* para generar una modalidad de unión, una relación significativa. Las *afinidades* que surgen del *anime* encuentran cabida, por así decirlo, en nuevas *afinidades electivas* entre sujetos que se reconocen, se constituyen y dependen de las condiciones históricas concretas: mutaciones económicas, relaciones de clase y categorías sociales, movimientos culturales, acontecimientos políticos que derivan en la concientización de la realidad dominada en que se vive para, como diría Michael Löwy (2018: 16), transformar la potencia de pensar lo material en una idea en acto.

Ejemplificando lo antes mencionado, el *gusto*, la pasión y la apropiación de lo japonés en el *otaku* mexicano (y latinoamericano) encuentra *afinidad* en el reconocimiento de la experiencia, de la *vida cotidiana*, de una realidad dominada con los demás sujetos de la sociedad. Se suma, desde esa apropiación de capital cultural y simbólico, a las resistencias, las luchas, las protestas contra la dominación. Se lucha, como también se juega por algo (Huizinga, 2007: 73), pues se compite mediante la resistencia de la expresión artística o conocimiento (Huizinga, 2007: 137) como acciones para pensar el cambio social del dolor y el sufrimiento del mal.

Un punto importante para la unión, para impulsar las *afinidades electivas*, es que los *otakus* comiencen a construir sentimientos afectivos por los *otros*, ya sea con otros fans (u *otakus*), pero también con esa *otredad* social con la cual se identifican ante la relación con las estructuras de dominación. Y es que, como se verá en las dos citas siguientes, la importancia de la unidad, de la amistad, de la camaradería es importante para fomentar una fuerza de lucha social y política, con una carga de experiencia histórica; y es que el valor de

las relaciones sociales, de *amistad* (diría Jacques Derrida, 2005), más que nada, permiten apreciar la importancia social de los momentos de comprensión y de empatía con los *otros*. Kakashi Hatake, personaje de *Naruto Shippuden*, al enfrentarse a su amigo de la infancia menciona:

“En el mundo de los ninjas aquellos que rompen las reglas y las normas son considerados basura. Pero... ¡Aquellos que abandonan a sus compañeros son peor que la basura! Y aquellos que no aprecian los sentimientos de sus amigos, son mucho peor que la basura” (Capítulo 372 de *Naruto Shippuden*)

La amistad y lo que surge como relación social es importante. Siguiendo a los personajes de *animés*, como fuerza simbólica, jamás se debe abandonar a aquellos que, como nosotros, se han dado cuenta de la realidad dañada, deformada, en la que vivimos. Es necesario contraponer, resistir y enfrentar a las violencias que nacen de las estructuras de dominación. Como los hermanos Elric, Alphonse y Edward, del *anime Fullmetal Alchemist Brotherhood*, quienes reflexionan sobre la alquimia, el universo y la vida, llegan a la conclusión de que “Uno es todo, y todo es uno” (Capítulo 12 de *Fullmetal Alchemist Brotherhood*).

La apropiación del *anime*, de sus narrativas, sus personajes, sus luchas contra la dominación, de los sentimientos que surgen de las acciones y las palabras, de las tensiones y contradicciones, culminan, como señala Jacqueline Herrera (2020), en la construcción de un cuerpo de resistencia como los “*otakus* antifascistas” que surgieron en Chile ante las protestas de jóvenes estudiantes que se presentaron desde el 2018. La fuerza política y social que representaron, junto a demás movimientos sociales, derivaron en el cambio de la constitución chilena en este 2020. Ese acto constituyó la fuerza real, palpable, que pueden tener los *otakus* latinoamericanos¹⁰⁶. En México también se han presentado estos casos, al igual que en Puebla. En el mencionado Estado, el 12 de junio de este año se presentó una manifestación de un grupo de 40 jóvenes ante la Fiscalía de Puebla. El movimiento exigía un alto a los abusos policíacos, así como actitudes machistas y racistas. La movilización fue pacífica y guardando las distancias por el contexto de pandemia que vivimos este año 2020. Las

¹⁰⁶ Y no sólo ellos, pues el año pasado en Hong Kong, ante las protestas que se dieron, muchos jóvenes protestaron con la imagen de varios *pokémones*.

representaciones de los jóvenes que estaban eran: feministas, anarquistas y, por supuesto, *otakus* antifascistas (Zvezda, 2020).

Lo presentado aquí nos permite reflexionar que, pese a que el capitalismo atraviesa muchos ámbitos de nuestra vida y nos sujeta a él, la sujeción no es totalizante en sí. Las tensiones que surgen en nosotros, en nuestra *vida cotidiana*, y que se refuerzan en relación con la experiencia y los horizontes de los sujetos, con las estructuras de dominación, posibilitan marcos de subjetividad, crítica y resistencia, incluso a partir del consumo como lo urgente y necesario de reproducir, como sucede con los *otakus* mexicanos (y latinoamericanos). Esto permite se generen formas de re-sociabilización y representación social que surgen del capitalismo para sobrevivir al capitalismo. Un imaginario colectivo (*l'imaginaire social*) que caracteriza la relación entre creencias (colectivas) que son compartidas por los individuos (Burke, 2011: 210-216).

Como última reflexión, constatamos que los sujetos, con sus respuestas, acciones, decisiones y determinaciones, expresan su realidad, sus voces, sus relatos. Estos no son espejos pasivos del mundo (Guber, 2011: 41), sino sujetos que dejan de ser eternos consumidores para convertirse en creadores de múltiples narrativas, haciendo refulgir un presente lleno de significaciones, con otras resonancias sociales (Nahón, 2020: 42). Con esto podemos ir más allá de la comprensión del *otaku* conceptual, como aquel que sólo se queda en el imaginario abstracto de la fetichización, y empezar a visibilizar al *otaku* en su construcción de su práctica social *in situ*, configurando, diría Thompson (1995: 27), una *costumbre en común* como campo de *cambio y contienda*. Pero sobre todo, comprender el dolor que percibe, que ha vivido, y que se apropia, pues el *anime* también tiene una carga significativa de dolor. *CLANNAD* (-véase anexo 95- y su secuela, *CLANNAD: After Story*) es un *anime* que no presenta personajes con poderes, sino que presenta personajes comunes, viviendo su vida, con sus relaciones sociales, y es, esto mismo, donde se muestra la pérdida de seres queridos, se muestra un dolor constante que se vincula, también, con la espiritualidad de la vida en el más allá.

Asimismo, en un episodio de *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, un alquimista, para aprobar su examen anual para el ejército, presentó una quimera que era capaz de hablar. Edward Elric y Alphonse Elric conocían al alquimista y a su familia. Al visitarlo se percataron que la hija, esa niña tan vivaz, dulce, amable, con un futuro brillante, y el perro,

tan alegre, cariñoso y juguetón habían desaparecido. Resultó ser que el alquimista usó a su hija y a su perro para crear esa quimera (véase anexo 96). En la fusión entre la niña y el perro se esbozaron algunas palabras de dolor: quería morir mientras lloraba. El antagonista en ese momento, un sujeto de una comunidad exterminada por el ejército, al percatarse de eso, decide ponerle fin al sufrimiento de ambos, matando a la criatura en un día de lluvia. En este sentido, podríamos concluir que el dolor es parte importante de la vida. Con él podemos lograr entender y empatizar con la *otredad*. Comprender (y ser) ese “uno es todo, todo es uno”, con las relaciones sociales que nos conforman, permite abrir posibilidades de entendimiento para resistir, luchando, a la dominación que intenta aplastarnos diariamente. Esto se entiende con la frase que dice Edward Elric, en el último capítulo del *anime* antes mencionado.

“Una lección sin dolor no tiene sentido. Eso es porque no se puede ganar algo sin sacrificar algo a cambio. Sin embargo, una vez que hayas soportado el dolor y lo hayas superado, ganarás un corazón que es más fuerte que todos los demás. Así es, un corazón de acero” (Ed a Winry en el capítulo 64 de *Fullmetal Alchemist Brotherhood*).

Consideraciones finales

Durante esta investigación, fuimos testigos de la constante relación que tenemos con las estructuras dominantes, que se presentan mediante la violencia en formas diversas del capitalismo, como la constante expresión de lo abstracto de una violencia fetichizada que vivimos. Afecta nuestros juicios, nuestras formas de relacionarnos, nuestras visiones sociales del mundo, nuestro andar en la *vida cotidiana*, pero, al mismo tiempo, es la razón de otra racionalidad. Por ejemplo, un horizonte de expectativa que deviene en esperanza, destacada por las “japonizaciones” de los *otakus* en México.

Es indudable que nuestra vida corporal y subjetiva se ha constituido en relación a las estructuras de dominación, las cuales, se encarnan en nuestras acciones, nuestras subjetividades y nuestra corporalidad. Pareciera que, desquebrajar, por completo, las relaciones sociales que constituyen la *vida dañada* es una tarea imposible. Sin embargo, no quiero decir que no se pueda. A través de las acciones, de la agencia que cada sujeto posee, se intenta reparar la vida y la realidad para salir de la violencia que constantemente se nos presenta en nuestros cuerpos y subjetividades.

Partimos de esto, precisamente, para argumentar que existe, me parece en casi todo lo que vivimos diariamente, una tensión que permite visualizar las contradicciones en las cosas y en sujetos dañados por la subjetividad del deseo encarnado en las imágenes. Como destacamos en el último capítulo de esta investigación, el capitalismo fomenta en las contradicciones y tensiones la alienación en la *vida cotidiana*. Como mencionamos, estas tensiones se presentan en nuestras decisiones y en nuestras acciones. Por eso, dentro del imaginario colectivo, el ser humano se presenta como contradictorio casi todo el tiempo. Si tenemos en cuenta este aspecto, podremos entender que, si el capitalismo busca mantenernos en tensión constante en nuestras decisiones, esa elasticidad entre deseo y lucha contra la alienación logrará abrir una ventana de posibilidades de las contradicciones.

Es en estas posibilidades de las contradicciones donde insertamos el objeto de estudio de esta investigación. Ya que el *anime* se erige como una forma de *industria cultural*, masificada, tecnificada y mejorada constantemente, el objetivo de la racionalidad de la *industria cultural* será capturar los deseos y/o anhelos para fomentar una pasividad reflexiva, pero que se adscribe a una memoria colectiva e individual del dolor como esperanza de una

costumbre en común en relación con la felicidad de los personajes animados. Como sucede con la sociedad japonesa que lo crea, lo consume y lo reproduce. Reencausa los deseos capturados, por los *otakus*, por ejemplo, para fomentar una subjetivación de resistencia de la felicidad. Las palabras, los conceptos y las relaciones que aparecen en los contenidos animados, siempre se presentan como una idea, un anhelo utópico que produce una *situación*, imaginarios contra el mal que amenaza la vida del mundo, la galaxia, el universo donde se insertan países, una sociedad en específico, o de un individuo ligado a su comunidad. El mensaje que encontramos en esos *animés* centra las posibilidades de salvar estas vidas, salvar la paz, la tranquilidad, un orden social amenazado de violencia.

La animación japonesa comenzó subjetivando a su sociedad para encaminarla a apoyar, a comprender y aceptar, la violencia que ejercía el propio *imperio japonés*. Tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial, la narrativa cambió. Se decidió usar la cultura de la lectura, del *manga*, animando estas creaciones. Encontró éxito en su sociedad, en los espacios urbanizados. La imagen, los personajes, las historias y el hecho de que se presentaran aspectos occidentales llamaron demasiado la atención para el consumo de estas imágenes.

La utopía de la lucha por mantener lo establecido era, al mismo tiempo, la representación de la búsqueda de algo mejor. Entonces la pregunta que surge es ¿por qué estos contenidos son capaces de captar los deseos de una comunidad que había sido vencida durante la Segunda Guerra Mundial, y no sólo eso, sino también de tener todo ese poder subjetivo en las sociedades donde se instauraba, de tener éxito en esas sociedades? Una respuesta posible encuentra sentido en la creación artística humana como expresión de una lucha contra la subjetividad de las estructuras de dominación. Más allá de la reproducción masiva tecnificada que ha llevado al *anime* a su éxito, es la representación de una manifestación del poder-hacer (diría Marcuse- 1983), una creación del ser humano, en este caso, de uno, y varios japoneses imbuidos en una cultura de comunidad. Al ser una creación humana, en ella se vierten aspectos socioculturales, socio-históricos y políticos que hacen que el contenido, no aparezca como algo alejado a la sociedad, sino que aparezca como un espejo de las contradicciones de la misma.

La finalidad del *anime* en esa realidad, como espejo de interioridades culturales (japonesas), es la situación, imaginada, de comunidad con potencial subjetivante para reflexionar las posibilidades de amenaza que nos acechan cada día. Para que, *ahora*, en el

tiempo presente del *aquí* como experiencia en lucha, con expectativa a futuro, se realicen acciones con la intención de encontrar un momento de paz, fuera de la sociedad de consumo norte-americanizada (como para Japón y México). Esto es lo que representa el *anime* para la sociedad japonesa (mexicana y latinoamericana también); y, por esto mismo, sus fans, los *otakus* crecen con una afición notable, pues se apropian de ideales de felicidad, de paz, de una sociedad mejor a la que viven. Encuentran directamente en los contenidos, aspectos socioculturales como posibilidades de lucha y resistencia. Estas representaciones significativas de la sociedad, se presentan a través de las palabras y acciones de los héroes (y personajes principales) en el *anime*, adicionados con una carga de experiencia histórica y social, que conforma lo que se nombra como la *dimensión cultural* (o la dimensión de la cultura) de lo japonés, actualizado mediante metáforas de la historia en imágenes.

Dicha dimensión es importante para nuestra reflexión, porque nos brinda la oportunidad de ver la contradicción sociocultural e histórica que existe entre el ideal japonés de su pasado, con la realidad que viven desde los cincuenta, y que, como se menciona en el primer capítulo, es participe de las construcciones sociales japonesas. De igual forma es importante, porque posibilitó destacar en nuestro objeto de estudio que, más allá de su lugar de origen, se construyeron y configuraron imaginarios de las dimensiones japonesas por las agencias de dichos migrantes. Esto nos permite extender las problemáticas de la cultura como sociedad en el *anime*, que encontró una excelente recepción gracias a lo japonés que vivió (y vive) en el país. Es decir, la dimensión japonesa en México se potenció con contenidos culturales de la sociedad en los *animés*. Así, éste encontró buena recepción, y lo japonés se nutrió para divulgar la cultura japonesa en el país, a través de estos contenidos.

En concreto, la buena recepción que tuvo el *anime* se consolidó con la apropiación de contenidos japoneses dentro de la *vida cotidiana* mexicana. Precisamente, tienen que ver con la relación entre lo japonés establecido en México y lo japonés del contenido animado. A raíz del *gusto* que surge con el *anime*, muchos fans son atraídos a los aspectos culturales nipones, principalmente el idioma y la historia japonesa. Esto, también, ha desembocado en la elaboración de trabajos académicos, desde disciplinas como la Antropología; la Sociología; tal y como sucede con esta investigación, enriquecida interdisciplinariamente con la historia; la Comunicación; la Historia; la Filosofía, etc.

