

.925

ARTES Y DISEÑO

año 11 · edición 42 / agosto 2024 · ISSN: 2395-9894 #42

<http://revista925taxco.fad.unam.mx>

INFLUENCIA DE JAPÓN EN MÉXICO

► La influencia del manga japonés
en la producción del cómic mexicano [3]

Por Diego López Sánchez

► Japón y México: Historias de mar y celuloide [8]

Por Daniel Losan

► Puentes de papel y pantalla: la influencia
japonesa en la juventud mexicana [16]

Por Alan Onii-chan



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



ANIVERSARIO
2014 - 2024



.925

ARTES Y DISEÑO

Consejo Editorial

Dr. Mauricio de Jesús Juárez Servín
Mtra. María Soledad Ortiz Ponce
Lic. Ángel Uriel Pérez López
Mtro. Jorge Fanuvy Núñez Aguilera
Prof. Carlos Alberto Salgado Romero
Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.
Profa. María del Carmen Tapia Martínez
Mtra. Jocelyn Lizbeth Molina Barradas
Mtro. René Contreras Osio

Desarrollador web

I.S.C. Carlos Ortega Brito

Editor

Mtro. Eduardo A. Álvarez del Castillo S.

Colaboran en esta edición

Diego López Sánchez
Daniel Losan
Alan Onii-chan

Agradecimiento especial

Adrián López Delgadillo

.925 Artes y Diseño, Año 11, Edición 42, agosto 2024, es una publicación trimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C. P. 04510, México, Distrito Federal, a través de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco, Ex Hacienda del Chorrillo s/n Taxco de Alarcón, C. P. 40220. Guerrero, México. Teléfono (762) 6223690 y 6227869, <http://revista925taxco.fad.unam.mx/>, correo electrónico: revista925.fadtaxco@comunidad.unam.mx. Editor Responsable: Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de difusión vía red de cómputo para esta publicación bajo el número 04-2013-102313522600-203, ISSN: 2395-9894.

Ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización, Maestro Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez, Editor en Jefe, Ex Hacienda del Chorrillo s/n, Taxco de Alarcón, Guerrero, México.

La responsabilidad de los textos publicados en la revista electrónica **.925 Artes y Diseño** recae exclusivamente en los autores y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la Institución.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

La influencia del manga japonés en la producción del cómic mexicano

Por **Diego López Sánchez**

El término “manga” se refiere a una amplia gama de historietas y novelas gráficas producidas en Japón. Sus raíces se remontan al período Edo¹ (1603-1868), con obras pioneras como *Toba Ehon de Toba Sōjō*² y los *Ukiyo-e de Hokusai*³, que introdujeron elementos de narración gráfica.

Sin embargo, el manga moderno tal como lo conocemos comenzó a tomar forma después de la Segunda Guerra Mun-

dial⁴, influenciado en parte por los cómics occidentales y las necesidades culturales de la sociedad japonesa de la posguerra.

Osamu Tezuka⁵, conocido en Japón como el “Dios del Manga”, fue una figura clave en la consolidación del manga como una forma de arte respetada y comercialmente viable. Su obra *Astro Boy*⁶ no solo estableció muchas de las convenciones estilísticas del manga, sino que también ayudó a popularizar el formato en Japón y más allá.

Este género de historietas no solo ha capturado la imaginación de millones en Japón, sino que también ha traspasado fronteras, influyendo en diversas culturas alrededor del mundo, incluyendo América

1. El periodo delimita el gobierno del Shogunato Tokugawa o Edo, que estableció oficialmente en 1603 el primer shōgun Tokugawa, Tokugawa Ieyasu. El periodo Edo terminó en 1868 con la restauración del gobierno imperial por parte del decimoquinto y último shōgun, Tokugawa Yoshinobu. El fin del periodo Edo marcó también el comienzo del período imperial.

2. *Toba Sōjō* (Kioto, 1053 – Kioto, 1140). También conocido como *Kakuyū*. Sacerdote budista, astrónomo y dibujante japonés de la era Heian.

3. *Katsushika Hokusai* (Edo, actual Tokio, 1760 – 10 de mayo de 1849). Pintor y grabador japonés, adscrito a la escuela Ukiyo-e.

4. La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto militar que se desarrolló entre 1939 y 1945. En ella estuvieron involucradas la mayor parte de las naciones del mundo.

5. Osamu Tezuka (Toyonaka, 1928 – Tokio, 1989). Mangaka y animador japonés.

6. *Astro Boy* es una serie de manga escrita e ilustrada por Osamu Tezuka, publicada desde 1952 a 1968. El manga fue adaptado a una serie de televisión en 1963.



Latina. Fue a partir de la década de 1990 cuando comenzó a observarse una notable influencia del manga japonés en el diseño y la narrativa del cómic mexicano.

Principalmente a través del anime televisivo, marcó el inicio de una nueva era para la narrativa gráfica en el país. Series como *Dragon Ball*⁷ (Akira Toriyama⁸), *Sailor Moon*⁹ (Naoko Takeuchi¹⁰) y *Los Caballeros del Zodiaco*¹¹ (Masami Kurumada¹²) no solo capturaron la atención del público, sino que también despertaron un interés por las historias originales en formato manga. Los consumidores apreciaron la profundidad de las historias, el desarrollo de personajes y los estilos artísticos únicos que difieren significativamente de los cómics tradicionales occidentales.

Adaptaciones estilísticas en el cómic mexicano

La influencia del manga japonés se manifiesta en varias áreas clave, comenzando por su estilo artístico distintivo, que incluye ojos grandes y expresivos, líneas de acción dinámicas y una amplia gama de técnicas de sombreado. Este estilo permite una gran variedad de expresiones emocionales y una narrativa visualmente impactante.

7. *Dragon Ball* es un manga escrito e ilustrado por Akira Toriyama. Publicado originalmente en la revista *Shōnen Jump*, de la editorial japonesa *Shūeisha*, entre 1984 y 1995.

8. Akira Toriyama (Kiyosu, 1955 –2024). Mangaka y diseñador de personajes japonés.

9. *Pretty Soldier Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*), conocida como *Sailor Moon*, es una serie de manga escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi entre 1991 y 1997.

10. Naoko Takeuchi (Kōfu, 1967). Mangaka japonesa.

11. *Saint Seiya* (conocida como *Los Caballeros del Zodiaco*) es una serie de manga escrita e ilustrada por Masami Kurumada entre 1985 y 1991.

12. Masami Kurumada (Tokio, 1953). Mangaka japonés.

En contraste, el cómic mexicano, nacido a partir de la Revolución Mexicana¹³, a menudo presenta un estilo más realista, con influencias del arte muralista y la caricatura política. Artistas como Gabriel Vargas¹⁴, creador de *La Familia Burrón*, emplearon un estilo detallado y caricaturesco que reflejaba la realidad social y política de México.

Un claro ejemplo de la influencia del manga en el cómic mexicano es *¡Ka-Boom!*¹⁵ de Oscar González Loyo¹⁶, donde se puede observar el estilo manga en los personajes y en la dinámica de las escenas de acción. Los artistas mexicanos, como González, han encontrado en el manga una fuente de inspiración para renovar su propio lenguaje visual, utilizando técnicas japonesas para enriquecer sus técnicas tradicionales narrativas que han resultado en una fusión única, bien recibida por el público.

Además del estilo gráfico, el manga ha influido en las narrativas y temáticas del cómic mexa. El manga es conocido por explorar una amplia gama de géneros y temas, desde el romance y la aventura hasta la ciencia ficción y el horror, lo que le permite atraer a un público diverso. Por otro lado, los cómics mexicanos a menudo se enfocan en temas sociales, políticos y cul-

13. La Revolución mexicana fue un conflicto armado en México iniciado el 20 de noviembre de 1910 y terminado el 1 de diciembre de 1920. Los antecedentes del conflicto se remontan a la situación de México bajo la dictadura conocida como el porfiriato.

