

“Tócala de nuevo, Sam...en el espacio exterior”: Una lectura del problema de la relación Japón- EE.UU. en la obra de Shinichiro Watanabe.

Eje Temático: *El desarrollo de temáticas socio-políticas dentro de la Ciencia Ficción*

Diego Labra

CISH/IDHICS – UNLP

diegolabraunlp@yahoo.com.ar

RESUMEN: ¿Refleja la cultura popular los traumas sociales? El siguiente texto pretende ser una primera aproximación hacia la problemática. El caso japonés es particularmente llamativo por lo doloroso de la cicatriz inflingida en la sociedad, la virtual ausencia de espacios de memorias legislados desde el Estado (un contraejemplo es la Argentina de los últimos diez años) y la riqueza de su cultura popular, en la que se destacan el manga y el animé. Proveeremos un panorama general de la cuestión para luego concentrarnos sobre el final especialmente en la obra de Shinichiro Watanabe, un *auteur* dentro del género. En sus trabajos, el trauma aparece reflejado en los clichés del medio, pero a medida que su producción se desarrolla la problemática pasa a ser referida textualmente. Encarnándose en la conflictiva relación entre Estados Unidos y Japón, así como el problema de la identidad japonesa. Todo lo dicho arriba cobra especial relevancia frente a el éxito mundial de sus productos culturales y las nuevas políticas japonesas basadas en el concepto “soft power” de Joseph Nye

Palabras clave: CIENCIA FICCION – MEMORIA – ANIME – RELACIONES INTERNACIONALES.

Una pregunta clásica dentro del periodismo de la cultura pop es la inquisición por las influencias, quizá un reconocimiento implícito a los cultores de la intertextualidad como Roland Barthes. Ante la pregunta, Shinichiro Watanabe responde que las decisiones estilísticas en sus obras se deben a influencias involuntarias, sobre todo de las “muchas películas norteamericanas” que ha visto (Watanabe, 2001; 2012). La respuesta parece inofensiva, casi automática. En este escrito intentaremos darle un contexto a estas palabras, reflexionando a través de un repaso histórico y de una lectura de la obra de Watanabe.

Primero, provereemos de un breve pero necesario trasfondo histórico, poniendo en contexto la relación entre Japón y Estados Unidos. Esto no nos concierne en sus aspectos puramente políticos o económicos sino como un escenario sobre el que se desenvuelven los acontecimientos de la cultura japonesa.

En segundo lugar nos abocaremos en a pensar la cultura pop japonesa desde la segunda mitad del siglo XX en adelante en relación con los acontecimientos históricos antes descritos. Aunque haremos referencias a las obras más importantes del cine, nuestras preocupaciones nos guiará primero hacia las obras de ciencia ficción, y principalmente en sus artefactos dominantes: el *manga* y el *animé* (dejando de lado parientes muy cercanos, como por ejemplo los videojuegos). La ciencia ficción se destaca como un género particularmente fértil para tales emergencias. Vale aclarar que aunque la bibliografía es escasa y fragmentaria, la temática prueba ser más que fértil. Por lo que en este limitado espacio nos restringimos a introducir la problemática, y una posible línea de análisis

Por último, nos concentraremos en la obra de Watanabe, compuesta por media docena de animes, la mayoría originales, otros adaptaciones de mangas y animes ya existentes. Ensayaremos una interpretación de su obra, tanto en sí misma como a la luz del contexto mayor de la cultura pop japonesa. Aquí la pregunta mayor es por la relación entre la producción cultural y la memoria social, en que forma se influyen y retroalimentan, especialmente cuando los términos que rigen al producción prohíben implícita y explícitamente la referencia abierta al trauma que aqueja a la sociedad.

Es nuestro interés en este recorrido responder los interrogantes limitados que nos proponemos, pero también lo es abrir a consideraciones futuras el problema de la relación entre la cultura popular y la memoria social en Japón, pero también en términos generales. Si bien los desarrollos tecnológicos de las últimas tres décadas hoy convulsionan la manera en que la cultura es producida y comercializada, no parece que su existencia y difusión se encuentre en peligro. Antes, los nuevos avances parecen presagiar un alcance sin precedentes de una cultura pop crecientemente globalizada. Es en estos términos que es importante reflexionar acerca de la relación entre esta y la forma en que nos pensamos y configuramos nuestras identidades, a nivel social y personal.