Con la llegada del *anime* a México, podemos decir que se dio una particular identidad, diferente de la identidad que surgió en Japón por parte de sus fans, *otakus*. Claramente, la influencia de estos contenidos fue, en primera instancia, meterlos a esas dinámicas de consumo capitalista al igual que la sociedad japonesa. Sin embargo, en segunda instancia, se diferenció en la conformación de la identidad, de empatía, que ha generado una fuerza que permite configurar estructuras de lucha desde las influencias culturales y simbólicas de estos contenidos. La reflexión entonces, partiendo desde estas dos instancias, es que el *anime* influye, además de sus características culturales, simbólicas, ideológicas, etc., en las contradicciones y tensiones inscritas en las imágenes en movimiento.

Retomando el último capítulo, y lo mencionado hasta ahora, afirmo que el *anime* es expresión de contradicciones. Como producción de la creación artística de los sujetos, deviene o posee espacios de experiencia y horizontes de expectativa. Como producción capitalista, posee la fuerza fetichizante de consumo de las mercancías. Es más, podríamos afirmar, como lo podría sugerir Bolívar Echeverría (1998) o el mismo Walter Benjamin (2011), la producción creativa de imágenes del *anime* son expresiones del valor de cambio, pero, al mismo tiempo, manifestaciones del *sentido único* explícito en el *valor de uso como producción espacial de la utopía*. Estas relaciones se presentan en la narrativa. Dentro de los contenidos se pueden encontrar, entonces, que se pelea, se lucha, se conforma una potencia que busca un cambio, pero partiendo de un orden social establecido.

Así, puntualizamos, el *anime* influye en sus fans a través de capitales simbólicos y culturales. Generan un capital social para entablar con sus semejantes relaciones de *afinidades electivas* de las palabras y sus significantes: amistad, solidaridad, amor, felicidad... Los *otakus* se convierten, entonces, en actores sociales relevantes, pues ellos encarnan y permiten visibilizar estas tensiones y contradicciones en sus cuerpos, en sus acciones y, por esto mismo, esta investigación, nos permitimos decir, aparece como relevante dentro del espectro de investigaciones que se han dado sobre el tema, pues destaca las posibilidades de diálogo interdisciplinario, para perfeccionar las *afinidades electivas* de estos actores del mundo social.

Los puntos de reflexión y de convergencia de las espacialidades en donde se han realizado, llámese Argentina, Japón, España, Venezuela, Perú y, por supuesto, México, me permitieron ver que, sin duda, el tema es de vital importancia en nuestros tiempos, pero que,

en muchos casos, sólo hay una representación de la negatividad de la apropiación de los contenidos, y, por otro, de la relevancia de la identidad y la lucha por ella en los espacios de sus voces. Pero ninguna de ellas convergía entre estos dos puntos dialécticos que me permiten comprender la fortaleza de las imágenes en las prácticas de los *otakus* contra un sistema opresivo.

Retomemos la idea de la tensión y la contradicción para estas conclusiones finales. Lo negativo se ha presentado como reproducción de relaciones mercantiles, fetichizadas por las lógicas del mercado, del consumo y del capital. Sin embargo, aunque siempre están en relación con esas estructuras, hemos intentado demostrar que no subsumen a los sujetos en su totalidad. Las palabras, gestos y prácticas de los *otakus* demuestran posibilidades de una fuerza importante para resistir y luchar organizadamente más allá de sus lugares de encuentro, dentro, pero contra las lógicas estructurales.

Al presentar el *anime*, se nos presenta concretamente como un contenido que, a primera instancia, puede ser catalogado como infantil, pues son “simples caricaturas”. Encasillar este género en los encuadramientos de producciones infantiles, sin experiencia, es continuar invisibilizando la posibilidad de su potencia de cambio. Verlo, de igual forma, en un simple sentido de reproducción de lógicas y subjetivación del capitalismo es, considero, hacer lo mismo; y verlo, solamente como una lucha de resistencia que, me parece, algunos siguen manteniendo sólo para esos casos particulares de identidades establecidas, sin conectarlos a otros movimientos que resisten contras las violencias, termina dejando de lado la fuerza de resistencia política que tiene el *anime*, ya que, desde luego, sus imágenes *toman posición política*, diría Georges Didi-Huberman (2008).

El *otaku*, principalmente el mexicano (así como el latinoamericano), a través de las prácticas de consumo, del fetiche de la mercancía, de convertirse en mercancía él mismo, también genera relaciones que se fundamentan en el apoyo, la amistad, la generosidad, el respeto, el anhelo, y la experiencia de compartir un *gusto*. Con la expectativa que surge de la acción de compartir el *gusto*, consideramos, se potencian constantemente prácticas de sus *habitus*, contradictorios. Los contenidos animados japoneses les permiten, al mismo tiempo de servir al capital, poder contraponer micro resistencias que parten desde los sueños, desde la felicidad que sienten con estos contenidos, del juego como tal, que les permite desafiar estructuras de tradición como las de los géneros binarios sexuales que destacamos en el tercer

capítulo. Entonces, podemos decir que los *otakus* reproducen, en sentido inverso, lo que viven y realizan los personajes de sus *animés* favoritos (o los que más les gusten), ya que, dichos personajes luchan por mantener el orden social establecido, vinculado a las estructuras de dominación. Por su parte, los fans, al ser conscientes de la realidad de violencia, la confrontan a través de las experiencias, memorias y acciones colectivas, que los activan para luchar contra el orden social establecido mediante imaginarios disponibles en las *afinidades electivas* de las imágenes dialécticas inscritas en los *animés*.

Al luchar, al apropiarse de los capitales antes mencionados, al ver la realidad de sus vidas dañadas, al encontrar en el *gusto*, en sus *afinidades electivas*, una potencia que generan con las espacialidades que producen, son capaces de re-significar la vida y las luchas por algo mejor. A través de las imágenes que se les presentan en dichos contenidos se produce una re-significación en las subjetividades. Lo cual les permite ver su propia agencia como un poder-hacer de sus acciones, individuales y colectivas. Así, se genera la vinculación de afinidades con otros sujetos para luchar por la *vida cotidiana*. Como lo vimos en esta tesis, sobre todo en el tercer capítulo, acción y palabras aparecen en ellos para articular discursos y movibilidades. Es, en pocas palabras, usar las producciones y reproducciones de la vida capitalista para generar resistencia contra esa vida, estructurada y violentada por el fetiche de la mercancía.

Pienso en cómo jóvenes que son afectados por la precariedad laboral o por el infame discurso de tener “experiencia” a la hora de buscar tener un trabajo que permita sobrellevar la vida, ocupen y reproduzcan los espacios de movilidad de capital, como son los centros de las ciudades importantes, para ocupar un espacio, con una guitarra y reproducir canciones de contenidos animados japoneses. Tal y como se suele encontrar en los andadores del ayuntamiento de Puebla, o en la calle 5 de mayo, cerca de los bancos, de los restaurantes, de las tiendas. Usan la *industria cultural* capitalista nipona para sobrevivir en esos espacios rodeados de comercios y de la vida del consumo. Al mismo tiempo, como en el caso de Uziel, referenciado en la tesis, usan la reproducción material del capital, del espacio del trabajo asalariado, para vender y poder sobrevivir en la vida, y, al mismo tiempo, dar la oportunidad de que otros sustenten su vida al vender mercancía no oficial, elaborada por ellos, ganando lo necesario para vivir. Al final, esto nos remite a usar las herramientas, los modos de vida y las violencias del capitalismo como contradicciones, para encontrar las vías de hacer una

costumbre en común. A partir de eso, de las prácticas comunes del *gusto*, de los *habitus*, del juego, podemos destacar y fomentar a través de la escritura, las posibilidades alternativas de una *vida cotidiana* diferente. Una vida que tenga la fuerza, como se ha demostrado en Chile, en México y Puebla, de poder ser un movimiento y una voz que enuncia a través de gestos comunes, que los problemas del mundo son expresiones de la violencia del Capital.

Para finalizar, expongo mi conclusión personal, la cual es hacer visible, para el mundo académico, así como para aquellos *otakus* y fans que tengan la oportunidad de leer esta investigación, que los sujetos están cumpliendo su accionar de vivir la vida, y a partir de ella, son capaces de construir y reconstruir una vida que se contraponga a la *vida dañada*. Para esto, mi tarea como investigador es tratar de entender y hacerles saber qué perspectiva de vida están viviendo. Develar un mecanismo que se adscribe a las estructuras de orden social y de dominación que existen en nuestra realidad y que, al mismo tiempo, los sujetos tienen la capacidad para ir contra estas estructuras a través de la re-significación de sus prácticas sociales.

Es, en estas palabras finales, que el *anime* se erige como un contenido capitalista con fuerzas internas que contradicen el propósito de su divulgación. Sus fans, por esto mismo, están tanto fuera como dentro de la sociedad. Sus prácticas terminan siendo apartadas, silenciadas, en cierto sentido como las prácticas subsumidas por las lógicas del Capital, aunque estas mismas permiten abrir un nuevo panorama a la conformación de relaciones sociales. Aparecen como nuevas formas de resistencia cultural y simbólica, movilidades capaces de articularse con las problemáticas de otros movimientos para generar una fuerza social mayor. Claro está, todo dependerá siempre del contexto en el que surja dicha fuerza, pues, como lo señalamos en la tesis, los *otakus* japoneses resisten de una forma pasiva a su dominación, mientras que los *otakus* latinoamericanos, debido al legado de experiencias históricas y sociales, aparecen como sujetos activos de luchas, con una energía, ánimo e impulso considerable. Habrá que esperar el paso del tiempo, si dicho colectivo logra afianzarse como sujetos de lucha constante, para que aparezcan reflexiones en ellos que sirvan de líneas de fuga convertidas en posibilidades del hacer social y colectivo.

Glosario de términos

Alquimista: Son sujetos del *anime* de *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, que tienen la capacidad de modificar la materia.

Amaterasu: Diosa del sol en la religión sintoísta. En el *anime* franquicia de *Naruto*, es una técnica de fuego que se despierta en los ojos de ciertos miembros del clan Uchiha. La técnica está basada en llamas negras que no se pueden extinguir y que son capaces, inclusive, de consumir el fuego normal.

Anime: Expresión cultural que engloba tanto a la animación tradicional, como a la que se diseña por computadora de procedencia japonesa.

Bleach: *Anime* que presenta la vida del joven Ichigo Kurosaki, quien tiene la habilidad de ver fantasmas, hasta que un día, se cruza con una *shinigami* de nombre Rukia Kuchiki, quien le otorga (despierta) poderes de *shinigami*.

Boku Dake Ga Inai Machi: *Anime* que presenta a Satoru Fujinuma, personaje principal que, en el 2006, es un autor de *manga* sin éxito que trabaja en una pizzería. Tiene el poder de regresar a momentos pasados, y gracias a esto, debe encontrar al asesino de su madre.

Boku no Hero: Cuenta la historia de Izuku Midoriya, un joven que vive en un mundo de superhéroes y villanos, y su deseo es convertirse en uno. Asiste a una escuela especializada en eso.

Boruto: Naruto Next Generations: *Anime* que se suscita después de varios años de la última gran guerra ninja en *Naruto Shippuden*. Presenta al personaje principal, Boruto Uzumaki, hijo de Naruto Uzumaki, como el niño que vive de la sombra de su padre, héroe de la última guerra y que, conforme la narrativa avanza, él empieza a separarse de la historia de su padre, para forjar la suya.

Budismo: Religión que tuvo sus orígenes en las enseñanzas de Buda.

Candy Candy: Fue un *anime* que se emitió en Latinoamérica a partir de 1980. Candy es el personaje principal, una chica audaz e intrépida, que no duda ni vacila en sus decisiones y sentimientos.

CLANNAD: *Anime* basado en una novela visual. Presenta la vida de Tomoya Okazaki, su relación con su padre, amigas e intereses amorosos.

Cosplay: Contracción de *Costume Play* (interpretar disfrazado). Es la práctica de disfrazarse de un personaje concreto e interpretarlo, es convertirse en el personaje.

Digimon: Es una franquicia que incluye *animes* como *Digimon Adventure*, *Digimon Adventure 02*, *Digimon Tamers*, etc., así como videojuegos. Todo inicia cuando unos chicos de Tokio,

estudiantes de primaria, se encuentran en una excursión y de la nada, aparece un aparato junto a ellos, llamado *digivice*, Dicho aparato los transporta al mundo digital, y con él, aparecen *digimons* que les pertenecen.

Digivice: Aparato que aparece junto a los niños elegidos, que les permitirá digievolucionar a sus *digimons* compañeros.

Dragon Ball/Dragon Ball Z/Dragon Ball Super: Estos *animés* forman una franquicia muy importante, de las más exitosas que hay en el mundo. Parten del crecimiento y la evolución del personaje principal Goku, quien se da cuenta es un *Saiyajin*, un extraterrestre que le gusta pelear y que, a través de las batallas, protege la vida de las personas, el mundo, la galaxia y el universo.

Espada: Raza que aparece en el *anime* de *Bleach*. Se distinguen por presentar una máscara de hueso y un hueco en alguna parte de su cuerpo.

Fanart: Son dibujos creados a propia mano (o digitalmente) sobre los personajes de cualquier contenido.

Fandub: Esta práctica es la acción de los fans por subtitular *anime* y películas, de forma no oficial (sin salario).

Fanfiction: Son historias que crean los fans de sus personajes o *animés* favoritos. Usualmente, tienden a estar relacionados con una historia posterior a la del final del *anime*.

Fanmade: Tienen que ver con la producción de mercancía de *animés*. Pero, fuera del ámbito de lo original, pues son creaciones de los fans.

Frikiplaza: Espacios de consumo e interacción por parte de fanáticos. Friki puede considerarse una palabra peyorativa, que tiene una acepción de “rareza”, y se le asigna a todo aquel fan (principalmente en Estados Unidos) de gustos extraños.

Fullmetal Alchemist Brotherhood: Es un *anime* basado en alquimia. Edward Elric y Alphonse Elric son hermanos que están en la búsqueda de una piedra filosofal para recuperar sus cuerpos.

Gamer: Jugador de videojuegos, quien posee *gusto*, interés, dedicación y conocimiento de dichos contenidos.

Hajime no Ippo: Es un *anime* que se basa en los inicios y el camino que transita Ippo Makunouchi, quien es el personaje principal, para ser el mejor boxeador del mundo.

Heidi: Fue un *anime* de la década de los setenta en Japón, y que se estrenó en 1978 en Latinoamérica. Heidi es el nombre de la niña, personaje principal, quien es feliz de vivir en las montañas, libre, alejada de la vida en orden de la ciudad.

Husbando: Personaje ficticio que por lo general pertenece a los *animés* y videojuegos, con el cual un aficionado (*otaku*) genera una especie de relación afectiva. En este caso, por parte de las mujeres.

Ikebana: Es el arte japonés del arreglo floral.