14. Gabriel Vargas Bernal (Tulancingo, 1915 – Ciudad de México, 2010). Historietista y dibujante mexicano.

15. Estudio fundado en 1994 en la Ciudad de México.

16. Oscar González Loyo (Ciudad de México, 1959 –2021). Artista de cómic, historietista y dibujante mexicano.



turales específicos de México. Obras como *Los Supermachos*¹⁷ de Rius¹⁸ combinan humor y crítica social para abordar cuestiones de injusticia y corrupción.

La influencia del manga ha motivado a algunos creadores mexicanos a explorar temas más variados e incorporar elementos de ciencia ficción y fantasía en sus obras, ampliando así el alcance del cómic mexicano.

Otra manifestación de la influencia se observa en el diseño de personajes, comúnmente en el manga suelen tener características físicas exageradas que ayudan a expresar emociones y personalidades de manera más efectiva. Esta técnica ha sido adoptada por artistas mexicanos para crear personajes más memorables y atractivos. Por ejemplo, la serie *Ultrapato*¹⁹ de Edgar Delgado²⁰ presenta personajes

con rasgos estilizados y expresivos que recuerdan al estilo manga.

Esta fusión de técnicas de diseño permite a los autores mexicanos aprovechar lo mejor de ambos mundos, creando personajes que pueden resonar tanto con el público local como con los aficionados de este arte japonés. Además, la serialización de historias largas, típica del manga, ha sido adoptada por varios autores locales, permitiéndoles desarrollar arcos narrativos más profundos y detallados.

En cuanto al formato, el manga generalmente se publica en revistas serializadas antes de ser recopilado en volúmenes conocidos como *tankōbon*²¹. Este formato permite a los autores desarrollar historias largas y complejas con arcos narrativos extensos. En cambio, el cómic mexicano tradicionalmente se publica en tiras cómicas en periódicos o en revistas independientes, con historias que tienden a ser más cortas y autoconclusivas, aunque existen excepciones.

17. *Los Supermachos* es una historietta escrita y dibujada por Rius a partir de junio 1965

18. Eduardo Humberto del Río García (Zamora, 1934 – Tepoztlán, 2017). Caricaturista, historietista y escritor mexicano.

19. *Ultrapato* es un superhéroe que aparece en cómics mexicanos. Fue creado por Edgar «Pato» Delgado para los cómics de *Ultrapato* de Estudio Cygnus. Se trata de un pato humanoide superhéroe armado con tecnología alienígena.

20. Edgar Delgado. Caricaturista, historietista y

escritor mexicano. https://www.facebook.com/ed-jds/?locale=es_LA // https://marvel.fandom.com/es/wiki/Edgar_Delgado

21. *Tankōbon* es el término japonés para referirse a un volumen compilatorio de una serie en particular, como manga, novela ligera, artículos de revistas, etc.

El impacto en la industria del cómic mexicano

En México, la aparición de mangas, fanzines y revistas relacionadas con esta temática comenzó a finales de los años ochenta y principios de los noventa. Estas publicaciones fueron impulsadas por un reducido número de editoriales que se atrevieron a comercializarlas.

En 1997, la editorial Edito Poster lanzó Tetsuko la chica de acero, considerado el primer manga mexicano. Este cómic, que combinaba acción, romance, artes marciales y poderes fantásticos, se publicó en blanco y negro para mantener la esencia del manga japonés y se completó en 45 fascículos.

La revista Conexión Manga inició²² como una sección en la revista Tetsuko en 1997, y se independizó en octubre de 1999, llegando a publicar 200 números hasta septiembre de 2009. Esta revista se especializaba en difundir productos relacionados con el manga y el anime, como videojuegos y modelos coleccionables, contribuyendo significativamente a la popularización del manga en México.

En 1999, la Editorial Vid²³ introdujo al mercado mexicano sus primeros productos relacionados con manga japonés original: Dragon Ball y Mixx Zine. Este último, era una revista de alcance nacional dedicada exclusivamente a la difusión de productos vinculados al manga y anime. Otras publicaciones destacadas en este ámbito incluyeron Animanga, Domo y Plan B, cada una con un enfoque particular en la animación y el manga japoneses.

22. Conexión Manga fue una revista mexicana que trataba sobre anime, manga y cultura japonesa.

23. Grupo Editorial Vid, y antiguamente Editorial Argumentos (EDAR), fue una editorial mexicana dedicada a la publicación de historietas en México entre 1956 y 2012.

En la actualidad, el manga ha consolidado su lugar en el mercado mexicano, con una base de fans leales y en constante crecimiento. De ser una curiosidad extranjera a finales del siglo pasado, se ha convertido en una parte integral de la cultura popular juvenil en México.

Editoras como Kamite²⁴ y Panini²⁵ comenzaron desde hace años a publicar mangas en español, respondiendo a la demanda del mercado y al mismo tiempo fomentando una mayor apreciación por el género. Esta dinámica ha permitido que los artistas mexicanos tengan una mayor exposición y oportunidades para experimentar con nuevas influencias. La colaboración entre editoriales mexicanas y japonesas ha facilitado la importación y distribución de mangas, haciendo que estos sean más accesibles para los lectores.

No solo ha enriquecido el contenido artístico y narrativo, sino que también ha tenido un impacto significativo en la industria del cómic en México. La creciente popularidad del manga ha llevado a un aumento en la demanda de cómics con influencias japonesas, incentivando a los editores y creadores a experimentar con nuevos estilos y formatos.

Eventos como las convenciones de anime y manga, las proyecciones de películas de anime en cines y la presencia de comunidades de fans en línea han contribuido a la creciente popularidad del manga. Estas plataformas no solo facilitan el acceso, sino que también fomentan un sentido de comunidad entre los aficionados. Las convenciones, en particular, han jugado un papel crucial en la promoción del manga y el anime, proporcionando un espacio donde los fans pueden reunirse, intercambiar ideas y celebrar su amor por estas formas de arte.

24. <https://kamite.com.mx/>

25. <https://tiendapanini.com.mx/>

La influencia del manga también se ha extendido a otros ámbitos de la cultura mexicana, incluyendo la moda, el arte y el entretenimiento. Artistas y diseñadores mexicanos han adoptado elementos del estilo manga en sus obras, creando una fusión única de influencias culturales. El manga ha inspirado a diseñadores de moda a crear prendas con estampados y estilos que recuerdan a los personajes y mundos del manga, mientras que, en el arte contemporáneo japonés, algunos artistas han incorporado la estética manga en sus pinturas y esculturas.

Asimismo, el empuje de este arte gráfico ha venido acompañado por el cambio de generación, donde el niño de los años 80 ya creció y ahora transmite el arte a los más jóvenes, empujando a un nuevo mercado que impulsa la demanda. Tan solo en Japón, el mercado del manga alcanzó en 2023 un récord de ventas y conquistó más del 40% del mercado editorial japonés. Este fenómeno ha tenido un eco en México, donde el mercado del manga sigue creciendo y diversificándose.

En la actualidad, la influencia del manga en el cómic mexa es ampliamente reconocida y celebrada. Los lectores jóvenes, en particular, valoran esta convergencia cultural que ofrece lo mejor de ambos mundos: la riqueza narrativa y estilística del manga, junto con la relevancia cultural y social del cómic mexicano.