Vivir en un mundo posapocalíptico

Promediando el año 1945, la guerra en Europa se daba por terminada en la firma del Tratado de Postdam. Sin embargo, Estados Unidos necesitaba cerrar rápidamente el frente del Pacífico, además de dejar claro a las generaciones futuras, las propias y las extrañas, que Pearl Harbor no había sido olvidado. Había sido el ataque japonés a las bases militares norteamericanas en la costa oeste el siete de diciembre de 1941 lo que propició su ingreso de lleno al conflicto mundial. Los libros de historia serían, junto con la marca indeleble sobre la isla y sus habitantes, un testimonio sobre las consecuencias de osar atacar a la

nación norteamericana en su propio territorio. El 6 de agosto, el Enola Gay dejó caer una bomba de uranio sobre Hiroshima. Tres días después, Nagasaki corrió la misma suerte. El efecto más inmediato del bombardeo fue la rendición incondicional del emperador, aunque no fue el único, por lo que nos preguntamos ¿Qué efectos tiene esta definición sobre una sociedad y su cultura, peculiares ya de por sí?

En la cultura occidental de la posguerra, que es en gran medida la cultura popular norteamericana exportada al mundo, la historia de la bomba nuclear arrojada sobre Japón y la subsiguiente ocupación, o la perspectiva japonesa del conflicto en general no es un tópico común. Lo que no quiere decir que no haya excepciones como el film *Letters from Iwo Jima* (2006) de Clint Eastwood o el onceavo capítulo de la quinta temporada de la serie policial *Cold Case*, que trata con el poco conocido caso de los campos de detención en los que los Estados Unidos capturaron a sus propios ciudadanos descendientes de japoneses tras Pearl Harbor. En el imaginario pop occidental, la bomba nuclear antes de ser una arma usada en realidad con el pueblo de Japón es siempre presentada como una amenaza constante, figura encuadrada en la paranoia constante de la Guerra Fría sostenida entre los norteamericanos y los soviéticos.

Este silencio contrasta especialmente contra la inmensa producción cultural referida al conflicto continental de la Segunda Guerra Mundial que ha construido a través de los años al régimen Nazi como la encarnación del mal en la Tierra, y los norteamericanos como el pueblo que salvo al mundo entero del gobierno del mal. De la misma manera la veda sobre el tema beneficia a Japón, evitando una revisión histórica sobre los crímenes de guerra cometidos durante la construcción del Imperio japonés en la década de los '30.

El debate académico en Occidente ha sido escaso, nuevamente contrastando con la vasta producción acerca del genocidio judío y el caso de la Alemania Nazi. La barrera idiomática podría ser una de las razones por las cuales tal tradición no sea conocida en la academia occidental, aunque el paso del tiempo parece querer corregirlo (Saaler y Schwentker, 2008).

La cultura de la era posnuclear, o los años de la ciencia ficción.

Una vía de acceso a la problemática desde una perspectiva cultural la facilitan los tempranos y dispersos trabajos que han buscado en el cine los efectos de las bombas. Mick Broderick (1996) reformula la pesquisa por las secuelas al preguntar, “¿Ha sido encontrado el lenguaje adecuado para hablar de Hiroshima?”¹. A lo que responde provisionalmente, “entre los japoneses, donde uno pensaría que es más urgente, la respuesta parece ser negativa”.

En el libro *Hibakusha cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the nuclear image in Japanese film* (1996), Broderick recopila ensayos dispersos pensando la pregunta desde la universidad norteamericana. En un temprano pero también aislado intento, el académico del cine Donald Richie encuentra en la obra de Yasujiro Ozu la expresión del sentimiento japonés hacia el bombardeo. Lo llama *mono no aware*, una posición de raigambre budista, que propone “esto pasó; acabo y esta terminado ¿Pero no es malo? Aún así, el mundo es un

¹ Esta cita, y todas las subsiguientes provenientes de textos originales en inglés, son traducciones propias del autor del artículo.

lugar transitorio y esto también es triste; lo que sentimos hoy lo olvidamos mañana; no es como debería ser, pero es como es.” (22).

Lo cierto es que la magnitud del evento no se traduce en igual medida en la proliferación de productos culturales. Los pocos films existentes se concentraron en las “rápidas transformaciones sociales de la posguerra y los relacionados costos espirituales” (Feleppa, 2004). “La falta de films de protesta en los 1950’s y las décadas siguientes”, continua Feleppa, “resulta primariamente de la supresión de los films de protesta ante Hiroshima durante la ocupación, la renuencia de los directores de ser asociados con la izquierda política, y la política de los distribuidores japoneses de proyectar los films de protesta con poca frecuencia, en cines remotos, con poca promoción”.