Inuyasha: *Anime* que narra la vida del mitad hombre, mitad demonio, Inuyasha, junto a Higurashi Kagome (Aome en Latinoamérica), quienes buscan recuperar los fragmentos de una perla muy poderosa (la perla de *Shikon*), que en las manos del enemigo Naraku, representaría lo peor de su mundo.

Kamisama Hajimemashita: Nanami Momozono es el personaje principal. Ella pierde su casa por deudas en apuestas de su padre, quien la abandona a su suerte. Un día conoce a Tomoe y hace un contrato con él. Nanami se convierte en Dios de la tierra.

Karaoke: Es una forma de cantar con pistas de canciones, siguiendo la letra de la misma canción impresa sobre una pantalla y teniendo todo el acompañamiento musical respectivo.

Kawaii: En japonés, lindo o tierno.

Kimono: Traje tradicional japonés que pueden usar tanto hombres como mujeres.

Kyubi: Una de las nueve bestias del *anime* de *Naruto*. Es un zorro que posee nueve colas, con un odio hacia la humanidad.

La princesa caballero: Fue un *anime* de 1967 en Japón. En México y Latinoamérica en 1972. Zafiro, el personaje principal, es una chica que debe aparentar ser un chico para los intereses de su pueblo. Su lucha es poder defenderlo y evitar que la maldad se apodere de él.

La princesa Mononoke: Ambientada en los siglos XIV a XVI. Película animada que presenta el tema de la naturaleza amenazada por los seres humanos.

Los caballeros del zodiaco: *Anime* que, junto a *Dragon Ball Z*, son de los más famosos en el mundo y México. Su narrativa está influenciada en la mitología griega, pues los caballeros se encargan de proteger al mundo, principalmente, de la guerra santa contra el dios del inframundo Hades, protegiendo a la diosa Atena.

Manga: Se usa el concepto para hacer referencia a las historietas en general. Fuera de Japón es usado para señalar las historietas de origen japonés, así como el estilo de dibujo usado en estas.

Mazinga Z: Primer *anime* de robots. Un grupo de científicos disponen del robot gigante para combatir las fuerzas malignas del Dr. Hell, o Dr. Infierno en algunos países.

Meme: Imagen, video u otro elemento que se crea para descubrir y expresar una idea con fines humorísticos.

Meteoro: Es un *anime* que narra las aventuras de Meteoro Racer. El personaje es un corredor de autos que diseña su padre, en eventos automovilísticos.

Naruto/Naruto Shippuden: El *anime* de *Naruto* presenta a Naruto Uzumaki como personaje principal. Él es un niño que vive en la Aldea oculta entre las hojas y que es marginado socialmente, por poseer en su interior al Zorro de las nueve colas, un demonio que ya causó muerte y destrucción en el día en que Naruto nació. *Naruto Shippuden* es la continuación del *anime* mencionado, presentando a Naruto como adolescente y, claramente, con mucho más poder. Intenta proteger a sus seres queridos de la inminente amenaza que se cierne sobre ellos.

Neon Genesis Evangelion: También conocido como *Evangelion*, es un *anime* que se basa en un mundo futurista, en donde un grupo se encarga de la protección de la humanidad utilizando humanoides gigantes (*bio mechas*) llamados *Evangelion*.

One Piece: *Anime* que se enfoca en la vida de Luffy, quien desea ser el mejor pirata del mundo, y para eso, debe conseguir el *one piece*, un tesoro mítico entre los piratas.

Origami: Es un arte que consiste en el plegado de papel, sin usar tijeras o pegamento para obtener figuras de formas variadas, las que podrían considerarse como esculturas de papel.

Otakus: Grupo de adscripción cuyos integrantes son entusiastas de ver *anime*, leer *manga*, así como de otras actividades relacionadas.

Pokémon: Es una franquicia que inició en 1996. Comenzó como un videojuego RPG y tras su éxito se produjo el *anime*, así como mercancías al respecto.

Quincy: Seres humanos con poderes que aparecen en el *anime* de *Bleach*.

Ranma ½: Es un *anime* que tuvo una controversia muy fuerte en México. Ranma Saotome, el personaje principal, cayó en pozos encantados, y quién cae ahí, se transforma en aquello que murió en el pozo. Ranma cayó en uno donde murió una chica, por lo que, al entrar en contacto con agua fría, se transforma en mujer.

Remi: *Anime* que presentó la vida de Remi, el personaje principal. Un chico que de bebé fue raptado, posteriormente de niño, vendido, y en su vida constantemente debe pasar por adversidades en las familias donde se instaura.

Sailor Moon: Uno de los *animés* más conocidos y famosos tanto en Japón como en México. Serena, personaje principal, es una estudiante que se convierte en una *sailor scout*, por lo que debe proteger a su ciudad y, por consecuencia, al mundo.

Saiyajin/Super saiyajin: El primero es el nombre de un pueblo (o raza) del espacio, casi extinto. El segundo, es la transformación del *saiyajin* normal, quien alcanza poderes inimaginables.

Sakura Card Captors: Un *anime* de aventuras mágicas, donde el personaje principal, Sakura Kinomoto, libera unas cartas mágicas y deberá, junto al guardián de las cartas, encontrarlas y sellarlas.

Samurái: Guerreros antiguos de Japón, que conformaron una élite militar y política dentro de la historia japonesa. Solían poseer un camino de códigos, y se les reconocía por un estilo de peinado, así como el cargar siempre una espada (*katana*) para sus enfrentamientos.

Samurái X: *Anime* que presenta la vida cotidiana del samurái Kenshin Himura, y su transitar en la vida, sus relaciones, y su pasado doloroso como asesino.

Shinigami: En el imaginario colectivo japonés, son los dioses de la muerte.

Shinobi: Ninja.

Sintoísmo: Religión étnica, animista y politeísta de Japón basada en el culto de los *kami* (dioses), fuerzas sagradas que rigen cada uno de los elementos y fenómenos de la naturaleza.

Supercampeones: fue un *anime* que se basó en fútbol. Presentaba las aventuras de Oliver Atom en su camino para convertirse en el mejor jugador japonés, y del mundo.

Toei Animation: Anteriormente *Toei Doga*. Es actualmente, uno de los estudios animadores más importantes que hay en Japón. Dicho estudio se ha encargado de la animación de contenidos que han tenido un éxito mundial, como por ejemplo, *Astro Boy*, *Dragon Ball* y *Los caballeros del Zodiaco*.

Trapito: Personaje masculino de *anime* que viste, actúa y se ve como una chica.

Tsunade: Personaje femenino del *anime Naruto*. Es la Quinta *Hokage*, la líder y protectora de la Aldea de la Hoja (en japonés, *Konoha*).

Waifu: Personaje ficticio que por lo general pertenece a los *animés* y videojuegos, con el cual un aficionado (*otaku*) genera una especie de relación afectiva. En este caso, por parte de los hombres.

Anexos

Anexo 1



Esta imagen presenta una variedad de personajes, de los *animes* más famosos en el mundo. En ella podemos encontrar a Goku, de *Dragon Ball Z*; Naruto, de *Naruto Shippuden*; Yagami Taichi, de *Digimon Adventure*; Luffy, de *One Piece*; Serena, de *Sailor Moon*, Ash Ketchum (Satoshi en japonés) de *Pokémon*; Inuyasha, de *Inuyasha*; Seiya, de *Los Caballeros del Zodiaco*; Yugi Moto, de *Yu-Gi-Oh!*; Kurosaki Ichigo, de *Bleach*; etc. Imagen tomada de <https://www.fiverr.com/etsuhimu/write-you-any-type-of-fanfiction>

Anexo 2



Esta imagen presenta a esos fanáticos, *otakus*, quienes se reúnen para celebrar y disfrutar de los contenidos animados japoneses. La imagen resulta interesante, pues se puede ver una multiplicidad de sujetos que se presentan, por sus *afinidades electivas*, realizando una de las técnicas características de Goku, personaje de *Dragon Ball Z/Super*, en la *Comic Con* de San Diego, en Estados Unidos.

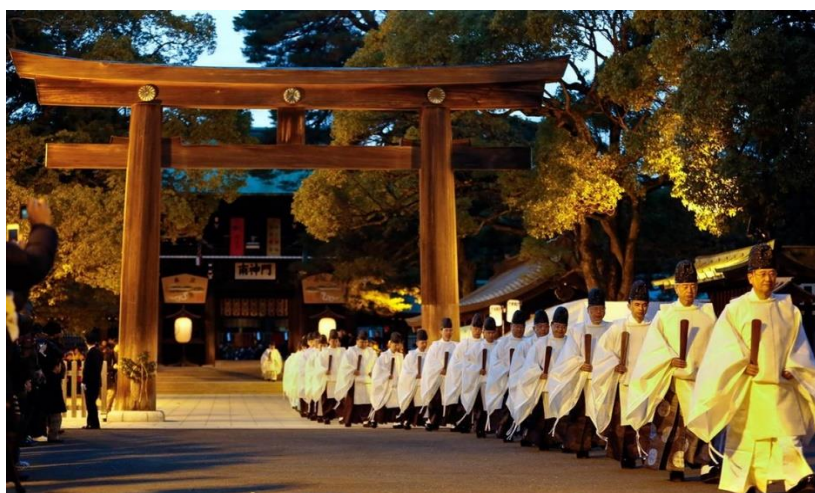
Resulta interesante ver la multiplicidad de los *otakus*, pues, como se percibe, hay algunos que llegan a vestirse similar a los personajes, hay otros que se presentan con mayor mesura y, de igual forma, hay gente tanto de tez blanca, como afrodescendientes, lo que implica el impacto de dichos contenidos en la diversidad social del mundo. Imagen tomada de <https://www.mimorelia.com/otakus-rompen-record-en-san-diego-con-el-kamehameha-mas-grande/>

Anexo 3



Ilustración de un *Samurái* sujetando su *katana*. Imagen tomada de <https://www.periodistaenjapon.com/armas-samurai>

Anexo 4



La religión sintoísta en Japón. Imagen tomada de <http://www.religionracional.com/sinto%C3%ADsmo>

Anexo 5



La imagen muestra figuras representativas de la influencia de la religión budista en Japón. Imagen tomada de <https://www.viajarporlibre.net/sintoismo-budismo-japon/>

Anexo 6



Imagen del personaje principal de *Samurái X* (*Rurounin Kenshi* en Japón), Kenshi Himura, con una frase que presenta en dicho contenido animado. Imagen tomada del perfil en *Facebook* de Academia de Cultura Asiática Ninshi, en <https://www.facebook.com/AcademiaNinshi/posts/3222483351138454>

Anexo 7



Imagen del anime *Inuyasha*, con los personajes principales de la narrativa del contenido. Se desarrolla en un periodo del antiguo Japón, en donde Kagome (Aome en Latinoamérica), la chica con el uniforme escolar, viaja al pasado a través de un pozo cercano a un árbol. Ahí se da cuenta que es la reencarnación de una sacerdotisa, y a partir de eso, inicia su vida viajando entre ambos mundos. Imagen tomada de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/detalles-nuevo-anime-inuyasha-servira-secuela-protagonista-638011>

Anexo 8



Imagen del anime *Bleach*, con sus personajes principales. El chico de cabello naranja, es el personaje principal, llamado Ichigo Kurosaki, sosteniendo su *Zampakuto* (espada). La vestimenta que usa, es la ropa de *shinigami* que se presenta en el contenido. Importante señalar que, a diferencia de otros *animes*, *Bleach* presenta a los dioses de la muerte (*shinigamis*) con corporalidades y características humanas. Imagen tomada de <https://www.tonica.la/geek/Nuevo-anime-de-Bleach-confirmado-20200318-0007.html>

Anexo 9



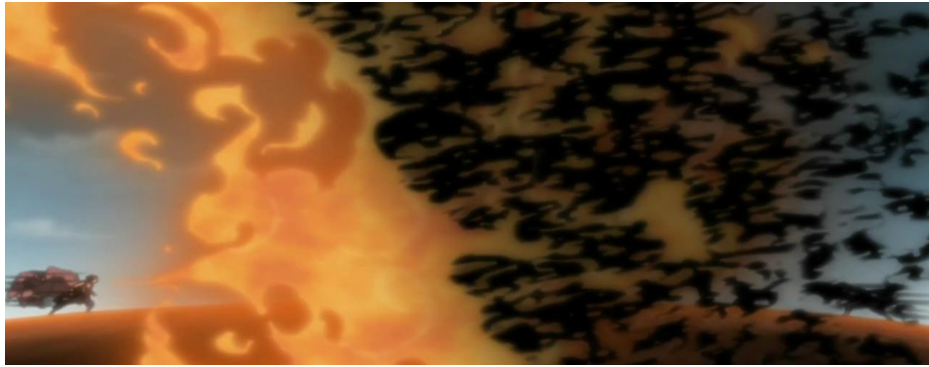
Arte marcial *Kendo*, el cual se práctica con una armadura y espadas de bambú, como se puede apreciar en la imagen. Imagen tomada de <https://www.viaje.jp/cultura/deporte/kendo.html>

Anexo 10



La imagen presenta la franquicia completa del *anime* *Naruto*. En la imagen de la izquierda, se puede ver al personaje principal, Naruto Uzumaki, siendo solo un niño. Actualmente este *anime* se sigue transmitiendo en México, a través del canal de cable *BitMe*. En la imagen del medio, se puede ver a Naruto ya en una etapa de adolescente. Por último, en la imagen de la derecha, se puede ver la transición de la narrativa en donde Naruto ya no es el personaje principal de *Boruto: Naruto Next Generations*, sino que es, como lo expresa el título, su hijo Boruto. Imagen tomada de <https://laverdadnoticias.com/espectaculos/Naruto-Como-ver-todo-el-anime-OVA-y-peliculas-en-orden-20200824-0252.html>

Anexo 11



La imagen superior, la primera que se presenta, es *Amaterasu*, la diosa del sol en la religión sintoísta. La imagen inferior presenta la batalla entre Itachi Uchiha y su hermano menor, Sasuke Uchiha, en la cual Sasuke, el de la izquierda, usa una técnica de fuego de su clan, mientras que Itachi, el de la derecha, contrarresta el fuego usando la técnica *Amaterasu*. Imágenes tomadas de <https://www.mundosamurai.com/amaterasu/> y <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Amaterasu>

Anexo 12



Imagen en la cual se presenta el *kimono*, la ropa tradicional japonesa que, aún en estos tiempos, se sigue usando, pero sólo para festividades o momentos importantes, como se muestra en las palabras de dicha imagen. Pues en la *vida cotidiana*, los japoneses visten como la mayoría de sujetos globalizados en el mundo. Imagen tomada de <https://japonismo.com/producto/sesion-fotos-boda-en-kimono>

Anexo 13



Como se muestra en la imagen, ese es el tipo y estilo de *manga* (podría decirse, cómic japonés). Suele presentarse en blanco y negro, y se lee de izquierda a derecha (diferente a cómo leemos en occidente). Imagen tomada de <https://finde.latercera.com/cultura-pop/biblioteca-de-manga-vina-del-mar/>