Conclusión

La influencia del manga japonés ha sido profunda y multifacética. Desde adaptaciones estilísticas y narrativas hasta innovaciones en el diseño de personajes y temáticas adaptadas por escritores, dibujantes y mangakas mexicanos, este estilo gráfico ha dejado una marca indeleble en la forma en que los creadores locales abordan su arte.

La convergencia cultural ha enriquecido significativamente el panorama del cómic en México, creando un puente entre dos culturas unidas por su pasión por la narrativa gráfica. Con una base de fans entusiasta y un mercado en expansión, el cómic mexicano influenciado por el manga está destinado a evolucionar y prosperar en los próximos años.

Es así como el futuro del cómic mexicano con influencias del manga es prometedor, ya que los nuevos artistas continuarán explorando y adoptando elementos orientales, dando lugar a obras innovadoras que capturan la imaginación de los lectores. ¶

Fuentes de consulta

- Brienza, C. (2016). *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?*. Ashgate Publishing.
- Delgado, E. (2006). *Ultrapato*. Publicaciones Independientes.
- García, N. R. y García, H. D. (2012) *El manga y su divulgación en México*, Paakat. *Revista de tecnología y sociedad*.
- Gómez García, F. (2008). *Historia del Cómic Mexicano*. Editorial Clío.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design.
- Japan External Trade Organization (JETRO). (2023). *Japan’s Content Industry: Market Overview*.
- Jaramillo, C. (2014). *Manga and Anime in Latin America: Reception and Influence*. University of Texas Press.
- Loyo, O. G. (1993). *Ka-Boom!*. Editorial Toukan.
- Marinas, J. L. (2012). *Cultura y Comunicación en México*. Siglo XXI Editores.
- Rius (1997). *Los Supermachos*. Grijalbo.
- Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press.
- Vargas, G. (2002). *La Familia Burrón*. Planeta.

Japón y México: Historias de mar y celuloide

Por Daniel Losan

En la pasada entrega de los Premios Oscar 2024 los reflectores apuntaban a las grandes producciones locales, el *star system* de Hollywood que nunca ha defraudado en brillo. Entre las grandes listas de nominados destacó una obra de lengua extranjera que pausó toda la maquinaria de glamur por tres simples razones.

La primera fue su costo; menos de 15 millones de dólares son nada ante los \$100 millones de dólares que gastó *Oppenheimer*¹. La segunda fue su referente simbólico: Godzilla² quien ha permanecido por 70 años en el subconsciente colectivo como uno de los monstruos más representativos a nivel mundial. Tercero y más importante de todos; El amor a la obra que im-

pregnó su director Takashi Yamazaki³ en *Godzilla Minus One*⁴.

Para nada es casualidad que el *kaiju*, es decir la “bestia o monstruo” más importante de Japón se haya ganado a rugidos la estatuilla de Premio Óscar a los ‘Mejores Efectos Visuales’. El director Takashi Yamazaki entiende el legado fílmico japonés que le precede, intuye que el séptimo arte no es una expresión monetaria o de producción en masa. Si no todo lo contrario, es un sosiego que se debe de contener justo antes de su explosión. Así como lo exhala Godzilla en las aguas serenas del Océano Pacífico para explotar los navíos nipones.

Cine silente

El primer cinematógrafo llegó en barco a Japón a finales del siglo XIX, durante el periodo Meiji⁵, cuando el país se vislum-

1. *Oppenheimer* (Dir. Christopher Nolan, Estados Unidos y Reino Unido, 2023).

2. Godzilla es un monstruo ficticio de origen japonés, apareció en pantalla cinematográfica en 1954. Actualmente se ha convertido en uno de los personajes cinematográficos más famosos.

3. Takashi Yamazaki (Matsumoto, 1964). Director, guionista y director de efectos especiales japonés.

4. *Godzilla Minus One* (*Gōjira Mainasu Wan*) (Dir. Takashi Yamazaki, Japón, 2023).

5. La Era Meiji, que empezó oficialmente el 23 de octubre de 1868 y duró hasta la muerte del empera-

braba ante la modernización. Se dice que las primeras obras proyectadas fueron de los hermanos Lumière⁶, pero que el factor occidental desanimó a la audiencia, por lo que al poco tiempo se optó por representar a los actores de tradición *kabuki*⁷, quienes ante sus caras pintadas y el silencio de la sala permitían la euforia de la audiencia.

Ante el éxtasis por producir películas, surgen las primeras productoras locales, la primera de ellas es Shochiku⁸, contaba con apoyo absoluto del gobierno hasta la Primera Guerra Mundial⁹, momento donde reestructuró su postura propagandista.

Shochiku, impone una nueva forma de ver cine. La figura de los *katsudō benshi*¹⁰ o narradores de películas, cambió por completo la experiencia cinematográfica. En este momento, se crea el primer *star system* japonés. El *benshi*, era una persona postrada a un costado de la pantalla, su función era narrar el filme de la forma

dor el 30 de junio de 1912, supuso el salto precipitado de Japón al mundo moderno. La sociedad nipona experimentó en pocos años cambios radicales, posiblemente la transformación más rápida y profunda de su historia. La rápida industrialización y el desarrollo del comercio estimularon la migración a las ciudades en un país que hasta entonces había sido mayoritariamente rural.

6. Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (Besanzón, 1862–Lyon, 1954) y Louis Jean Lumière (Besanzón, 1864–Bandol, 1948). Dos hermanos franceses, inventores del cinematógrafo.

7. El kabuki es una forma de teatro japonés tradicional que se caracteriza por su drama estilizado y el uso de maquillajes elaborados en los actores.

8. Shochiku Company Limited es un estudio de cine japonés y compañía de producción de kabuki, fue fundada en 1895.

9. La Primera Guerra Mundial fue un conflicto militar de carácter mundial que se desarrolló principalmente en Europa entre 1914 y 1918.

10. Los benshi eran intérpretes japoneses que narraban en vivo películas mudas (tanto películas japonesas como Western). A los benshi a veces se los llama *katsudō-benshi* o *katsuben*.

más entretenida posible. Se dice que mucha gente iba a los cines a “escuchar la narración” en lugar de “ver la película”. A la llegada del cine sonoro, los *benshi* dejaron de tener relevancia y se mudaron al teatro de marionetas.

Época de oro japonés

A principios de los años de 1930 el cine se sonorizó, para Japón representó un nuevo sol, una nueva forma de expresarse. El género de *jidaigeki*¹¹ o “dramas de época”, tuvieron un primer auge, los espectadores buscaban gritos y escuchar el cabalgar apresurado. En estos años se producían 500 películas japonesas al año, cifra que solo la superaba Estados Unidos y sus grandes estrellas de la comedia.

Pero el crecimiento económico de la industria dio la oportunidad a la creación de nuevas productoras y nuevos representantes. Directores que ya no buscaban el cine de época de samuráis, querían representar al ciudadano promedio.

Entre ellos destaca Kenji Mizoguchi¹², reivindica a la mujer moderna, aquella que sufre y lidia contra las estructuras sociales. En *Cuentos de la luna pálida*¹³ el director no teme que su actriz principal le dé la espalda a la cámara. En cualquier otra

11. El *jidaigeki* es un género de cine, televisión, videojuegos y teatro en Japón. Se establece con mayor frecuencia durante el período Edo de la historia japonesa (1603–1868). Los *jidaigekis* muestran las vidas de los samuráis, agricultores, artesanos y comerciantes de su tiempo.

12. Kenji Mizoguchi (Tokio, 1898 – Kioto, 1956). Director de cine japonés.

13. Los cuentos de la luna pálida, también conocida como Cuentos de la luna pálida de agosto o Cuentos de la luna vaga después de la lluvia (*Ugetsu monogatari*) (Dir. Kenji Mizoguchi, Japón, 1953).





película veríamos las lágrimas en primer plano, pero aquí contemplamos su pena, desde el punto de vista de la sociedad estructurada. Mizoguchi buscó plasmar en sus obras una felicidad imposible.