Habría que esperar hasta los ochenta y los noventa para que el silencio fuese más abiertamente desafiado, y productos culturales refiriendo directamente a los bombardeos llegasen al *mainstream*. La publicación en 1996 del diario de Moriwaki Yo, el relato de una niña que vive en carne propia el bombardeo de Hiroshima (Lebowitz, 2008: 257), es prueba de que este resurgir no se limitó al cine, pero es ese campo que alcanzó mayor visibilidad.

Según Carole Cavanaugh (citada en Feleppa, 2004) el foro fue abierto por “la amplia expansión económica que Japón alcanzó a ese punto”. Durante los sesenta y los setenta el crecimiento del PBI japonés se disparó a tasas llamativas, sobrepasando el ritmo de recuperación de las igualmente en vías de reconstrucción potencias europeas. Su crecimiento industrial llegó a rivalizar al de Estados Unidos, forjando la imagen del “milagro japonés”. Su redescubierta potencia económica pudo haber contribuido a sentir un cierto grado de libertad política y artística en artistas y productores japoneses. Otro hito habilitante de esas décadas es la llegada a la madurez de la generación nacida y criada a la sombra de la Segunda Guerra Mundial (Freiberg, 1996: 92). Interesantemente Broderick (1996) señala que muy poco de la obra artística es producida por los *hibakusha*, o sea, los directamente sobrevivientes del el bombardeo.

Un ejemplo es uno de los últimos films de Akira Kurosawa *Hachigatsu no kyōshikyoku*, o *Rapsodia en Agosto*, de 1991 (Feleppa, 2004). El film adapta de la novela corta previamente publicada, pero la conexión con la bomba atómica detonada en Nagasaki fue agregada por el cineasta al momento de escribir el guión. Luego de una carrera extensa, fue el primer largometraje suyo que refiere explícitamente a los bombardeos, referidos en metáforas y parábolas en sus primeras producciones. En parte, fue un intento por explorar porque esta ciudad, a diferencia de Hiroshima, no se presenta como una víctima del bombardeo (Weisman, 1990). Por otro lado intento propiciar un diálogo dentro de Japón, y con Estados Unidos, sobre lo acontecido en 1945.

Otro caso que resonó en Occidente fue el largometraje animado *Hotaru no Haka* o, *La tumba de las luciérnagas*, de Isao Takahata. Estrenada en 1988 logró un eco significativo en la crítica internacional durante esa década, siendo llamada por Roger Ebert una de las mejores películas de guerra jamás hechas (Ebert, 2000). Una obra maestra a la hora de retratar el dolor de un conflicto bélico, su discurso bien podría encuadrarse en la resignación melancolía del *mono no aware*. Paradójicamente, Studio Ghibli estrenó el film junto con *Tonari no Totoro*, o *Mi vecino Totoro*, pensando que el éxito del melodrama bélico salvaría la inversión en la segunda película, y el caso fue el opuesto. Si bien *Hotaru...* se convirtió en una obra de referencia en escuelas, e incluso fue adaptada en una versión actuada, el público japonés no encontró encanto en volcarse a los cines a revisar su doloroso pasado. Fueron los animales gigantes y mágicos de Miyazaki los que salvaron la banca, y hasta el día de hoy *Totoro* es la insignia del estudio.

Un caso que juega en contra de estas tendencias, quizá corroborando la regla, es *Hidashi no Gen* de Keiji Nakazawa. Para empezar es un manga que trata directamente los bombardeos nucleares, siendo el jovencito protagonista un sobreviviente. Interesantemente no es una obra madura sino un *shonen*, apuntado al público masculino adolescente, y publicado en la exitosísima *Shonen Jump*, el hogar de los más reconocidos mangas a nivel mundial como lo son *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *One Piece* o *Naruto*, entre incontables otros. Anticipo a los otros ejemplos aquí dados por una década, aunque su publicación en los '70 lo encuadra en el marco del renacer económico del país. Otra rareza es que el autor es el mismo un *hibakusha*, basando en su propia experiencia las desventuras de Gen. El manga alcanzó suficiente éxito como para ser adaptado en varias novelas, tres largometrajes actuados, dos animados y una serie dramática en 2007.