Anexo 14



La imagen presente muestra cómo es una convención *otaku* en Japón. El espacio en donde se reúnen e interactúan. La convención es la “Anime Japan” celebrada en Tokio. Imagen tomada de https://www.hosteltur.com/comunidad/nota/021558_tokio-acoge-la-vii-edicion-de-anime-japan-2020.html

Anexo 15



Movilizaciones estudiantiles en 1968 en Japón. Las cuales se impulsaron del descontento y las movilizaciones que empezaron en la década de los sesenta en el país nipón. Imagen tomada de <https://www.sinpermiso.info/textos/el-68-japones-una-reaccion-colectiva-al-rapido-crecimiento-economico-en-una-epoca-de-agitacion>

Anexo 16



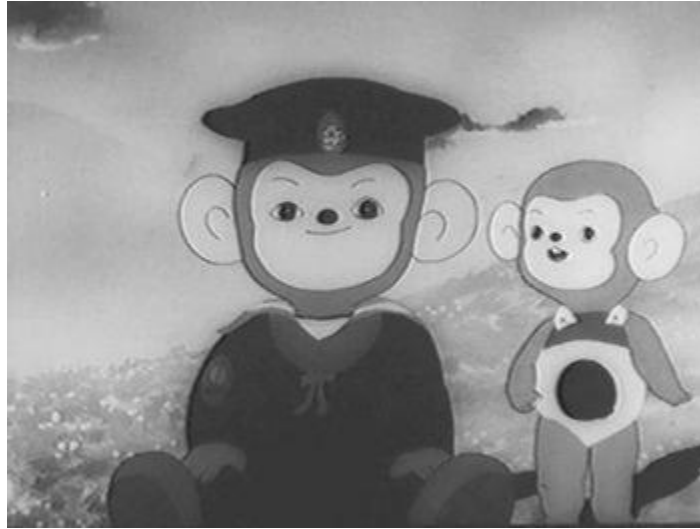
Katsudo Shashin, considerado como el primer *anime* en la historia de Japón. Imagen tomada de <http://animeyanime23.blogspot.com/2018/08/el-primer-anime-del-mundo.html>

Anexo 17



Chikara to onna no Yo no Naka, primer *anime* sonoro de 1933, con duración de 3 minutos. Imagen tomada de <https://anime.icotaku.com/anime/5515/Chikara-to-Onna-no-Yo-no-Naka.html>

Anexo 18



Momotarou-Umi no Shinpei, anime sonoro de 1945. Tenía una trama que recreaba el bombardeo a Pearl Harbor. Imagen tomada de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Anime/MomotarosDivineSeaWarriors>

Anexo 19



Hakujaden fue de los primeros *animes* a color que se hicieron. Su trama presentaba a un panda y un mapache que se reunían con su amo chino y su serpiente mascota, que se había transformado en una doncella encantada. Imagen tomada de <https://washiblog.wordpress.com/2018/11/30/the-start-of-the-anime-industry-toei-douga-hakujaden/>

Anexo 20



Astro Boy fue creado por el famoso *mangaka* (creador de *mangas*) Ozamu Tezuka. El *anime* presenta a dicho androide como su personaje principal, en un mundo futurista donde los robots coexisten con los humanos. Imagen tomada de <https://www.bitme.gg/noticias/anime/cuando-que-hora-estrena-astro-boy-bitme-anime/>

Anexo 21



Gen de los pies descalzos (en japonés, *Hadashi no Gen*), fue una película animada que presentó, como se puede ver en la imagen, la cruel realidad de la destrucción que ocasionaron las bombas atómicas (en particular, la bomba atómica de Hiroshima). Imagen tomada de <https://rafomonica.wordpress.com/2012/01/01/anime-basado-en-la-bomba-atmica-de-hiroshima/>

Anexo 22



En la imagen se muestra lo que es la cultura *kawaii* en Japón, relacionada al ámbito del consumo, particularmente de *Hello Kitty*. Imagen tomada de <https://culturainquieta.com/es/lifestyle/item/14420-kawaii-o-la-edulcorada-cultura-japonesa-de-lo-tierno.html>

Anexo 23



Imagen que representa el fenómeno *hikikomori* en Japón. La vida fuera de la realidad cotidiana japonesa. Imagen tomada de <https://larepublica.pe/salud/2020/04/03/sindrome-hikikomori-una-forma-de-cuarentena-voluntaria-antes-de-la-expansion-del-coronavirus-atmp/>

Anexo 24



Pokémon es un *anime* basado en criaturas que tienen relación con la naturaleza, por ejemplo, en la imagen el *pokémon* verde (bulbasaur) es de tipo planta, el dinosaurio rojo (charmander) es de tipo fuego, la tortuga (squirtle) tipo agua, y los restantes (siendo el amarillo, pikachu, el más famoso de todos) tipos eléctricos. Son buenos y son capaces de convertirse en los mejores amigos de uno. El mundo *pokémon* es extenso, y tu compañero *pokémon* te ayudará en el rol que decidas reproducir en ese mundo. El *anime* inició gracias al gran éxito que tuvo el videojuego. Imagen tomada de https://as.com/meristation/2020/02/13/noticias/1581576624_508899.html

Anexo 25



Dragon Ball Z es, probablemente, el *anime* más famoso del mundo. Fue el que marcó una época en Japón, México y Latinoamérica. El *anime* es la segunda parte de la franquicia, pues el primero se llamó *Dragon Ball*, el cual narró las luchas del personaje principal Goku, de edad infantil, protegiendo la paz de la tierra. *Dragon Ball Z* presenta a un Goku adulto y convertido en padre, haciéndose cada

vez más fuerte y protegiendo ya no solo la tierra, sino la galaxia y el universo. Posteriormente surgió *Dragon Ball Super*, y es, en esta narrativa, en la que protegen ya no solo a su universo, sino a los demás universos existentes.

Imagen tomada de <https://www.mdzol.com/napsix/2020/7/22/horoscopo-chino-que-personaje-de-dragon-ball-eres-según-tu-signo-93712.html>

Anexo 26



Distrito de Akihabara, zona que para los fans del *anime*, de los videojuegos y la tecnología, se convierte en su paraíso. Imagen tomada de https://es.123rf.com/photo_62960424_tokio-jap%C3%93n-cirka-mayo-2016-el-distrito-de-akihabara-en-tokio-jap%C3%B3n-el-distrito-es-una-zona-comercial-im.html

Anexo 27



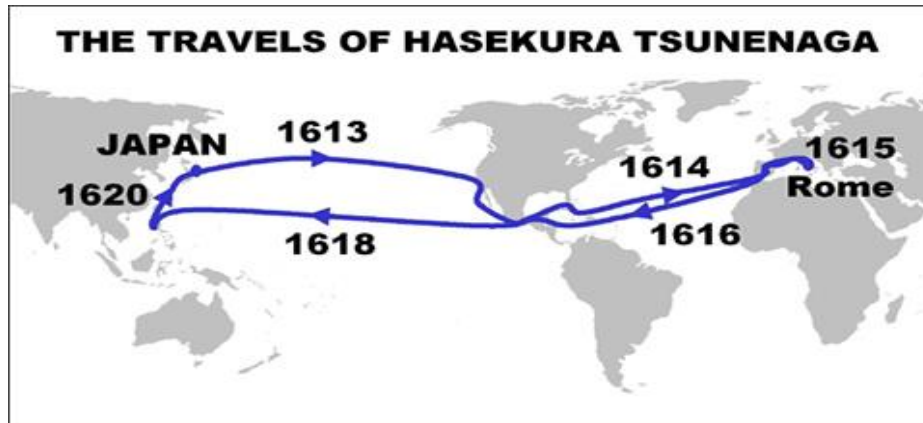
Glorioso martirio de los veinte y tres SS Protho-Martyres de Japón. Pedro Baptista y sus Compañeros pertenecientes a la Orden Seraphica y Provincia Descalzos de San Gregorio de Filipinas, ilustración –grabado calcográfico- de Juan Francisco de San Antonio: «Crónicas de la apostólica provincia de S. Gregorio de religiosos descalzos de NSPS Francisco en las Islas Filipinas, China, Japón, & c. (Parte Tercera, de la Celeberrima Seraphica Mission de Japon), Sampaloc, 1744. Imagen tomada de <https://redhistoria.com/los-26-martires-cristianos-de-japon-la-crucifixion-de-1597/#:~:text=El%205%20de%20febrero%20del,26%20m%C3%A1rtires%20cristianos%20de%20Jap%C3%B3n%C2%AB>.

Anexo 28



Tokugawa Ieyasu. Imagen tomada de <https://www.nippon.com/es/japan-topics/b06907/>

Anexo 29



Travesía de la misión *Hasekura*. Como se puede ver, aparece el viaje y el año de la llegada a la Nueva España. Imagen tomada de la página de la Embajada de Japón en México <https://www.mx.emb-japan.go.jp/hasekura/sp/historia.html>

Anexo 30



La feria de Acapulco. Imagen tomada de la página de Arqueología Mexicana, <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/las-ferias-durante-la-colonia>

Anexo 31



La princesa Mononoke, de 1997. Fue una película realizada por el Studio Ghibli, de Hayao Miyazaki. Imagen tomada de <https://www.revistacactus.com/de-dioses-y-mujeres-la-princesa-mononoke-como-la-primera-gran-pelicula-de-animacion-del-siglo-xxi/>

Anexo 32



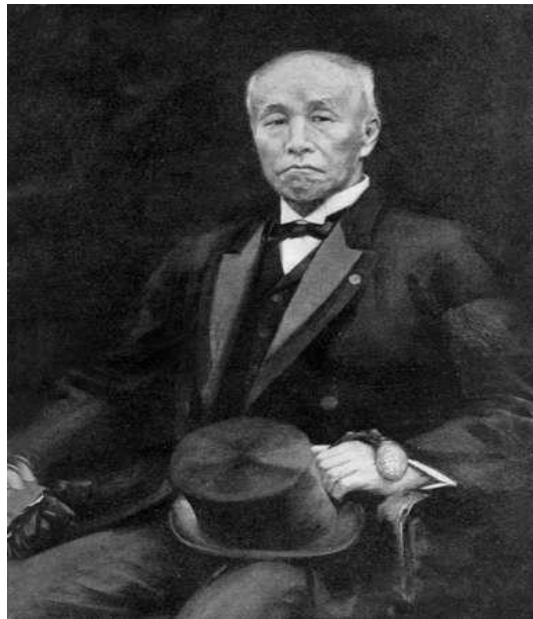
La comisión mexicana enviada a Japón en 1874. De pie, de izquierda a derecha: Francisco Jiménez, Francisco Díaz Covarrubias, Francisco Bulnes. Sentados: Agustín Barroso y Manuel Fernández Leal. Fotografía anónima, *La comisión astronómica mexicana*, ca. 1874-1876. Imagen tomada de <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/la-extraordinaria-expedicion-cientifica-japon>

Anexo 33



Terashima Munenori. Nacido en una familia de Samuráis. Falleció en 1893. Imagen tomada de <https://jref.com/articles/terashima-munenori.130/>

Anexo 34



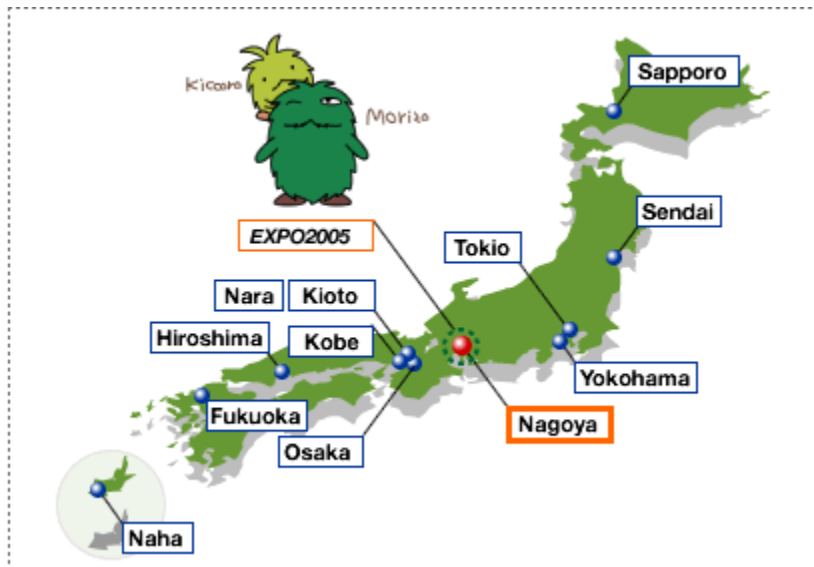
Ōkuma Shigenobu. Nació el 11 de marzo de 1838, y falleció el 10 de enero de 1922. Imagen tomada de <https://www.britannica.com/biography/Okuma-Shigenobu>

Anexo 35



Mutsu Munemitsu. Nació el 20 de agosto de 1844, y falleció el 24 de agosto de 1897.