El otro gran representante es Yasujiro Ozu¹⁴, hijo de comerciantes, se crió en el campo. De niño se escapaba a un pequeño cine que proyectaba los futuros clásicos americanos. Ozu pausó y encuadró al tiempo, le dio un equilibrio sin precedentes.

En *Historias de Tokio*¹⁵, coloca la cámara a la altura de un hombre adulto sentado sobre un tatami. Filmado a la distancia, con lentes de 50 mm. Nosotros no somos un espectador, somos otro invitado esperando a que hierva el té. Visualizamos a una familia desmoronarse, la sala se difumina ante la nebulosa de la tetera. Un escenario sin grandes lujos, pero que en su encuadre fragmenta el tiempo y otorga la oportunidad de la altura perfecta para comprender los pensamientos de la familia.

Historias de Tokio fue elegida como la mejor película de todos los tiempos según la votación de los directores interna-

cionales más influyentes, y la tercera en la elección de los críticos según el British Film Institute¹⁶ en 2012. Ambos directores permanecieron ocultos durante años para las grandes audiencias. El tiempo hizo que encontraran su magnificencia en la pantalla grande.

Akira Kurosawa

La Segunda Guerra Mundial¹⁷ ha terminado, las bombas¹⁸ siguen haciendo estragos y un joven entusiasta aspirante a director es el encargado de surcar la nueva identidad de la nación. Akira Kurosawa¹⁹ fue otra explosión, una bomba de realidad japonesa llena de valores, sembradíos, samuráis e historias magnánimas.

16. <https://www.bfi.org.uk/>

17. La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto militar que se desarrolló entre 1939 y 1945. En ella estuvieron involucradas la mayor parte de las naciones del mundo.

18. Los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki fueron dos ataques nucleares ordenados por el presidente de los Estados Unidos, Harry S. Truman, contra el Imperio del Japón. Se efectuaron el 6 y el 9 de agosto de 1945 sobre las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, respectivamente, lo que contribuyó a la rendición de Japón y el fin de la Segunda Guerra Mundial.

19. Akira Kurosawa (Shinagawa, 1910 – Setagaya, 1998). Director de cine japonés.

14. Yasujiro Ozu (Tokio, 1903– Tokio, 1963). Director de cine japonés.

15. *Historias de Tokio* (Tōkyō monogatari) (Dir. Yasujiro Ozu, Japón, 1953).

Hablar de su influencia es mencionar los últimos 50 años de cine mundial. George Lucas²⁰ homenajea en *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza*²¹ a *La fortaleza escondida*²². Por su parte, *Los siete samuráis*²³, tiene un *remake western* llamado *Los siete magníficos*²⁴ dirigida por John Sturges.

Quizás el caso más importante es el *spaghetti western*²⁵, *Por un puñado de dólares*²⁶, donde Kurosawa demandó al director italiano Sergio Leone²⁷ por plagio de su filme *Yojimbo*²⁸. Las similitudes en guion son imbatibles, la puesta en escena es calcada y la mirada del joven Clint Eastwood²⁹ se entrelaza con el temple de acero de Toshirō Mifune³⁰. El *ronin*³¹ se convirtió en el pistolero del desierto.

Kurosawa le declaró a Leone: “He visto tu película. Es una película muy buena.

20. George Walton Lucas Jr. (Modesto, 1944). Director de cine estadounidense.

21. *Star Wars* (renombrada como *Star Wars: Episode IV - A New Hope* en 1997). (Dir. George Lucas, Estados Unidos, 1977).

22. *La fortaleza escondida* (*Kakushi toride no san akunin*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón, 1958).

23. *Los siete samuráis* (*Shichinin no samurai*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón, 1954).

24. *The Magnificent Seven* (Dir. John Sturges, Estados Unidos, 1960).

25. El *spaghetti western* es un subgénero del *western* creado y desarrollado por directores italianos en las décadas de 1960 y 1970.

26. *Per un pugno di dollari* (Dir. Sergio Leone, Italia, España, Alemania, 1964).

27. Sergio Leone (Roma, 1929 - Roma, 1989). Director, guionista y productor italiano.

28. *Yojimbo* (*Guardaespaldas*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón 1961).

29. Clinton Eastwood Jr. (San Francisco, 1930). Actor, director, guionista y productor de cine estadounidense

30. Toshirō Mifune (Seitō, 1920 - Mitaka, 1997). Actor japonés.

31. Un *rōnin* era un *samurái* sin amo, durante el período feudal de Japón (entre 1185 y 1868).

Desafortunadamente, es mi película”. La frase quedó como la anécdota, *Por un puñado de dólares* se convirtió en la obra más redituable para el director japonés.

Citar a Kurosawa es construir una tesis sobre la identidad del sol naciente. Todo sol tiene su cenit y *Rashōmon*³² es la puerta de entrada a los grandes festivales, reconocimientos, y al mundo occidental. El filme se catalogó como la gran revelación: Mejor película en el Festival de Venecia, en 1951; y Premios Oscar a la Mejor película internacional y Premio honorífico, en 1952.

Rashōmon narra las diferentes perspectivas de un asesinato. Puntos de vista que no se hilan. Tiempos que no empiezan o terminan. Una historia contada decenas de veces con anterioridad, pero Akira Kurosawa pudo contener esa decena de perspectivas en una sola obra.

Su influencia llega hasta nuestros días. En una entrevista para el portal Criterion Collection³³, Guillermo del Toro³⁴ comentó las películas que influenciaron en su carrera, y las que resaltan en el top tres, todas son obra de Akira Kurosawa: 1) *Trono de sangre*³⁵, 2) *El cielo y el infierno*³⁶ y 3) *Ran*³⁷.

El director mexicano en su fanatismo por el mundo oriental homenajea a los *kaiju* en su filme *Titanes del Pacífico*³⁸. Monstruos que surgen de las aguas del océano Pacífico, mar que une ambos mundos.

32. *Rashōmon* (Dir. Akira Kurosawa, Japón, 1950).

33. <https://www.criterion.com/>

34. Guillermo del Toro Gómez (Guadalajara, 1964). Director, guionista y productor de cine mexicano.

35. *Trono de sangre* (*Kumonosu-jō*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón, 1957).

36. *Tengoku to Jigoku* (*Cielo e Infierno*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón, 1963).

37. *Ran* (*Caos o miseria*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón, 1985).

38. *Pacific Rim* (Dir. Guillermo del Toro, Estados Unidos, 2013).

La influencia del cine japonés al mexicano. El primer navío

Los primeros archivos indican que existió una tripulación japonesa compuesta por 130 comerciantes y 60 samuráis que los protegerían en una misión religiosa, arribaron a lo que sería el puerto de Acapulco en el año de 1614. Venían de paso para luego partir a Roma. La misión fracasó, 100 de ellos se quedaron en las nuevas tierras formando comunas.

Tres siglos después el director consagrado Kiju Yoshida³⁹ por el filme *Eros + Massacre*⁴⁰, es invitado a México a recibir el premio Orden del Águila Azteca. Era su primera vez en México al igual que el navío religioso, la historia la conocía bien el director, por lo que se aventuró a mencionar que colaboraría con la industria mexicana para levantar el proyecto. Por desgracia y sin apuntes exactos, la obra nunca se llevó a cabo. Aunque el director japonés siempre mencionó que se sentía ligado a México hasta su muerte en 2022.