Mirar los films animados que adaptan a *Hidashi no Gen* comprueba que debajo del espíritu aventurero obligatorio de todo *shonen* la mirada ante la guerra se mantiene firmemente arraigada en el *mono no aware*. Pero lo que es más impresionante que encuentra un espectador asiduo de la animación japonesa es que a pesar de estar viendo una representación animada de una tragedia única, los códigos estilísticos nos son familiares. El cuidado diseño mecánico de los aviones y la presentación del bombardeo nos recuerda a decenas de animes bélicos, la mayoría de ellos ambientados a cientos de años de hoy o en retrofuturos steampunk. El *gore* de los cuerpos deshaciéndose ante el calor atómico asemeja al infierno como mostrado en *Saint Seiya* y a otras series *seinen* (apuntadas a un público adulto) más violentas.

Así, el alfabeto visual utilizado para representar Hiroshima, antes que innovador esta fuertemente arraigado en la tradición del anime que se puede rastrear hasta el primero de ellos, *Tetsuwan Atom* (1963). La sospecha nos permite hipotetizar, junto con Broderick (1996), que más allá de esta producción "literal", el acontecimiento trágico subyace como una influencia "no sorprendentemente, más alegórica que abierta". Philip Brophy (en Broderick, 2002) llama la atención al lugar central que ocupa en el repertorio animado de las series japonesas la estilización de la explosión. Retratada en vivos colores y tomas panorámicas a un ritmo epiléptico, es una de las marcas más distintivas, incluso un espectador casual lo reconocería al instante como perteneciente a la animación nipona. Desde la guerra alienígena repetida en decenas de obras, más célebremente en *Macross*, a las obligatorias descargas de energía que detonan como bombas de kilotones en las populares series de artes marciales tal como *Dragon Ball* o *Naruto*, la explosión siempre está presente. De hecho, detrás del excesivo uso de CGI en los "tanques" contemporáneos de Hollywood es invertido en intentar replicar la estética y dinámica de la acción de la animación japonesa.

Esta conexión no es hecha a la ligera. El lenguaje visual y narrativo, de explosiones descomensuradas y posapocalipsis radioactivos, es una tradición que corre fuerte en las venas del género de ciencia ficción, encontrándose tempranos ejemplos japoneses como *Blood Type Blue* (1978), y quizás el efecto secundario más celebre de la radiación nuclear (Tsutsui, 2005), *Gojira* (1954). La asociación entre el género y la ansiedad que producida por los horrores de la modernidad tampoco es campo inexplorado, siendo establecido en forma pionera por Susan Sontag (1965) en *The imagination of disaster*. "La fantasía ha ser descubierta en los films de ciencia ficción hace ambos trabajos. Estos films reflejan ansiedades mundiales, y al mismo tiempo los alivia" (42). Según ella, ya por esas fechas la ciencia ficción japonesa era exponente de las temáticas del género, predominantemente el juicio moral ambivalente con respecto a la ciencia y el temor a la guerra nuclear (46). En el

animé, mayoritariamente apuntado al público masculino adolescente, es recurrente que la metáforas de problemas contemporáneos sea particularmente direccionada hacia la relación de los jóvenes con la sociedad y el mundo (Freiberg, 1996).

Llegado a este punto es necesario dimensionar el tamaño de la industria del manga y anime en Japón, porque no tiene parangón con ningún homólogo occidental. A caballo del “milagro” económico de los años sesenta y setenta, la industria del entretenimiento nipona creció a la par. Pero el lugar central de la cultura popular estuvo ocupado por los productos animados en su formato comic y luego animación. El mercado del manga es extramadamente diversificado, existiendo revistas apuntados a niños, adolescentes y adultos, estando a su vez diferenciados por sexo. Para establecer una comparación, en el mes de marzo de 2015, el comicbook norteamericano más vendido fue el coleccionable número uno “Princess Leia” de Marvel que movió más de 250 mil unidades (<http://www.comicbookresources.com/article/star-wars-continues-to-dominate-the-direct-market-princess-leia-1-sells-over-250k>). La última semana de ese mismo mes fue editado el tomo 77 de One Piece, la serie más vendedora de Japón, que en el lapso de siete días vendió 1,6 millones de su tirada inicial de 3,8 millones (<http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-08/japanese-comic-ranking-march-30-april-5/.86915>). Si bien el Estado japonés y las compañías consideran a la piratería una preocupación creciente (<http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2010-06-08/multi-national-manga-anti-piracy-coalition-formed>), la era de Internet ha disparado la producción cultural japonesa al paladar de los consumidores mundiales.