Anexo 36



Ciudades principales de Japón. Las que se hace mención en el texto, Tokio, Yokohama, Osaka y Sendai. Principales ciudades de migrantes japoneses. Imagen tomada de http://www.expo2005.or.jp/es/visitingjapan/basic_info/basici.html

Anexo 37



Mapa administrativo de Japón. Sus regiones y prefecturas. Imagen tomada de https://es.123rf.com/photo_60334348_mapa-administrativo-jap%C3%B3n-regiones-y-prefecturas-ilustraci%C3%B3n-vectorial.html

Anexo 38



Takeaki Enomoto. Nació en 1836 y falleció en 1908. Imagen tomada de <https://jref.com/articles/enomoto-takeaki.104/>

Anexo 39



Japoneses del primer proyecto colonizador fallido regresaron en 1901 a Chiapas y fundaron una cooperativa en el rancho El Tajuco, el cual funcionó hasta 1921, aunque el lugar existe hasta la fecha. Palma Kerber, Víctor (2017). Imagen tomada de <https://relatosehistorias.mx/la-colección/105-leandro-valle>

Anexo 40



Kingo Nonaka con su uniforme militar. Nació en 1899 en Japón, en la prefectura de Fukuoka. Falleció en México en 1977. Imagen tomada de <http://kokomexico.com/es/kingo-nonaka-el-japones-que-participo-en-la-revolucion-mexicana>

Anexo 41



Exposición de productos japoneses (Colección Artes Gráficas Panorama). Hernández Galindo, Sergio (2016). Imagen tomada de <http://www.discovernikkei.org/es/journal/2016/9/13/centenario-independencia-mexico/>

Anexo 42

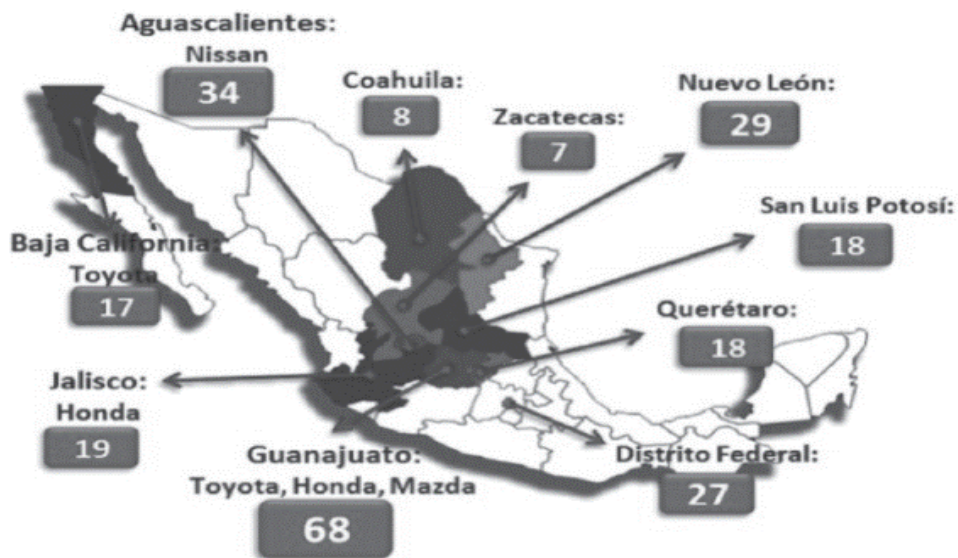


Imagen que demuestra la inversión de capital japonés en México, y la distribución de empresas niponas en el país. Falck Reyes, Melba E. (2016). Imagen tomada de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4337/433753437002/html/index.html>

Anexo 43



Kiichi Aichi. Nació en 1907 y falleció en 1973. Imagen tomada de https://www.tyg.jp/e/about_the_university/history.html

Anexo 44



Aviones de la Japan Air Lines, en 2017. Imagen tomada de <https://asia.nikkei.com/Business/Japan-Airlines-to-add-flights-to-Australia-Hawaii>



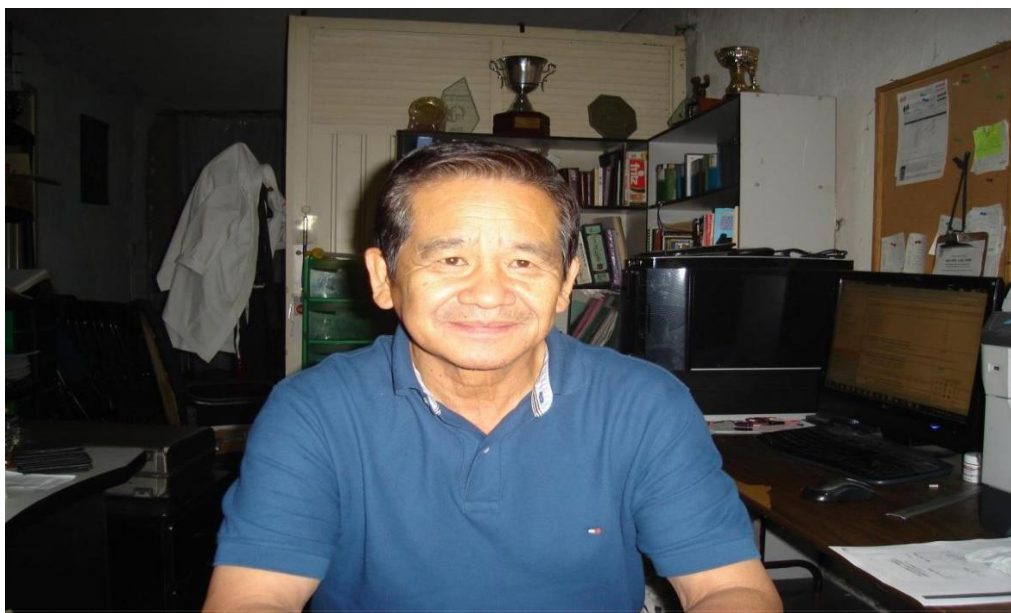
Encuentro internacional de estudiantes de intercambio entre México y Japón, realizado en la Universidad de Guadalajara, en la semana cultural de Japón en la UdeG en 2014. La imagen muestra la continuidad de la relación académica entre los dos países. Imagen tomada de <https://www.udg.mx/es/noticia/comparten-estudiantes-experiencias-de-intercambio-mexico-japon>

Anexo 46



Mtro. Y Sensei Yoshinori Tamedá Sakamoto en el *dojo* de Judo *Shobukan* de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, ubicado en el Complejo Deportivo de Ciudad Universitaria de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 47



Lic. Y Sensei Koichi Choda Watanabe, en el despacho de su escuela de karate. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 48



Entrada a la escuela de Karate de Koichi Choda Watanabe, que al mismo tiempo es gimnasio. Se encuentra ubicada en la 16 oriente, no. 14, en el centro de la ciudad de Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.



Dojo de la escuela de karate de Koichi Choda Watanabe, se encuentra ubicado en la primera planta del edificio. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 49



Edificio de la Asociación México Japonesa de Puebla A. C., ubicada en la calle Privada Popocatepetl, No. 2709, col. Los Volcanes, Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.



Edificio del Centro de Idioma Japonés de Puebla A. C. (mismo edificio que la Asociación). Ubicado en la calle Privada Popocatepetl, No. 2709, col. Los Volcanes, Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 50



Cuadro conmemorativo al Campeonato Mundial de Karate, celebrado en Puebla en el 2002 por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. El cuadro se encuentra en el pasillo de la escuela de Karate de Koichi Choda, en la entrada. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 51



Arquitecto y *Sensei* Nicanor Tochimani Tecaxco (quien sostiene almohadilla para las patadas) instruyendo en el Karate Do, en el *dojo* de *Mushin-Lenguas*, en la Facultad de Lenguas de la Benemérita Universidad Autónoma Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 52



Imagen del Liceo Mexicano Japonés en la actualidad. El nivel escolar es preparatoria. La imagen aparece acompañada, en la página oficial, de un breve texto: “Respeto. Conoce una forma de educación tricultural diferente, enfocada en guiar y formar jóvenes íntegros”. Imagen tomada de <https://www.liceomexicanojapones.edu.mx/Preparatoria/preparatoria.html#image-10>

Anexo 53



Festival artístico en la escuela en la década de 1950. Colección familia Hara. Hernández Galindo, Sergio (2016). Imagen tomada de <http://www.discovernikkei.org/es/journal/2016/6/3/chuo-gakuen/>

Anexo 54



Foto de la familia Ono, tomada entre los años sesenta y setenta en Puebla. En la parte superior, de izquierda a derecha se encuentran: Katsumi Ono Nakamura y Armando Ono Nakamura; en la parte inferior, de izquierda a derecha se encuentran: Nakamura Yukiko y Ono Masao. Fuente: Lic. Armando Ono Nakamura.



La familia Ono en el 2016. De izquierda a derecha: Akira y Yukio (nietos de Armando Ono), junto a su padre y Susana Ono Kishigami, su madre (hija de Armando Ono); posteriormente se encuentra Armando Ono Kishigami (hijo de Armando Ono), junto a su esposa y sus hijos Hideki e Ichiro; en la parte inferior: Armando Ono Nakamura junto a su esposa. Fuente: Lic. Armando Ono Nakamura.

Anexo 55



Entrada del negocio de reparación de escapes “Mofles Ono”, ubicado en la 25 poniente No. 1918, col. Los Volcanes, Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.



Lic. Armando Ono Nakamura en la entrada del negocio “Mofles Ono”. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 56



Presentación del grupo *Tsukinoura* en el Museo San Pedro, ubicado en la 4 norte No. 203, centro histórico, Puebla. La presentación se realizó en el mes de febrero de 2014. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2014.

Anexo 57



Los Supercampeones fue un anime que se basó en fútbol. En la imagen se puede ver el equipo escolar del Niupi, el equipo más famoso, pues tenía al portero Benji Price (el de gorra) y al mejor jugador

japonés del *anime*, Oliver Atom (quien está pisando el balón). Imagen tomada de <https://www.tierragamer.com/super-campeones-panini-figuras/>

Anexo 58



Hajime no Ippo se basa en el inicio y el camino que transita Ippo Makunouchi, personaje principal, para ser el mejor boxeador del mundo. El antagonista principal del *anime* es un boxeador mexicano llamado Ricardo Martínez (la imagen inferior), quien es múltiple campeón de boxeo. Imágenes tomadas de [https://ippo.fandom.com/wiki/Hajime no Ippo: The Fighting!](https://ippo.fandom.com/wiki/Hajime_no_Ippo:_The_Fighting!)
[https://ippo.fandom.com/wiki/Ricardo Martinez](https://ippo.fandom.com/wiki/Ricardo_Martinez)

Anexo 59



Cocina del Centro de Idioma japonés, ubicada en el primer piso del edificio. Espacio donde se lleva a cabo la enseñanza de la gastronomía japonesa. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.



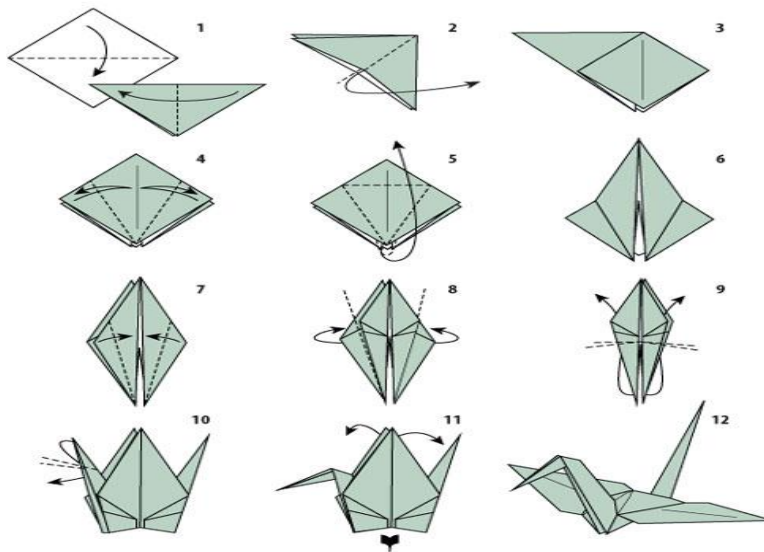
Muestrario de los platillos que se pueden realizar en la clase de cocina japonesa por parte del Centro de Idioma japonés, ubicado dentro del inmueble. Entre los platillos que se manejan están, de izquierda a derecha en la parte superior: Curry Rice, Yakimeshi, Futomaki, Onigiri, Zarusoba, Udon, Tonkatsu, (los demás ya no son visibles). Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 60



Salón donde se ofrece la clase de *Ikebana*. En la imagen se puede percibir el arte del arreglo floral japonés (*Ikebana*). Ubicado en el primer piso del edificio del Centro de Idioma japonés. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 61



Pasos a seguir para hacer una figura en *origami*. Imagen tomada de <http://bengar.com/blog/origenes-del-origami/>

Anexo 62



Maestra Akiko Yamamoto (primera de izquierda a derecha, parte media) en clase de Japonés III, en el CELE de la Facultad de Lenguas de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Foto tomada por: Alan Eugenio González, en 2016.

Anexo 63



Curso para los docentes del idioma japonés en los estados de Puebla, Tlaxcala y Veracruz. Llevado a cabo en el mes de noviembre de 2015, en la sala de Exámenes Profesionales de la Facultad de Lenguas de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Fuente: Yamamoto, Akiko. “Curso para los docentes del idioma japonés en los estados de Puebla, Tlaxcala y Veracruz”, en la página de Fundación Japón en México. Imagen tomada de <http://www.fjmex.org/v2/site/nota.php?id=809&sc=25>

Anexo 64



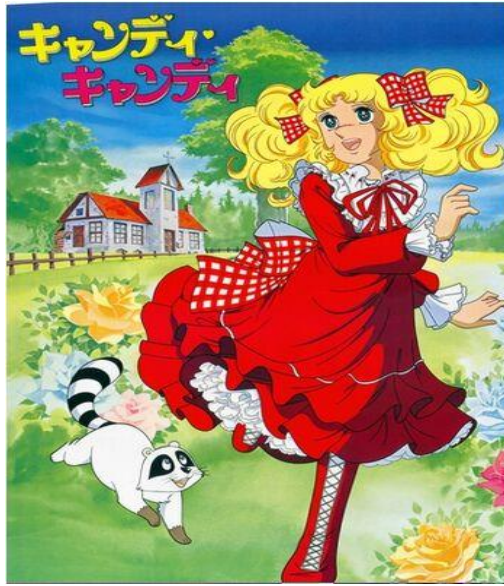
Heidi, también conocida como *Heidi: la niña de las montañas* (o *de las praderas*), fue un *anime* con gran popularidad en México a partir de su debut en 1978. En la imagen, están los personajes principales del contenido. La niña de vestido rosa es Heidi, y el anciano que aparece, su abuelo. Heidi era una niña intrépida, audaz, que se sentía libre en las montañas, pues había sido criada ahí. Imagen tomada de <https://www.melodijolola.com/entre-amigas/te-acuerdas-de-heidi-la-nina-de-los-alpes>

Anexo 65



La princesa caballero es un *anime* de Ozamu Tezuka, creador de *Astro Boy*. Apareció en México en la década de los setenta. Su personaje principal, Zafiro, es una chica (elegida de un reino del cielo al que pertenece y la designa como mujer) que debe ser criada como niño para cumplir la voluntad de su pueblo. Imagen tomada de <https://www.pinterest.com.mx/pin/174936766755924074/>

Anexo 66



Candy Candy fue un *anime* que se emitió en Japón entre 1976 a 1979. En Latinoamérica (porque su doblaje se realizó en Argentina) fue a partir de 1980. En la imagen podemos ver a Candy, personaje principal. Ella es una huérfana que creció en un orfanato, y tras ser adoptada, comienza una serie de aventuras. Imagen tomada de https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Candy_Candy

Anexo 67



Speed Racer en inglés, *Mach GoGoGo* en japonés, y en Latinoamérica como *Meteoro*, fue un *anime* que se transmitió en Japón entre 1967 y 1968. Go Mifune es el personaje principal, conocido para los

latinoamericanos como Meteor Racer es un piloto de carreras automovilísticas que conduce los autos que diseña su padre, el Mach 5 y posteriormente el Mach 6. Imagen tomada de <https://peru.com/videojuegos/zona-asia/anime-nueva-serie-meteoro-camino-noticia-360699>

Anexo 68



Mazinger Z fue el primer *anime* del género *Mecha* (robots), y con él se dio una apertura para muchos contenidos de ese estilo. Se transmitió en Japón entre 1972 y 1974, y en México, apareció en marzo de 1986, a través de *canal 5*. Actualmente es transmitido por el canal de cable *BitMe* y el canal abierto de *Imagen Televisión*. La segunda imagen es una estatua del *anime*, ubicada en la zona de Tarragona, en la urbanización de Mas del Plata, en España. Imágenes tomadas de <https://www.xataka.com.mx/cine-y-tv/serie-original-mazinger-z-1972-llega-a-netflix-mexico-latinoamerica> y <http://elprimerpaso.es/2012/10/la-estatua-gigante-de-mazinger-z-de-tarragona/>

Anexo 69



Remi (o *Remi, el niño de nadie*) apareció en Japón en 1977, y en México en la década de los ochenta. Remi era el personaje principal. Un niño que fue secuestrado y entregado a una familia en Francia. A los ocho años es regalado a un actor italiano ambulante, quien después fallece. Los acompañaban un perro y un mono, quienes igual fallecen. Remi después sería adoptado por una familia inglesa, dándose cuenta que era su familia. La vida del personaje es una constante lucha contra la adversidad.