Japón y la revolución mexicana

A principios del siglo XX la Revista Moderna⁴¹ envió al poeta José Juan Tablada⁴² a Japón para escribir un par de crónicas y así clarificar ideas sobre el país oriental. Dichas crónicas se recopilaron en la obra *En el país del sol*⁴³. Al paso de los años le

39. Yoshishige Yoshida (Fukui, 1933 –2022). Director de cine, de teatro y de ópera, autor y crítico japonés.

40. *Eros + Massacre* (*Erosu purasu gyakusatsu*) (Dir. Kiju Yoshida, Japón, 1969).

41. La Revista Moderna fue una publicación mexicana, principal difusora del modernismo, que apareció de 1898 a 1903 en la Ciudad de México; caracterizada por su contenido principalmente literario y científico.

42. José Juan Tablada Acuña (Coyoacán, 1871 – Nueva York, 1945). Poeta, periodista y diplomático mexicano.

43. *En el país del sol*: Crónicas japonesas de José

seguiría el poeta Efrén Rebolledo⁴⁴ quien representaría al país como diplomático. La experiencia le daría la oportunidad de escribir dos novelas ubicadas en Japón.

Por el otro lado, en México existió otro cronista “samurái” dedicado a narrar las batallas del General Pancho Villa⁴⁵ desde su cámara Graflex⁴⁶. Kingo Nonaka o José Kingo Nonaka García⁴⁷ (su nombre mexicano), dejó su ciudad natal Fukuoka y arribó al puerto de Salina Cruz, Oaxaca a la edad de 17 años. Enfermero de profesión y aficionado a la fotografía. El joven que apenas pronunciaba un par de palabras en español se alistó como médico al ejército comandado por el *Centauro del Norte*, al poco tiempo Villa lo ascendió como fotógrafo personal en el desarrollo de sus gloriosas batallas.

Nonaka no permanecería mucho tiempo en el puesto, aunque su afán por el país lo hizo viajar por las costas del país plasmando la vida nocturna. Su gran atribución fotográfica fue narrar la recién ciudad formada llamada Tijuana⁴⁸, llena de

Juan Tablada (1919). Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM 2005.

44. Efrén Rebolledo (Actopan, 1877 – Madrid, 1929). Poeta mexicano.

45. José Doroteo Arango Arámbula (San Juan del Río, 1878 –Hidalgo del Parral, 1923), mejor conocido por su seudónimo Pancho Villa y como el Centauro del Norte. Militar mexicano destacado como uno de los principales jefes de la Revolución.

46. Graflex fue un fabricante que dio su nombre de marca a varios modelos de cámaras. La empresa fue fundada como Folmer and Schwing Manufacturing Company en la ciudad de Nueva York en 1887 por William F. Folmer y William E. Schwing como una fábrica de metalurgia que fabricaba lámparas de gas, candelabros, bicicletas y, finalmente, cámaras.

47. José Genaro Kingo Nonaka, (registrado al nacer como Kingo Nonaka) (Prefectura de Fukuoka, 1889 – Ciudad de México, 1977). Médico japonés-mexicano combatiente durante la Revolución mexicana y más tarde fotógrafo documental de Tijuana.

48. Tijuana es una ciudad mexicana localizada en

contrastes sociales y culturales, al igual que sus fotografías en blanco y negro.

El General Villa también recibió apoyo directo de la embajada japonesa por parte de Kumaichi Horiguchi⁴⁹, quien en 1913 defendió el ataque a la familia de Francisco I. Madero⁵⁰. La embestida se llamó “La decena trágica”. El director nipón Masato Harada⁵¹ reconocido por filmes como *Kamikaze Taxi*⁵², al enterarse de la historia trataría de reconstruir el ataque y el heroico interés del embajador por la Revolución mexicana. Aun no hay fecha de filmación ni producción de la cinta, sin embargo, Harada mencionó recientemente que sigue trabajando en el guion.

Ánimas Trujano, la atribulada importancia de un hombre

Pocos países se pueden honrar de tener *crossovers*⁵³ con el director más consagrado en la historia de Japón, Akira Kurosawa. En 1990 fue invitado a escribir y dirigir por uno de sus grandes admiradores, el aclamado director Steven Spielberg⁵⁴ quien funge como productor del filme: *Los sueños*

*de Akira Kurosawa*⁵⁵. Es la única producción que el director japonés filmó fuera de la isla. La obra fue aclamada a nivel mundial y le dio a Kurosawa la oportunidad de encontrarse con el mundo occidental.

Aunque décadas antes a la súper producción estadounidense, México recibió al rostro más icónico para Kurosawa. De la manera menos esperada, el director mexicano Ismael Rodríguez⁵⁶ con una carrera altamente consagrada en el cine nacional por sus películas: *Los tres García*⁵⁷, *Nosotros los pobres*⁵⁸ y *Dos tipos de cuidado*⁵⁹, entre otras obras maestras, tiene la ambición de internacionalizar al cine mexicano con la premisa de un humilde indígena oaxaqueño que aspira a convertirse en mayordomo del pueblo.

El guion de su siguiente filme se basó en la novela *La mayordomía* de Rogelio Barriga Rivas⁶⁰. El rol principal era para su actor de cabecera Pedro Infante⁶¹, pero el también cantante sufriría un accidente que le arrebataría la vida. Ante la desgracia se tenía que buscar a un nuevo actor. Se dice que Rodríguez quedó fascinado al ver *Rashōmon*, la fisionomía rapaz y a la par humilde de su protagonista era lo que necesitaba para su historia. Así mandó una carta de petición a la productora

el estado de Baja California, cabecera del municipio homónimo, fundada en 1889.

49. Kumaichi Horiguchi (1865 –1945). Diplomático y ensayista japonés, embajador en México entre 1910 y 1913.

50. Francisco Ignacio Madero González (Parras de la Fuente, 1873 – Ciudad de México, 1913). Empresario, político y escritor mexicano, presidente de México entre 1911 y 1913.

51. Masato Harada (Numazu, 1949). Director, crítico y actor japonés.

52. *Kamikaze takushî* (*Kamikaze Taxi*) (Dir. Masato Harada, Japón, 1995).

53. Un cruce o crossover es la interrelación o encuentro de historias o personajes de diferentes lugares, ya sea de televisión, entre diferentes casas editoriales, videojuegos, o en el cine, entre otros.

54. Steven Allan Spielberg (Cincinnati, 1946). Director, guionista y productor de cine estadounidense.

55. *Sueños* (conocida como *Los Sueños de Akira Kurosawa*) (Dir. Akira Kurosawa, Japón y Estados Unidos, 1990).

56. Ismael Rodríguez Ruelas (Ciudad de México, 1917 – Ciudad de México, 2004). Director de cine y actor mexicano.

57. *Los tres García* (Dir. Ismael Rodríguez, México, 1947).

58. *Nosotros los pobres* (Dir. Ismael Rodríguez, México, 1948).

59. *Dos tipos de cuidado* (Dir. Ismael Rodríguez, México, 1953).

60. Rogelio Barriga Rivas (Tlacolula de Matamoros, 1912 – Ciudad de México, 1961). Escritor mexicano.

61. Pedro Infante Cruz (Mazatlán, 1917 – Mérida, 1957). Actor y cantante mexicano.

donde actor japonés Toshirō Mifune tenía exclusividad. En varias entrevistas el director mexicano menciona que las negociaciones fueron largas, pero que Mifune siempre estuvo a disposición del proyecto. Tanto que sacrificó parte de su salario con tal de filmar en México.

El rodaje se ubicó en Oaxaca ante la cámara sublime de Gabriel Figueroa⁶². Para Toshirō Mifune fue la primera vez que visitaba el país, por lo que su español era limitado y que a pesar de su esfuerzo por hablarlo correctamente las deficiencias eran notables. Así que se optó por doblar la voz, Narciso Busquets⁶³ fue el encargado de darle fonética a los labios sincronizados del actor japonés.

*Ánimas Trujano*⁶⁴ se estrenó en 1961. De inmediato encontró cabida en los grandes festivales ganando el Globo de Oro como mejor película y la segunda nominación al Premio Oscar. Mientras que, en México, Ismael Rodríguez mencionó que el presidente Lázaro Cárdenas⁶⁵ había sido el padrino cinematográfico. El comentario se tomó como propaganda política, y los opositores se encargaron de opacar el brillo del filme.

Todas aquellas complicaciones no impidieron que *Ánimas Trujano* se convirtiera en el gran hito entre dos naciones ligadas por un mismo arte. Y que el actor samurái más importante se haya vestido con sombrero y huipil en su interpretación.

El nuevo siglo

62. Gabriel Figueroa Mateos (Ciudad de México, 1907 – Ciudad de México 1997). Cinefotógrafo y director de fotografía mexicano.

63. Narciso Busquets Zárate (Ciudad de México, 1931 – Ciudad de México, 1989). Actor y director mexicano de teatro, cine, televisión, radio y locución.

64. *Ánimas Trujano* (Dir. Ismael Rodríguez, México, 1961).

65. Lázaro Cárdenas del Río (Jiquilpan, 1895 – Ciudad de México, 1970). Militar y político mexicano, presidente de México entre 1934 y 1940.

En la antesala del siglo XXI la internacionalización audiovisual japonesa consolidaba gran parte del consumo nivel mundial. En la década de los 90, el *anime*⁶⁶ ganaba en la pantalla chica. En su competencia, producciones de telenovela como *El pecado de Oyuki*⁶⁷ entretuvieron a los grandes públicos.

En la televisión mexicana las referencias se convirtieron en *gags* estereotipados de la cultura. En esta década durante el mundial de Corea-Japón 2002⁶⁸, los personajes como “Taka-Niho” de Andrés Bustamante⁶⁹ o la marioneta “Tachidito” alegraron las transmisiones.

En la pantalla grande las referencias eran similares; *Mercenarios de la Muerte*⁷⁰ o *El Ninja Mexicano*⁷¹ representaban el absurdo y justificación en batallas mal coreografiadas. Mientras eso ocurría, Japón ganaba terreno especializándose en el cine de terror, acción, y animación. De tal

66. El concepto de anime se relaciona con la palabra japonesa que alude a la animación y se emplea para nombrar a los dibujos animados de origen japonés. El anime es un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional. Está vinculado al manga (las historietas japonesas), el cosplay (el uso de disfraces) y a otras tendencias.

67. El pecado de Oyuki es una telenovela mexicana producida por Lucy Orozco para Televisa en 1988. Está basada en la historieta del mismo nombre escrita por Yolanda Vargas Dulché publicada en 1949 en la revista Pepín y en 1975 en la revista Lágrimas, risas y amor.

68. La Copa Mundial de la FIFA Corea del Sur/Japón 2002 fue el primer torneo organizado por dos países y el primero en realizarse fuera de Europa y América.

69. Andrés García de Bustamante Caballero (Ciudad de México, 1959). Humorista mexicano, célebre por su programa de televisión *El Güiri Güiri*.

70. *Mercenarios de la Muerte* (Dir. Gregorio Casal y Manuel Muñoz, México, 1983).

71. *El ninja mexicano* (Dir. Jesús Frago Montoya, México, 1991).

modo, ver un capítulo de *Pokémon*⁷² por la mañana, comer sushi por la tarde e ir al cine a ver *El viaje de Chihiro*⁷³ podría haber sido lo cotidiano cualquier sábado en los años 2000.

Años más adelante, en el área de la comedia mexicana permeó en *Cuando los hijos regresan*⁷⁴, donde el actor Takato Yonemoto⁷⁵ convive con una familia vociferante siendo el único que no entiende el español durante las cenas.

Los documentalistas mexicanos tomaron el tema con seriedad, y han encontrado participación atrayendo la visión oriental a tierra azteca. El director mexicano Pedro González-Rubio⁷⁶, en una colaboración con la directora Naomi Kawase⁷⁷, mostraron la vida cotidiana y desolada de los pocos habitantes de Nara, Japón en su obra *Inori*⁷⁸.

Mientras que en el pasado Festival Internacional de Cine de Morelia⁷⁹ de 2023 se estrenó *Yūrei* (Fantasmas) de la directora mexicana Sumie García Hirata⁸⁰. Pieza que busca hilar la llegada a México de sus abuelos japoneses, un esbozo de retrato familiar, que en el fondo se convierte en un viaje histórico de las primeras embarcaciones japonesas a México. El documental analiza la diáspora japonesa; La migra-

ción, la disparidad, la biculturalidad y una lucha de familias buscando un hogar en una tierra nueva.

En 2024 se cumplen 410 años de relaciones comerciales y diplomáticas entre estas dos naciones que en el plano geográfico están unidas por el Océano Pacífico, mientras que, en el séptimo arte, se entrelazan historias sinceras de pasiones y amores. Siempre con la intención de plasmar el tiempo, tan pausado como la suave caída de una flor de jacaranda o de cerezo en alguna calle de cualquiera de estos dos países situados en las antípodas del orbe. ¶

Fuentes de consulta

- <https://inehrm.gob.mx>
- <https://embamex.sre.gob.mx/japon/index.php>.
- <https://relatosehistorias.mx>
- <https://www.japanhousesp.com.br>.
- <https://www.criterion.com/current/top-10-lists/125-guillermo-del-toro-s-top-10>
- <https://embamex.sre.gob.mx/japon/images/pdf/PRENSA/boletin/boletin-harada.pdf>
- <https://www.gob.mx/cultura/prensa/regresar-a-mexico-es-como-estar-en-una-pelicula-kiju-yoshida>

72. La franquicia Pokémon consta de videojuegos de rol desarrollados por Game Freak y vendido para videoconsolas portátiles de Nintendo.

73. *Sen to Chihiro no kamikakushiaka* (Dir. Hayao Miyazaki, Japón, 2001).

74. *Cuando los hijos regresan* (Dir. Hugo Lara, México, 2017).

75. Takato Yonemoto (Sendai, 1979). Actor japonés.

76. Pedro González-Rubio (Bruselas, 1976). Director de cine mexicano.

77. Naomi Kawase (Nara, 1969). Directora de cine y escritora japonesa.

78. *Inori* (Dir. Pedro González-Rubio, Japón, 2012).

79. <https://moreliafilmfest.com/>

80. Sumie García Hirata (Ciudad de México, 1986). Directora de cine mexicana.

Puentes de papel y pantalla: la influencia japonesa en la juventud mexicana

Por Alan Onii-chan

La cultura audiovisual japonesa ha fascinado al mundo durante décadas, logrando trascender fronteras y conquistar corazones a través del *anime*, el *manga*, y el cine. Desde sus humildes inicios en el período de posguerra hasta convertirse en un fenómeno global, la cultura japonesa ha evolucionado y adaptado sus narrativas para resonar con audiencias diversas y formar una cultura pop sólida en México.