Imagen tomada de <https://www.amazon.com.mx/Remi-Serie-Completa-Personajes-Animados/dp/B0017RLORI>

Anexo 70



Saint Seiya, conocido en Latinoamérica como *Los Caballeros del Zodiaco*, fue un *anime* que hizo su debut en la televisión japonesa en 1985. En México, aparece en 1986, con constantes transmisiones durante la década posterior. Inclusive, aún sigue siendo transmitida en la televisión por cable. La imagen presenta a los caballeros de bronce, quienes siempre se encargaron de ser los protectores del mundo. El tercero (de izquierda a derecha), es Seiya, el caballero de pegaso, y la chica detrás, es la

Diosa Atena. El anime se basa en la mitología griega. Imagen tomada de <https://www.marca.com/claro-mx/trending/2020/10/11/5f8348d1ca474113188b4607.html>

Anexo 71



Ranma 1/2 se emitió en Japón entre 1989 y 1992. Cinco años después, en 1997, se estrenó en México. Ranma Saotome, en un entrenamiento en China, cayó en las pozas encantadas de Jusenkyo. A raíz de esto, cada vez que entra en contacto con agua fría, se transforma en mujer y, para revertir esto, debe entrar en contacto con agua caliente. En la imagen, Ranma es el chico de cabello oscuro con coleta, Ranma mujer, es la chica de cabello pelirojo. Imagen tomada de https://rumics-world.fandom.com/es/wiki/Ranma_1/2

Anexo 72



Sailor Moon se estrenó en Japón en 1992, y a México llegó en 1996. Tuvo un gran éxito en estos dos países. La historia presentaba a Serena Tsukino (Usagi en Japón), una estudiante que entabla una

amistad con una gata que habla, llamada Luna. Mediante la charla con la gata, descubre que ella está destinada a ser una *sailor scout*. Imagen tomada de <https://www.milenio.com/espectaculos/television/sailor-moon-anime-visto-serena-casa>

Anexo 73



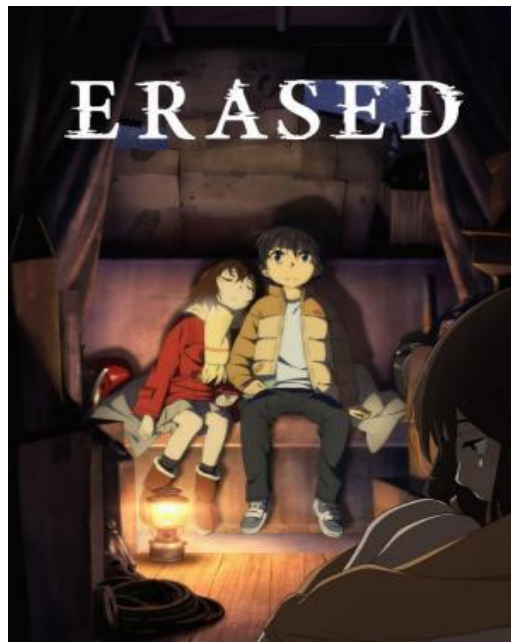
Digimon es una franquicia que engloba, además de *Digimon Adventure* (el de la imagen), secuelas de *animes* (*Adventure 2*, *Tamers*, *Frontier*, etc.). Implementó en su narrativa, la relación entre un mundo físico (de humanos) y un mundo digital (de *digimons*). Los *digimons* son criaturas que viven en dicho mundo digital, como se puede apreciar en la imagen, son como animales que tienen la capacidad de hablar y de digievolucionar (a criaturas más poderosas). Imagen tomada de <https://www.20minutos.es/noticia/3721071/0/digimon-cumple-20-anos-cinco-curiosidades-serie-triunfo-millennials/?autoref=true>

Anexo 74



Sakura Card Captors es un *anime* creado por CLAMP. Se emitió en Japón del 7 de abril de 1998 al 21 de marzo del 2000. En Latinoamérica se transmitió del 2000 al 2001. El personaje principal es Sakura Kinomoto, una estudiante de primaria que descubre unas cartas mágicas, las cartas *clow*, las cuales libera y, por esta situación, tiene que volverse su buscadora y atraparlas. Imagen tomada de https://seriesjaponesas.fandom.com/es/wiki/Sakura_Card_Captors

Anexo 75



Erased en inglés, *Boku Dake Ga Inai Machi* en japonés, fue un *anime* que se transmitió en el 2016 en Japón. En México se encuentra el contenido en la plataforma de *Netflix*, aunque no es el *anime*, sino la versión recreada por personas reales (llamada *Live Action*). En la imagen se puede ver a Satoru,

el joven que regresa al pasado para salvar a la niña que está a su lado, de una muerte por un asesino en serie. Imagen tomada de <https://www.filmaffinity.com/es/film396799.html>

Anexo 76



Un local de venta de mercancías de *animes* en la *frikiplaza* de la CDMX. Imagen tomada de <https://mxcity.mx/2018/03/10-razones-visitar-la-frikiplaza/>

Anexo 77



Joven disfrazado (haciendo *cosplay*) del personaje de Naruto, en alguna convención. Imagen tomada de <https://www.redbull.com/mx-es/m%C3%A9xico-potencia-mundial-de-cosplay>

Anexo 78



Death Note es un *anime* que se transmitió de 2006 a 2007. Yagami Light, personaje principal, es el estudiante de preparatoria más brillante de la región de Kanto, en Japón. Aburrido de su vida, un día encuentra una libreta (*death note*) con reglas. Light se da cuenta que al escribir el nombre de una persona (y conocer su rostro) en la libreta, ésta moriría en 40 segundos. Light decide ponerle fin a todas las personas malvadas (asesinos, violadores, etc), para crear su propio mundo de justicia.

Imagen tomada de <https://www.casaspammer.com/2017/04/death-note-una-muy-buena-introduccion-al-anime/>

Anexo 79



Se desconocen los personajes que aparecen en la imagen, pero ayuda a ejemplificar el fenómeno y la concepción de los *trapitos*. Como se puede ver en la imagen, son hombres, vestidos de mujer, que están orinando en mingitorios, particulares de los baños masculinos. Imagen tomada de https://www.taringa.net/+humor/que-es-y-que-no-es-un-trapito-guia-basica_13qpa0

Anexo 80



One Piece es un *anime* que comenzó a transmitirse en 1999, y aún sigue vigente, con más de 700 episodios. Se puede encontrar en la plataforma de *Netflix*. Narra la historia de Luffy, personaje principal (en la imagen, el del sombrero de paja), quien desea convertirse en el mejor pirata y, para eso, debe hallar el *one piece*. Imagen tomada de <https://spoiler.bolavip.com/series/Cuando-llegan-mas-episodios-de-One-Piece-a-Netflix-20201012-0002.html>

Anexo 81



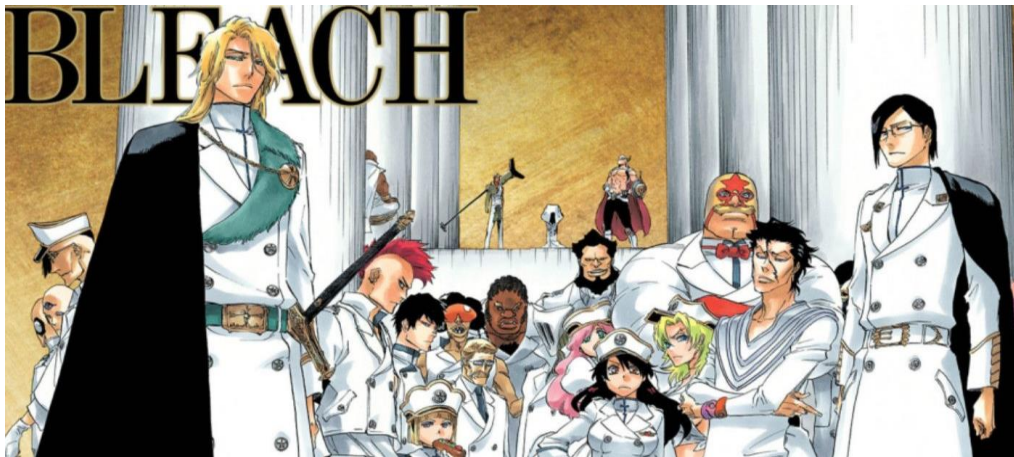
Boku no Hero es un *anime* del 2016, que presenta a Izuku Midoriya, conocido también como Denku (en la imagen, el del cabello verde), como personaje principal. Vive en un mundo donde la mitad de la población son superhéroes y villanos, y su deseo es convertirse en uno, por lo que decide ir a una academia para cumplir su sueño. Imagen tomada de <https://culturageek.com.ar/boku-no-hero-academia-adaptacion-live-action/>

Anexo 82



En la primera imagen, se puede ver a Goku en su estado normal. En la segunda, se puede ver como el cabello se le torna rubio y largo, además de la desaparición de las cejas. Esa transformación es la fase (o nivel) 3 de *supersaiyajin* de Goku. Imágenes tomadas de <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/goku-roman-futbolista-espanol-cambio-nombre> y <https://codigoespaguetti.com/noticias/asi-lucia-el-diseno-original-de-super-saiyajin-3-de-goku/>

Anexo 83



Estos son los grupos existentes de varios mundos que aparecen en *Bleach*. En la primera imagen aparecen los *shinigamis*, del mundo de la sociedad de almas. En la segunda aparecen los *espadas*, del mundo de hueco mundo. En la última, los *quincys*, seres humanos que viven en el mundo normal. Imágenes tomadas de [https://www.ecured.cu/Shinigami_\(Bleach\)](https://www.ecured.cu/Shinigami_(Bleach)), https://aminoapps.com/c/bleach-amino/page/blog/teoria-de-los-espada/N1lM_3pUMuaqRrXzMEEZ31gmjM5WJN4NGd y <https://www.cbr.com/bleach-best-quincy-ranked/>

Anexo 84



Fullmetal Alchemist Brotherhood apareció en 2009 (fiel al *manga*, pues existió antes otra animación que se alejó de la historia original). En la imagen se puede ver a los dos personajes principales, los hermanos Edward Elric (de la izquierda) y Alphonse Elric (de la derecha). La historia comienza cuando los dos niños pierden a su madre (muerte por enfermedad), y sin un padre, deciden probar con alquimia para resucitar a su mamá. Este proceso está prohibido, por lo que, cuando lo realizan, Edward pierde su mano y pierna, mientras que Alphonse pierde todo su cuerpo y, para evitar que desapareciera del mundo, Edward ata su alma a una armadura. Ambos inician el camino para recuperar sus cuerpos.

Anexo 85



El *Kyubi* (nueve colas), de nombre Kurama, es una de las nueve bestias con gran poder del *anime* de *Naruto*. Está basado en la bestia mitológica china (y, por ende, japonesa y coreana) del zorro de nueve

colas. En *Naruto* aparece desde el primer capítulo. Fue el causante de la destrucción de la aldea, la muerte de muchas personas (incluidas los padres de Naruto), el día del nacimiento de Naruto. Existe desde los primeros días de los ninjas. Ha sido encerrado en varias personas para tenerlo en su control, el último ha sido Naruto, quien logra cambiar todo su odio y, después de todo, se convierten en amigos, luchando juntos en la última guerra ninja. Imagen tomada de <https://nagashisenbon.fandom.com/es/wiki/Kurama>

Anexo 86



En la primera imagen, el actor de doblaje mexicano, Mario Castañeda (voz de Goku adolescente y adulto). En la imagen inferior, Laura Torres, actriz de doblaje mexicana (voz de Goku niño, y voz de sus hijos Gohan y Goten, en sus etapas infantiles). Imágenes tomadas de <https://www.aquien.mx/convive-con-mario-castaneda-la-voz-de-goku-a-traves-de-zoom/> y <https://zonacero.com/sociales/vi-goku-y-fue-un-amor-primera-vista-laura-torres-la-voz-que-le-dio-vida-al-anime-136574>

Anexo 87



Daniel Abundis, actor de doblaje mexicano. Imagen tomada de https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Daniel_Abundis

Anexo 88



Ejemplo de *fanart*. Como se puede ver en la imagen, una persona (un fan u *otaku*) se está encargando de dibujar a Bardock, padre de Goku. Imagen tomada de <https://www.deanime.info/fanarts-anime/>

Anexo 89



Imagen que muestra llaveros de *anime*, producidos de manera no oficial. Estas son las mercancías *fanmade* que realiza el fan (u otaku). Imagen tomada de <https://es.aliexpress.com/item/4000723006145.html>

Anexo 90



En este *meme* podemos ver a un sujeto levantando su puño hacia el cielo, y en el mencionado espacio, vemos a Naruto, personaje principal del *anime* que lleva su nombre. La ironización de este *meme* va enfocado a las personas que creen que sus problemas serán solucionados por algún Dios, o que sus actividades diarias deben ser realizadas en nombre de este Dios. La ironía, es que este joven realiza las mismas prácticas, pero por el personaje Naruto.



Este *meme* toma el sonido que emite el *pokémon* pikachu (el pika pika), del *anime* *Pokémon*, para ironizar la traducción del sonido. Así, según el *meme*, pikachu dice que se debe destruir el capitalismo. Imagen tomada de la página Izquierda Pokemon-posting en Facebook <https://www.facebook.com/izquierdaPokemonposting/posts/179588777028552>

Anexo 91



Kamisama Hajimemashita es un *anime* que se transmitió en 2012. El personaje principal es la chica que se puede ver en la imagen, Nanami Momozono. La trama comienza con ella, perdiendo su casa por deudas en apuestas de su padre, quien la abandona a su suerte. Un día, sin lugar a dónde ir, se encuentra en un parque con un joven (Tomoe, el de la imagen), quien era guardián de un templo.