Para comprender este fenómeno, primero debemos sumergirnos en la historia de la cultura audiovisual japonesa. El *anime* y el *manga* tienen raíces profundas en la historia de Japón, el término *manga* se popularizó en el siglo XX, pero su origen se remonta al periodo Edo¹, con obras

1. El periodo delimita el gobierno del Shogunato Tokugawa o Edo, que estableció oficialmente en 1603 el primer shōgun Tokugawa, Tokugawa Ieyasu. El periodo Edo terminó en 1868 con la restauración del gobierno imperial por parte del decimoquinto y último shōgun, Tokugawa Yoshinobu. El fin del periodo Edo marcó también el comienzo del período imperial.

como los *choju-giga* (rollos de animales caricaturizados). Estos primeros ejemplos de narrativas visuales sentaron las bases para el desarrollo del manga moderno, caracterizado por su estilo único de arte y la profundidad de sus historias.

El *anime*, por su parte, surge de la tradición de los *kamishibai* (teatro de papel) y las primeras películas animadas de la década de 1910. Sin embargo, el *anime* como lo conocemos hoy comenzó a tomar forma en la posguerra, influenciado por el trabajo de Osamu Tezuka, el “Dios del Manga”, puesto que su obra *Astro Boy*² marcó el inicio de la era moderna del *anime*, caracterizada por una animación de alta calidad y narrativas complejas.

Con el tiempo, ambos productos se convirtieron en partes fundamentales de la cultura popular japonesa, reflejando y a menudo desafiando los valores sociales.

2. *Astro Boy* es una serie de manga escrita e ilustrada por Osamu Tezuka, publicada desde 1952 a 1968. El manga fue adaptado a una serie de televisión en 1963.



Series como *Neon Genesis Evangelion*³ y *Akira*⁴ no solo capturaron la imaginación de los espectadores, sino que también abordaron temas profundos como la identidad, la religión y las crisis existenciales del hombre moderno. Estas obras no solo fueron populares en Japón, sino que también encontraron audiencias entusiastas en todo el mundo, incluida América Latina.

Los primeros impactos de la cultura japonesa en la juventud mexicana se remontan a la década de los 60, a través de los *doramas*⁵, series de televisión producidas en Japón, completamente traducidos al español. Estas series mostraban por primera vez en televisión nacional a personajes orientales entreteniéndolo al público infantil. Un ejemplo destacado es *Señorita Cometa*⁶ o *Princess Comet*, un *manga* japonés creado por Mitsuteru Yokoyama, que fue adaptado en dos *doramas* y una serie de *anime*.

Según el artículo *Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México*, publicado en la revista Cuicuilco del INAH, *Astroboy*, *Meteoro*, y *Kimba: el león blanco* son los primeros *animés* transmitidos en México durante la década de 1970 y no fue hasta la década de los años ochenta y principios de los noventa, cuando el *boom japonés* abarrotó los canales de televisión y comenzó el furor en toda la cartelera infantil, se-

ries como *Los Caballeros del Zodíaco*⁷, *Dragon Ball*⁸ o *Sailor Moon*⁹ fueron pioneras en crear un club de fans dentro de los jóvenes mexicanos.

Estas series se emitieron a través de Canal 5 (Televisa) y Canal 7 (TV Azteca) en horarios cada vez más populares obteniendo recepción inmediata y fervorosa. Los niños y jóvenes se sintieron atraídos por las historias épicas, los personajes complejos y los valores universales presentados en estas series. El fenómeno no solo se limitó a la televisión; las tiendas de cómics de los años 90 comenzaron a ofrecer *manga* traducido, así como las convenciones de *anime* se convirtieron en eventos populares.

El éxito de estas series abrió las puertas a una oleada de nuevas importaciones de *anime* y coleccionistas de mercancías. Programas como *Supercampeones*¹⁰ de Yōichi Takahashi¹¹, *Ranma ½*¹² de Rumiko

3. Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangerion) es una serie de anime creada por el estudio Gainax, animada por Tatsunoko Production y dirigida por Hideaki Anno, entre 1995 y 1996.

4. Akira (Dir. Katsuhiro Ōtomo, Japón, 1988).

5. Dorama es el término utilizado en Japón para referirse a las series de televisión en imagen real de producción local. Son series de 10 a 14 capítulos conocidas en Japón como TV Drama.

6. Señorita Cometa (Cosmic Baton Girl Kometto-san) es un *manga* japonés obra de Mitsuteru Yokoyama, producida entre los años 1967 y 1968.

7. Saint Seiya (conocida como Los Caballeros del Zodíaco) es una serie de manga escrita e ilustrada por Masami Kurumada entre 1985 y 1991.

8. Dragon Ball es un manga escrito e ilustrado por Akira Toriyama. Publicado originalmente en la revista Shōnen Jump, de la editorial japonesa Shūeisha, entre 1984 y 1995.

9. Pretty Soldier Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn), conocida como Sailor Moon, es una serie de manga escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi entre 1991 y 1997.

10. Supercampeones (Kyaputen Tsubasa) es una serie de manga escrita e ilustrada por Yōichi Takahashi entre 1981 y 1986.

11. Yōichi Takahashi (Tokio, 1960). Mangaka japonés.

12. Ranma ½ (Ranma Nibun no Ichi) es una serie de manga escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi entre 1987 y 1996.



Takahashi¹³, o *Pokémon*¹⁴ de Satoshi Tajiri¹⁵ y Ken Sugimori¹⁶ pronto encontraron su camino en la televisión mexicana, cada uno aportando algo único a la mezcla cultural y convirtiéndose en un fenómeno mundial que no solo abarcó la televisión, sino también los videojuegos, cartas coleccionables y juguetes.

En el caso del cine, las películas del renombrado Studio Ghibli¹⁷ y producidas por el director de cine Hayao Miyazaki¹⁸, como *El Viaje de Chihiro*¹⁹ y *Mi Vecino Totoro*²⁰, encantaron a las audiencias con sus mundos mágicos y mensajes profundos, convir-

tiéndose en referentes culturales desde los años 90. Las obras de Studio Ghibli no solo son visualmente impresionantes, sino que también abordan temas universales como el crecimiento personal, la naturaleza y la familia. Estas películas han sido aclamadas tanto por críticos como por el público, y han desempeñado un papel crucial en popularizar el cine japonés en todo el mundo siendo películas ganadoras de varios premios Oscar²¹.

A medida que la popularidad del anime crecía, también lo hacía el interés por la cultura japonesa en general. Muchos jóvenes comenzaron a aprender japonés, a explorar su gastronomía y a participar en actividades culturales relacionadas, como el *cosplay*²² (disfrazarse de personajes de *anime* y *manga*) y las convenciones de *anime*. Eventos como la *TNT Expo*²³, *La*

13. Rumiko Takahashi (Niigata, 1957). Mangaka japonesa.

14. Pokémon (Pocket Monsters, de Poketto Monsutā) es un anime metaserial creado por Satoshi Tajiri, Junichi Masuda y Ken Sugimori, apareció en el mercado japonés en 1996.

15. Satoshi Tajiri (Tokio, 1965). Diseñador de videojuegos japonés.

16. Ken Sugimori (Fukuoka, 1966). Dibujante japonés.

17. Studio Ghibli es un estudio japonés de animación fundado en 1985. <https://ghiblicollection.com/>

18. Hayao Miyazaki (Tokio, 1941). Director de cine de animación, animador, ilustrador, empresario, mangaka y productor de anime japonés.

19. El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi) (Dir. Hayao Miyazaki, Japón, 2001).

20. Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro) (Dir. Hayao Miyazaki, Japón, 1988).

21. El Premio de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, conocido como Premios Óscar, es un premio anual en reconocimiento a la excelencia en la industria cinematográfica.

22. Cosplay es la contracción de costume play, una actividad en la cual los participantes usan accesorios y trajes que representan un personaje específico.

23. <https://tntweb.com.mx/>

*Mole*²⁴ y la *Conque*²⁵ se convirtieron en lugares de encuentro para miles de fanáticos, donde podían compartir su pasión, comprar mercancía exclusiva y conocer a creadores y actores de doblaje.