Nanami hace un contrato con él, convirtiéndose en dueña del templo y Dios de la tierra. Nanami tendrá que probar a los dioses que ella misma puede ser una deidad digna (con la ayuda de Tomoe). Tendrá que aprender a ser Dios de la tierra, en un mundo donde la ciencia y la tecnología han superado la espiritualidad. Imagen tomada de <https://www.amazon.es/Kamisama-Hajimemashita-Soundtrack-Toshio-Masuda/dp/B00U5Y7OX2>

Anexo 92



Tsunade es la *kunoichi* (ninja mujer) más famosa del mundo de *Naruto*. Nieta del Primer *Hokage*, y alumna del Tercer *Hokage*. Fue reconocida por su increíble fuerza, y junto a sus compañeros de equipo, Orochimaru y Jiraiya, reconocida en la Tercera Gran Guerra Ninja como una de los Legendarios Sannin (tres, en japonés) de la Hoja. Fue la creadora e impulsora de técnicas médicas, así como impulsó que hubiera un ninja médico en los escuadrones. Se convirtió en la Quinta *Hokage*, líder de la aldea y protectora de ella. Imagen tomada de <https://laverdadnoticias.com/espectaculos/Naruto-Candente-cosplay-de-Tsunade-recordo-por-que-la-aman-los-fans-20200809-0173.html>

Anexo 93



Neon Genesis Evangelion fue un *anime* que se transmitió entre 1995 y 1996. Se presenta en un mundo futurista en donde un grupo, llamado Nerv, protege a la humanidad de los ataques de seres de origen y naturaleza desconocidos, utilizando humanoides gigantes (*bio mechas*) llamados *Evangelion*. Imagen tomada de <https://www.espinof.com/listas/neon-genesis-evangelion-que-orden-ver-mitico-anime-que-ha-llegado-a-netflix-enloquecer-intento>

Anexo 94



Itachi Uchiha es un personaje del *anime* de *Naruto* (y *Naruto Shippuden*). Es miembro del clan Uchiha, y desde niño destacó en un clan tan prodigioso como el suyo. En una noche se encargó (junto a alguien más) de asesinar a todo su clan, inclusive a sus padres. La única persona que dejó con vida, fue a su hermano menor, Sasuke Uchiha. En la imagen se ve como sangran sus ojos. Esto se debe al

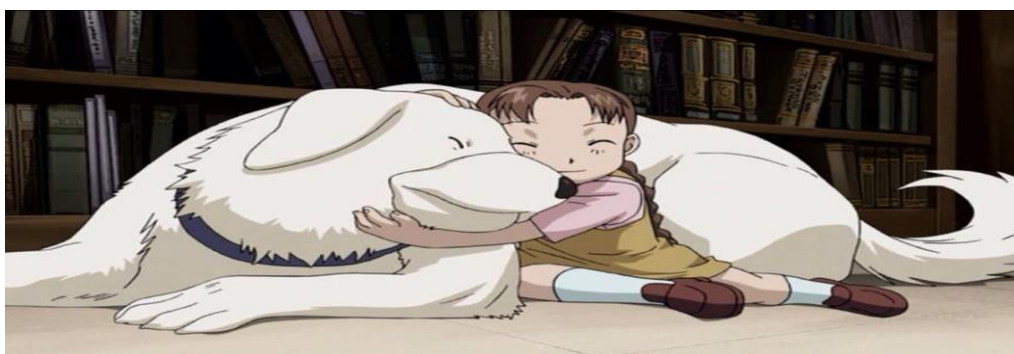
uso de la técnica (ya mencionada en este apartado de anexos) *Amaterasu*. Imagen tomada de <http://take-game.blogspot.com/2017/05/alasan-kenapa-itachi-bisa-mengalahkan.html>

Anexo 95



CLANNAD es un *anime* basado en una novela visual del mismo nombre, desarrollada por la compañía Key. El *anime* fue transmitido de 2007 a 2008. Trata sobre la vida estudiantil de Tomoya Okazaki, un medio “delincuente” que discute a menudo con su padre, pero que, aun así está caracterizado por su amabilidad. En la trama, se conocerán sus intereses amorosos, y de sus amigas. Su secuela, *CLANNAD: After Story*, avanza un poco más en el tiempo y relata la vida adulta de los personajes. Imagen tomada de <https://animeworld.fandom.com/es/wiki/CLANNAD>

Anexo 96



Nina Turner, de 4 años. Hija del alquimista mencionado en las últimas páginas del tercer capítulo. Como se puede ver en la imagen, la niña era feliz junto a su perro, Alexander. Imagen tomada de <https://www.latercera.com/mouse/fullmetal-alchemist-nina-tucker/>



Nina y Alexander fusionados, por la alquimia del padre de Nina. La quimera, mantenía consciencia, capacidad de llorar y del habla. El dolor en ellos fue demasiado, al grado que pidieron la muerte. Imagen tomada de <https://www.pinterest.com.mx/pin/198721402292543186/>

Anexo 97



Imagen que muestra parte de las protestas de las movilizaciones sociales en Chile, contra el gobierno de Piñera. En la pancarta, se hace referencia al *anime Naruto*, y se muestra un dibujo del personaje así como una frase que, probablemente, diría Naruto. Imagen tomada de Facebook.

Bibliografía

- Adorno, Theodor W. (2009). *Crítica de la cultura y sociedad II. Intervenciones entradas*. Madrid. Akal.
- (2004). *Escritos sociológicos I*. Madrid. Akal.
 - (2006). *Minima Moralia. Reflexiones desde una vida dañada*. Madrid. Akal.
 - (2002). *Dialéctica Negativa*. Madrid. Editorial Nacional.
- Adorno, Theodor y Edgar Morín (1967). *La industria Cultural*. Buenos Aires. Galerna.
- Adorno, Theodor y Max Horkheimer (2013). *La industrial cultural* (Apostilla por Luis Ignacio García). Buenos Aires. El cuenco de plata.
- Álvarez, F. (2016). “Cibercultura otaku, un análisis interdiscursivo de identidades fan puestas en escena en grupos de Facebook”. *Perspectivas de la comunicación*, vol. 9, núm. 2, pp. 31-57.
- Ashcroft, Bill y Pal Ahluwalia (2000). *Edward Said. La paradoja de la identidad*. Barcelona. Bellaterra.
- Asiain, Aurelio (2014). *Japón en Octavio Paz*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Ayala Estrada, Brenda Marina (2013). *Las migraciones japonesas en México: Los problemas que enfrentaron los japoneses a causa de la Segunda Guerra Mundial*. Ponencia. México. UNAM.
- Balbuena López, Silvia Stephania (2019). *México y Japón, la historia de las relaciones exteriores entre el Sol Azteca y el Sol Naciente desde el siglo XVI hasta el siglo XXI, y su proyección en México*. Tesis de Licenciatura. Puebla. Facultad de Derecho y Ciencias Sociales. Licenciatura en Relaciones Internacionales. BUAP.
- Banega Peyrot, Julio Emmanuel (2018). “¿Qué anima el anime?”. En Daza Orozco, Carlos Eduardo, Antonio Míguez Santa Cruz y Analía Lorena Meo. *Narrativas Visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*. Bogotá. Fundación universitaria San Mateo.
- Benjamin, Walter (2011). *Calle de dirección única*. Madrid. Abad.
- (1955). *Tesis de Filosofía de la Historia*. RevoltaGlobal. Consultado en <http://www.anticapitalistas.org/IMG/pdf/Benjamin-TesisDeFilosofiaDeLaHistoria.pdf>

- Berman, Morris (2017). *Belleza neurótica. Un extranjero observa Japón*. México. Sexto piso.
- Besserer, Federico (2016). *Intersecciones urbanas. Ciudad transnacional/ ciudad global*. México. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Bloch, Ernst (1977). *El principio de Esperanza I*. Madrid. Editorial Aguilar.
- Bonder Grimberg, Irit (s/f). *Netnografía: Aplicación de técnicas etnográficas en la web 2.0*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS) de la Universidad Autónoma de México (UNAM), pp. 16. Consultado en <http://elmecs.fahce.unlp.edu.ar/iv-elmecs/BonderPONmesa03.pdf>
- Bourdieu, Pierre (2000). *Contrafuegos. Reflexiones para servir a la resistencia contra la invasión neoliberal*. Barcelona. Anagrama.
- (1998). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. España. Taurus.
- (2002). *Capital cultural, escuela y espacio social*. México. Siglo XXI.
- (2007). *El sentido práctico*. Argentina. Siglo XXI.
- Bourdieu, Pierre y Loïc Wacquant (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Argentina. Siglo XXI.
- Bourdieu, Pierre, Jean-Claude Chamboredon y Jean-Claude Passeron (2002). *El oficio del sociólogo. Presupuestos epistemológicos*. Argentina. Siglo XXI.
- Braudel, Fernand (1976). *El mediterráneo y el mundo mediterráneo en la época de Felipe II. Tomo I*. Madrid. Fondo de Cultura Económica.
- Burke, Peter (2011). *Formas de Historia Cultural*. España. Alianza Editorial.
- Carpinzano, Noelia Analía y Gerardo Ariel Del Vigo (2013). *El concurso del cosplay: dinámicas e interacciones subculturales*. Ponencia. Jornadas de la carrera “Comunicación y Ciencias Sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos”. Argentina. Universidad de Buenos Aires. Consultado en https://www.academia.edu/28163632/El_concurso_de_Cosplay_Din%C3%A1micas_e_interacciones_subculturales_Lic_Carpinzano_Noelia_Anal%C3%ADa_Lic_Del_Vigo_Gerardo_Ariel_FSOC_UBA
- Castelán García, Claudia A. (2019). “Cuerpos proteicos, subjetividades performativas”. *Contraste Regional*, vol. 7, núm. 13. Consultado en <http://revistacontrasteregional.ciisder.mx/index.php/rcr/article/view/76>

- Cervera Aguirre, Manuel (1996). *Globalización Japonesa: Lecciones para América Latina. Política industrial, inversión extranjera y proyección económica en el Asia-Pacífico*. México. Siglo XXI.
- Chartier, Roger (2005). *Pluma de ganso, libro de letras, ojo viajero*. México. Universidad Iberoamericana.
- Cobos, Tania Lucía (2010). “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina”. *Razón y Palabra. Semiótica y comunicología: historias y propuestas de una mirada científica en construcción*, núm. 72. Tecnológico de Monterrey, Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Consultado en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Corcuff, Philippe (1998). *Las nuevas sociologías. Construcciones de la realidad social*. Madrid. Alianza Editorial.
- Cortés, Enrique (1980). *Relaciones entre México y Japón durante el porfiriato*. México. Secretaria de Relaciones Exteriores.
- De Ávila, José Juan (2015). “Un samurái en la Revolución Mexicana”. *El Universal*. México Consultado en <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/2015/05/16/un-samurai-en-la-revolucion-mexicana>
- De Certeau, Michel (2000). *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*. México. Universidad Iberoamericana.
- Debord, Guy (1998). *La sociedad del espectáculo*. Archivo Situacionista. Consultado en <https://sindominio.net/ash/espect0.htm>
- Del Vigo, Gerardo Ariel (s/f). *Comunidad otaku y prácticas fan. Una aproximación al carácter constructor de las identidades a través del don y la falta*. Consultado en https://www.academia.edu/34559106/Del_Vigo_Otaku_comunidad_pdf
- Derrida, Jacques (2005). *Política de la amistad seguido del El odio de Heidegger*. España. Trotta.
- Didi-Huberman, Georges (2008). *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid. A-Manchado Libros.

- Domínguez Nava, Cuauhtémoc (2017). “El arte marcial que llegó para quedarse. Una historia del karate en México”. *Relatos e historias en México: Los Virreyes de la Guerra*. vol. IX, núm. 107. México.
- Dosse, François (1986). *La historia en migajas*. México. Universidad Iberoamericana.
- Duhau, Emilio y Angela Giglia (2016). *Metrópolis, espacio público y consumo*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Echeverría, Bolívar (1998). *Valor de uso y utopía*. México. Siglo XXI.
- (2001). *Definición de la cultura. Curso de filosofía y economía 1981-1982*. México. UNAM.
- (2013). *La modernidad de lo barroco*. México. Era.
- Eugenio González, Alan (2016). *Una historia más para la historiografía mexicana: Las migraciones japonesas a México y Puebla durante el s. XX. El crecimiento de la comunidad japonesa y México-Japonesa*. Tesis de Licenciatura. Puebla. Facultad de Filosofía y Letras. Licenciatura en Historia. BUAP.
- Foucault, Michel (2016). *La sociedad punitiva*. Argentina. Fondo de Cultura Económica.
- (2007). *Historia de la sexualidad I. La voluntad del saber*. Madrid. Siglo XXI.
- Frankl, Viktor (2015). *El hombre en busca de sentido*. Barcelona. Herder.
- Furuya, Hideo (1985). *Memoria del Servicio Exterior Mexicano en Japón*. México. Secretaria de Relaciones Exteriores.
- Gallegos García, Arturo. (2019). “¿Nani? ¡Es el anime!”. *Algarabía*, año XVIII, no. 172. México.
- Gamarra Stagnaro, Alessandra Tatiana (1 de octubre 2020). “El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shonen Naruto Shippuden a partir del relato de Nagato/Pain”. En Quiroz (moderadora), *Cuerpo, representación y experiencia de los contenidos mediáticos*. Seminario en línea Japón y los Imaginarios Transculturales. Organizado por el Círculo de Estudios sobre Subcultura japonesa en México y el Posgrado en Antropología Social de la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=LApHR8MbRhY>
- García Núñez, Roberto y Dassaev García Huerta (2014). “Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica”. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, año 6,

- núm. 10. México. Universidad de Guadalajara. Consultado en <http://contexlatin.cucsh.udg.mx/index.php/CL/article/view/2770>
- Giddens, Anthony (1994). “Religión, ideología y sociedad”. En *El capitalismo y la moderna teoría social. Cuarta parte: Capitalismo, socialismo y teoría social*, capítulo XIV. Barcelona. Labor.
- Gilly, Adolfo (2016). *Historia a contrapelo. Una constelación*. México. Era.
- Gómez Izquierdo, José Jorge (1991). *El movimiento antichino en México (1871-1934). Problemas del racismo y del nacionalismo durante la Revolución Mexicana*. México. INAH.
- González, Mónica (2015). “Participación sobresaliente del equipo femenino de judo”. *Dirección Deportes de Combate*. Puebla. BUAP. Consultado en <http://dideco-buap.blogspot.com/2015/04/participacionsobresaliente-del-equipo.html>
- González Oliver, Adelaida E. (s/f). *Walter Benjamin y el lenguaje*. Consultado en <https://microcosmosbenjaminiano.wordpress.com/2020/03/28/159/>
- Guber, Rosana (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Argentina. Siglo XXI.
- Gutiérrez Lizardi, Alejandro (2020). “Cultura otaku dentro de las convenciones de anime y manga en la ciudad de México: la evolución de 1990 al 2020”. En Domínguez Prieto, Olivia (coord...). *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México*. México. Palabra de Clío.
- Habermas, Jürgen (2016). *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Han, Byung Chul (2016). *Topología de la violencia*. Barcelona. Herder.
- Hardt, Michael y Antonio Negri (2000). *Imperio*. Massachusetts. Harvard University Press.
- Haro, Francisco Javier, José Luis León y Juan José Ramírez (2011). “Asia”. En Mercedes de Vega (coord.). *Historia de las relaciones internacionales de México, 1821-2010*. México. Secretaría de Relaciones Exteriores. Consultado en https://acervo.sre.gob.mx/images/libros/RI/vol_6_asia.pdf
- Hernández Galindo, Sergio (2011). *La guerra contra los japoneses en México durante la Segunda Guerra Mundial. Kiso Tsuru y Masao Imuro, migrantes vigilados*. México. Itaca.