Además, la influencia japonesa también se extendió a la educación y la creatividad. Muchos jóvenes mexicanos de los 90 encontraron en el *anime* y el *manga* una fuente de inspiración para explorar principalmente sus artes gráficas a través del *manga*, aprendiendo a desarrollar sus propias habilidades artísticas y fusionándolas con la identidad mexicana. Esto produjo en animadores y creadores audiovisuales propuestas nuevas, mezclas entre las artes orientales y el folclor mexicano.

La llegada de internet en los años 2000 potenció aún más esta afición, permitiendo a los fanáticos acceder a una amplia gama de contenido, desde episodios de *anime* hasta *mangas* digitales. Las redes sociales y los foros en línea se convirtieron en lugares clave para la discusión y la comunidad, uniendo a *fans* de todo el país y facilitando el intercambio de información y recomendaciones. Este acceso ilimitado y la capacidad de conectar con otros aficionados permitió que la cultura japonesa se arraigara aún más en la juventud mexicana, creando una subcultura vibrante y en constante crecimiento llamada *otaku*²⁶.

Hoy en día, el *anime* y el *manga* han servido para que plataformas de *streaming* luchan por tener los mejores estrenos, haciendo que éstas compren los derechos y las transmitan solo por una sola platafor-

ma como es el caso de *Castlevania*²⁷, *Aggretsuko*²⁸ o *Violet Evergarden*²⁹ que pueden verse exclusivamente por Netflix³⁰. Mientras que otras plataformas como Crunchyroll³¹, se han especializado en ofrecer un catálogo 100% japonés y animaciones similares.

El impulso a través del streaming también ha impactado en el mundo editorial, compañías como Panini³², Kamite³³, y Editorial Televisa³⁴ inviertan más espacios para la promoción de los mangas. Panini Manga, por ejemplo, es conocida por su amplia oferta de títulos populares, desde *Naruto*³⁵ hasta *My Hero Academia*³⁶, ofreciendo ediciones cuidadas y fieles al original. Kamite, por su parte, ha traído al mercado mexicano títulos como *One Punch Man*³⁷ y *Tokyo Ghoul*³⁸, ganándose un lugar destacado entre los lectores. Por su parte, Editorial Televisa también ha contribuido significativamente con la publicación de mangas clásicos y contemporáneos, ex-

27. *Castlevania* es una serie de televisión estadounidense de animación creada por Sam Deats y Warren Ellis para la plataforma Netflix. Basada en la serie de videojuegos del mismo nombre de 1989.

28. *Aggretsuko* o *Aggressive Retsuko* (Aguresshibu Retsuko) es una serie de anime basada en el personaje homónimo difundida entre 2016 y 2018.

29. *Violet Evergarden* (Vaioretto Evāgāden) es una serie de novelas ligeras japonesas escritas por Kana Akatsuki e ilustradas por Akiko Takase.

30. <https://www.netflix.com/mx/>

31. <https://www.crunchyroll.com/es/>

32. <https://tiendapanini.com.mx/>

33. <https://kamite.com.mx/>

34. <https://mediakit.editorialtelevisa.com.mx/>

35. *Naruto* es una serie de manga escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, publicada entre 1999 y 2014.

36. *My Hero Academia* (*Boku no Hīrō Akademia*) es un manga escrito e ilustrado por Kōhei Horikoshi.

37. *One Punch-Man* es un webcómic de acción y comedia japonés, creado por el artista One, iniciado en 2009.

38. *Tokyo Ghoul* (*Tōkyō Gūru*) es una serie de manga escrita e ilustrada por Sui Ishida, iniciada en 2011.

24. <https://lamole.com.mx/>

25. <https://www.instagram.com/conquemx>

26. El término *otaku* se emplea popularmente en Japón y en otros países y se ha convertido en sinónimo de persona con aficiones apasionadas al anime y manga.

pandiendo su catálogo para satisfacer a una audiencia creciente.

La cultura *otaku* en México

El término *otaku* se originó en Japón y se utiliza para describir a personas con intereses intensos y específicos, particularmente en el ámbito del *anime*, *manga*, y videojuegos. En su país de origen, la palabra puede tener connotaciones negativas, asociándose a veces con una obsesión excesiva.

Sin embargo, fuera de Japón, el término se ha adoptado más como una etiqueta de orgullo para aquellos que disfrutan profundamente de estos aspectos de la cultura japonesa. Según el libro *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* de Roland Kelts, el *otaku* moderno es visto como un entusiasta cultural que promueve y consume productos culturales japoneses con gran dedicación.

Según un informe de Euromonitor International, el mercado de productos relacionados con la cultura pop japonesa, incluyendo *anime*, *manga*, y videojuegos, ha experimentado un crecimiento constante en México. En 2020, el mercado de *manga* en México alcanzó un valor de aproximadamente 400 millones de pesos, con un crecimiento anual del 20%.

Además, eventos como la *Conque* y La *Mole Comic Con* han atraído a miles de fanáticos, mostrando la magnitud de la comunidad *otaku* en México. De acuerdo con un estudio de Statista, alrededor del 70% de los jóvenes entre 15 y 24 años en México están familiarizados con el *anime*, y de estos, un 50% se considera fanático activo.

La revista Forbes reportó que el *anime* y el *manga* representan más del 30% del mercado de cómics y entretenimiento gráfico en México, lo cual subraya la influencia significativa de la cultura japonesa en el país.

Según una encuesta de YouGov, el 60% de los mexicanos ven el *anime* y el *manga* como formas legítimas de arte y entretenimiento. La influencia de la cultura *otaku* se extiende más allá del entretenimiento, impactando áreas como la moda, la gastronomía, y las redes sociales.

La aceptación de la cultura *otaku* también se refleja en el aumento de tiendas especializadas, cafés temáticos, y eventos dedicados a la cultura japonesa en todo el país. El interés en el idioma japonés ha crecido, con un aumento del 15% en la inscripción en cursos de japonés en el Instituto Nacional de Lenguas Indígenas (INALI) entre 2018 y 2022.

La cultura japonesa, y en particular la subcultura *otaku*, ha encontrado un hogar entusiasta en México. Desde el aumento en el consumo de *anime* y *manga* hasta la proliferación de eventos y tiendas especializadas, es claro que la influencia es cada vez más profunda y duradera. A medida que estas fronteras continúan difuminándose, es probable que el *anime* y el *manga* abran nuevos horizontes de entretenimiento y no solo eso, sino también a nuevas formas de pensar, expresar y conectar.

La evolución y expansión de este fenómeno cultural refleja el poder de las narrativas para cruzar fronteras y unir a las personas a través de experiencias compartidas y valores universales, construyendo puentes de papel y pantalla que unen corazones y mentes en una celebración compartida a través de una imagen oriental. ¶

Referencias

- Cavallaro, D. (2012). *Anime and the Art of Adaptation: Eight Famous Works from Page to Screen*. McFarland.
- Drazen, P. (2003). *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.

- Euromonitor International. Anime and Manga Market in Mexico. Euromonitor, 2020.
- Forbes. The Growth of Japanese Pop Culture in Mexico. Forbes, 2022.
- Kelts, Roland. Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S. Palgrave Macmillan, 2006.
- Napier, S. (2005). Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave Macmillan.
- Poyntz, S. R., & L. Hoehsmann. (2012). Media Literacies: A Critical Introduction. Wiley-Blackwell.
- Statista. Anime Viewership in Mexico by Age Group. Statista, 2023.
- Schodt, F. L. (1983). Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha America.
- YouGov. Public Perception of Anime and Manga in Mexico. YouGov, 2023.

925

ARTES Y DISEÑO