- (2011). “Japoneses la comunidad en busca de un nuevo sol naciente -parte 10”. *Descubre a los Nikkei. Emigrantes japoneses y sus descendientes*. Consultado en <http://www.discovernikkei.org/es/journal/2011/2/3/nuevo-sol-naciente/>
- (2016). “La escuela Chuo Gakuen: semilla del prestigio de la comunidad japonesa en México”. *Descubre a los Nikkei. Emigrantes japoneses y sus descendientes*. Consultado en <http://www.discovernikkei.org/es/journal/2016/6/3/chuo-gakuen/>
- Herrera Carrasco, Jacqueline (2020). “Los niños elegidos de la transición”. En Quiroz (moderadora), *Cuerpo, representación y experiencia de los contenidos mediáticos*. Seminario en línea Japón y los Imaginarios Transculturales. Organizado por el Círculo de Estudios sobre Subcultura japonesa en México y el Posgrado en Antropología Social de la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=LApHR8MbRhY>
- (2020). “Kamisama Hajimemashita: el viaje del héroe femenino y el romance como denuncia social”. Ponencia. 25 de septiembre.
- Huizinga, Johan (2007). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza Editorial.
- Ishizaki, Morito (2018). Entrevistador. ‘Hikikomori’ en primera persona: el testimonio de Hayashi Kyōko. *Sociedad*. Consultado en Nippon.com una ventana a Japón. https://www.nippon.com/es/column/g00472/?fbclid=IwAR0Skq5FuAIUYVpcvx_2Q7aIcy3A2oWkjK12qR_IFhF-eNLCZGwCpH1i6BI
- Jaramillo Marín, Jefferson y Carlos Del Cairo (2013). “Etnografía y teoría social. Entrevista al sociólogo Javier Auyero”. *Universitas humanística*, no. 75, pp. 359-377. Colombia.
- K-Magazine (2020). S/n título. *Facebook*. Consultado en <https://www.facebook.com/Kmagazine/posts/2823679724585610>
- Kent Carrasco, Daniel y Carmen Aguirre Anaya (2018). *Revivir el pasado con el hálito del presente. La historia cultural como instrumento*. Puebla. Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego”. BUAP.
- Kocka, Jürgen (2002). *Historia social y conciencia histórica*. Madrid. Marcial Pons.
- Koselleck, Reinhart (2012). *Historias de conceptos. Estudios sobre semántica y pragmática del lenguaje político y social*. Madrid. Trotta.

- (1993). *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*. Barcelona. Paidós.
- Kracauer, Siegfried (2008). *La fotografía y otros ensayos. El ornamento de la masa 1*. Barcelona. Gedisa.
- Lefebvre, Henri (1976). *Espacio y Política*. Barcelona. Península.
- (1972). *La vida cotidiana en el mundo moderno*. Madrid. Alianza Editorial.
 - (2013). *La producción del espacio*. España. Capitán Swing.
- Löwy, Michael (2018). *Redención y utopía. El judaísmo libertario en Europa Central. Un estudio de la nueva afinidad electiva*. Chile. Ariadna Ediciones.
- Lozoya, Jorge Alberto y Víctor Kerber Palma (2018). “Japón Contemporáneo. La Hecatombe”. En Tanaka Michiko (coord.). *Historia mínima de Japón*. México. El Colegio de México.
- Lukács, Georg (1969). *Historia y conciencia de clase. Estudios de dialéctica marxista*. México. Grijalbo.
- Mandujano Arrez, Gabriel y Karina Juárez Morales (2020). “¿Por qué seguimos hablando de Goku, Seya y Serena? El discurso del *Cool Japan* en México desde la cultura *otaku*”. En Domínguez Prieto, Olivia (coord...). *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México*. México. Palabra de Clío.
- Marcuse, Herbert (2010). *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona. Ariel.
- (1983). *Eros y Civilización*. Madrid. SARPE.
- Marroni, María da Gloria (2016). “¿”Dar voz al otro?” Lo métodos biográficos y las narrativas de los migrantes: un debate ejemplar en ciencias sociales”. *Tla-Melaua*, revista de Ciencias Sociales, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, nueva época, año 10, núm. 41. pp. 202-221. México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Marroni, María da Gloria y Guillermo Alonso Meneses (2006). “El fin del sueño americano. Mujeres migrantes muertas en la frontera México-Estados Unidos”. *Migraciones Internacionales*, vol. 3, núm. 3. México. El Colegio de la Frontera Norte.
- Martínez Legorreta, Omar (2018). “De la modernización a la guerra”. En Tanaka Michiko (coord.). *Historia mínima de Japón*. México. El Colegio de México.

- Marx, Karl [Friedrich Engels] (2013). *El capital. Tomo II/Vol.4. Libro segundo. El proceso de circulación de capital*. México. Siglo XXI.
- Marx, Karl (2018). *El capital. Tomo I/Vol.3. Libro primero. El proceso de producción del capital*. México. Siglo XXI.
- (2017). *El capital. Tomo I/Vol.2 Libro primero. El proceso de producción del capital*. México. Siglo XXI.
- (2018). *El capital. Tomo I/Vol. I Libro primero. El proceso de producción del capital*. México. Siglo XXI.
- Matamoros Ponce, Fernando (2015). *Pensamiento Colonial. Descubrimiento, conquista y “guerra de los dioses” en México*. México. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Universidad Veracruzana.
- (2020). “A más de 500 años de la invasión de Hernán Cortés a Mesoamérica: violencia del capital y esperanzas”. *Utopía y praxis Latinoamericana*. Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social, año 25, núm. 91. Venezuela. Universidad de Zulia.
- (2008). “Signos secretos de la fotografía en movimiento y sueño.” En *Memorial de agravios. Oaxaca, México, 2006*. Nahón, Abraham, Jorge Pech Casanova y Sergio Santamaría (coord.). Oaxaca. Marabú Ediciones.
- (2020). “Prolegómeno”. En Nahón, Abraham. *Imágenes en Oaxaca. Arte, política y memoria*. México. Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Mendiola, Alfonso (2003). “Un nuevo reto a la interpretación de las crónicas de la conquista: historizar el concepto de experiencia”. En *Historia y Grafía*, núm. 20. México. Universidad Iberoamericana.
- Montesperelli, Paolo (2005). *Sociología de la memoria*. Argentina. Ediciones Nueva Visión.
- Morillo Maqueda, María (2017-2018). *El rol femenino en las películas de Hayao Miyazaki*. España. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.
- Nahón, Abraham (2020). *Imágenes en Oaxaca. Arte, política y memoria*. México. Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

- (2008). “La escritura del desastre (en Oaxaca)”. En *Memorial de agravios. Oaxaca, México, 2006*. Nahón, Abraham, Jorge Pech Casanova y Sergio Santamaría (coord.). Oaxaca. Marabú Ediciones.
- NTX (2014). “Octavio Paz no conoció la realidad japonesa: Aurelio Asiain”. *INFORMADOR.MX*. México. Consultado en <https://www.informador.mx/Cultura/Octavio-Paz-no-conocio-la-realidad-japonesa-Aurelio-Asiain-20141115-0067.html>
- Okakura, Kakuzo (2018). *Los ideales de oriente. Con especial referencia al arte japonés*. España. Satori.
- Ota Mishima, María Elena (1985). *Siete migraciones japonesas en México 1890-1978*. México. El Colegio de México.
- (1976). *México y Japón en el siglo XIX: La política exterior de México y la consolidación de la soberanía japonesa*. México. Secretaría de Relaciones Exteriores.
- (1988). *Las relaciones de México y Japón: historia de un esfuerzo binacional*. México. El Colegio de México. Consultado en <http://revistas.bancomext.gob.mx/rce/magazines/307/4/RCE4.pdf>.
- Peddie, Francis (2006). “Una presencia incómoda: la colonia japonesa de México durante la Segunda Guerra Mundial”. *Estudios de Historia Moderna y Contemporánea de México*, núm. 32. México. UNAM. Consultado en <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ehm/article/view/3148/2703>.
- Pérez Martínez, Arturo (2018). *Aspectos de Japón vistos por un diplomático español*. España. Satori.
- Postone, Moishe (2017). La tarea de la teoría crítica hoy: Repensar las crisis del capitalismo y sus futuros. *Herramienta*. Revista de debate y crítica marxista. No. 60 Año XXI. Buenos Aires. Consultado en <https://herramienta.com.ar/articulo.php?id=2726>
- Pries, Ludger (2017). *La transnacionalización del mundo social. Espacios sociales más allá de las sociedades nacionales*. México. El Colegio de México.
- (2016). “Nuevas dinámicas de la migración internacional: retos y oportunidades”. En Besserer, Federico (editor). *Intersecciones urbanas. Ciudad transnacional/Ciudad global*. México. Universidad Autónoma Metropolitana.

- Puig Punyet, Enric (2015). *La cultura del ranking. Nacionalismos en la era de la globalización*. Barcelona. Bellaterra.
- Quiroz Castillo, Laura Ivonne (2020). “El cosplay de anime y manga y sus escenarios en y desde México. Aproximaciones al ecosistema comunicativo de un paisaje transnacional”. En Domínguez Prieto, Olivia (coord...). *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México*. México. Palabra de Clío.
- Refugio Rendón, Ramiro Alejandro (2018). *Sujeto histórico y educación. Formas de escribir su historia*. Puebla. Posgrado en Historia. Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego”. BUAP.
- Rendón, Marinha Fabiola (2020). “I’m a cyborg, but that’s ok”. En Quiroz (moderadora), *Cuerpo, representación y experiencia de los contenidos mediáticos*. Seminario en línea Japón y los Imaginarios Transculturales. Organizado por el Círculo de Estudios sobre Subcultura japonesa en México y el Posgrado en Antropología Social de la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=LApHR8MbRhY>
- Sánchez Navarro, Jordi (2013). “Fantasías animadas del mañana: el estudio de los fans occidentales del anime como subcultura”. En Aranda Daniel, Jordi Sánchez Navarro y Antoni Roig (eds.). *Fanáticos. La cultura fan*. Barcelona. Editorial UOC.
- Schaff, Adam (1979). *La alienación como fenómeno social. La alienación como realidad en los países capitalistas y en los de <<socialismo real>>*. España. Crítica.
- Schirokauer, Conrad, David Lurie y Suzanne Gay (2014). *Breve historia de la civilización japonesa*. Barcelona. Bellaterra.
- Serrano Álvarez, Pablo (2016). “Colima y la presencia japonesa del porfiriato a la revolución”. *Clío*. Vol. 6, núm. 22. México. Universidad de Colima. Consultado en <https://studylib.es/doc/7464009/colima-y-la-presencia-japonesa-del-porfiriato-a-la-revolu...>
- Solares, Blanca (1996). “La teoría de la acción comunicativa de Jürgen Habermas: tres complejos temáticos”. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. 41, no. 163. México. UNAM.

- Sosenski Correa, Susana (2012). “El niño consumidor. Una construcción publicitaria de la prensa mexicana en la década de 1950”. En Ariadna Acevedo Rodrigo y Paula López Caballero (coord.). *Ciudadanos inesperados. Espacios de formación de la ciudadanía ayer y hoy*. México. El Colegio de México.
- Tanaka Nishiwaki, Tokiyo (s/f). *Historia del Japón a través de cinco encuentros con México*. México. UNAM. Consultado en <http://academiamexicanajaponesa.com.mx/docs/Historia%20del%20Japon.pdf>
- Terracota, Sofi (2020). “Guionista de Pokémon se alcoholizaba y tomaba tranquilizantes para escribir las aventuras de Ash”. *Tomatazos*. Consultado en https://www.tomatazos.com/noticias/435692/Guionista-de-Pokemon-se-alcoholizaba-y-tomaba-tranquilizantes-para-escribir-las-aventuras-de-Ash?fbclid=IwAR0Xzwtw26UMnv_hGioMsLhNvhODrtHigEQz40SFd8mWhQtsMaqiLySyXnvI
- Thompson, E. P. (1995). *Costumbres en común*. Barcelona. Crítica.
- (2012). *La formación de la clase obrera en Inglaterra*. Madrid. Capitán Swing.
- Torrents, Alba G. (2017). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología, identidad*. Tesis de Doctorado. Barcelona. Universitat Autònoma de Barcelona. Consultado en <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/409727/agt1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, Blanca y Gustavo Vega (2010). *Los grandes problemas de México. XII Relaciones Internacionales*. México. El Colegio de México. Consultado en <https://2010.colmex.mx/16tomos/XII.pdf>
- Traverso, Enzo (2012). *La historia como campo de batalla. Interpretar las violencias del siglo XX*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Turpo Gebera, Osbaldo Washington (2008). “La netnografía: un método de investigación en Internet”. *EDUCAR*, núm. 42, pp. 81-93. Consultado en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=342130831006>
- Uscanga, Carlos (2007). *Los Estudios de Japón en México: balance y prospectiva*. México. UNAM-Fundación Japón.
- Velázquez, Alex (2019). “¿Qué onda con... el Ikigai?” *Algarabía*. Año XVIII, no. 172. México.

- Verón, Alberto (s/f). *Juguetes e infancia en Walter Benjamin*. UTP. Consultado en <https://microcosmosbenjaminiano.wordpress.com/2020/03/28/159/>
- Walker, Brett L. (2015). *Historia de Japón*. España. Akal.
- Weber, Max (2012). *Economía y sociedad. Esbozo de una sociología comprensiva*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Weigel, Sigrid (1999). *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin. Una relectura*. Buenos Aires. Paidós.
- Yamamoto, Akiko (2016). *Presentación del idioma japonés*. Ponencia. Puebla. BUAP.
- (2014). “Consideraciones sobre los problemas de la enseñanza del idioma japonés en México”. *Foreign Language Education Theory and Practice*. núm. 40. Japón.
- (2015). “Reporte: Curso para los docentes del idioma japonés en los estados de Puebla, Tlaxcala y Veracruz”. En Fundación Japón en México. México. Consultado en <https://fjmex.org/v2/site/nota.php?id=809&sc=25>
- Zebadúa Carbonell, Juan Pablo e Isisquetzalli Pérez Hernández (2018). “Jóvenes otaku desde los estudios del cuerpo en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas”. *Graffylia*, año 16, núm. 26, pp. 69-79. México. BUAP. Consultado en <http://rd.buap.mx/ojs-dm/index.php/graffylia/article/view/177/139>
- Zvezda, Ninel (2020). “Feministas, anarquistas y otakus antifascistas en Puebla vs brutalidad policiaca”. *Info Quorum*. Puebla. Consultado en https://infoquorum.com/notas/2020/06/12/Sociedad/Feministas,_anarquistas_y_otakus_antifascistas_en_Puebla_vs_brutalidad_policiaca?fbclid=IwAR1kWqM2CgMD_o0zB7j6Y0O0c1ae1InqQ62eRM8Z1mDz59QxdAiDcIUnEkyk