El argumento uniendo el repertorio visual y temático posapocalíptico de la animación japonesa con su éxito tanto local como a nivel mundial encuentra múltiples corroboraciones. Dos de los animé más celebrados comparten un mismo punto inicial, una detonación supratómica que transforma a Tokyo en un llano, *Akira* (1988) y *Neon Genesis Evangelion* (1995). Diferentes en formato, época, estilística, ambas comparten el tono futurista, apocalíptico y posmoderno (Broderick, 2002), especialmente la segunda, aunque con espacio para el cambio. Una de los principales hombres detrás de *Evangelion*, Hideaki Anno, reveló en una entrevista que la sensación de fin del mundo que abrió la bomba nuclear fue una de sus principales inspiraciones para la obra (<http://www.animenewsnetwork.com/interest/2014-10-31/hideaki-anno-cites-inspirations-behind-evangelion/.80549>).

Ambas también pueden ser leídas como narrativas de renacimiento (Cyhowski, 2013), un tópico central en el Japón de posguerra. Lo que es más, la explosión en ambos casos no sólo dinamiza la trama en el intento de evitar su repetición, sino que al mismo contiene características redentoras. Tanto el film de *Akira* como *The End of Evangelion* (1997) presentan finales donde la devastación se repite, ambiguamente dejando leer un acto de purificación en la nada que queda después.

En calidad de las complejas obras de arte que son, estos productos culturales contienen varias capas de significación y referencia. Lo que es decir, la cicatriz nuclear presente en el vocabulario animado es parte una red más amplia de significación. La ciencia ficción japonesa encapsula la angustia de la modernización mejor que ninguna otra, y es aquí quizá que encuentra su apelativo universal. Una experiencia tan propia e irrepetible como lo es el bombardeo nuclear sobre el pueblo japonés, así cómo su proceso único de industrialización convulsionada les otorga una mirada peculiar sobre la modernidad. Otro imaginario recurrente que nace de este mismo núcleo problemático es “el tema de las deshumanización” (Sontag, 1965; 48), o la obsesión con la vida artificial y robótica. Esta

presente en el la obra fundacional *Tetsuwan Atom* creada por Tezuka en formato *manga* en 1952, y una de las mejores obras de ciencia ficción de los últimos treinta años, *Ghost in the Shell* (1995). Nizamis (2013) señala como esta modernización conflictiva se traduce también en la recurrencia de una relación activa entre pasado y presente, presenta también en la repetida herramienta narrativa de los viajes temporales.

Shinichiro Watanabe, la relación con Estados Unidos y la identidad japonesa

El bombardeo nuclear es el hito mayor de la conflictiva relación entre Estados Unidos y Japón, pero de ninguna manera es el único. De hecho, las dos veces que la mecha de una modernización convulsiva y la transformación social fue encendida en tierras niponas, fue por manos norteamericanas, primero con la llegada del Comodoro Perry en 1853, luego mediante el régimen de San Francisco. La mano norteamericana suele aparecer invisible, por ejemplo el manga histórico *Rurouni Kenshin* (1994) retrata la Revolución Meiji sólo mencionando a los “Barcos Negros”. Aún así existe una cierta animosidad como subtexto. A Hanamichi Sakuragi en *Slam Dunk* (1990) se lo insulta como “yanki” por teñirse el cabello de rojo. En *Blood+* (2005) la violación de la soberanía japonesa en Okinawa (Koseki, 1997) da un giro fantástico en la manufacturación de vampiros artificiales.

La tensión Japón/EE.UU. es graficada en manera especialmente representativa en la carrera de Shinichiro Watanabe. Este director nipón llegó a la fama mundial con la serie de ciencia ficción *Cowboy Bebop* (1998), luego de una década de escalar a través de puesto menores en diversos estudios de animación. Un hecho distintivo de su carrera es que imprime una marca personal en sus obras, un raro *auteur* en una industria mayormente ajena a ellos. Esto nos permite analizar sus trabajos como un corpus acabado, así como le ha traído problemas al mismo Watanabe para asegurar financiación (2012).

Es nuestra lectura que la obra de Watanabe puede ser leída en dos etapas mayormente autocontenidas. Un primer momento donde la relación Japón/EE.UU. aparece como una influencia estilística mayormente, y una segunda donde el subtexto se hace texto y es referido como un nudo argumental en la trama. Esto lo hemos volcado en un gráficamente (Fig. 1).

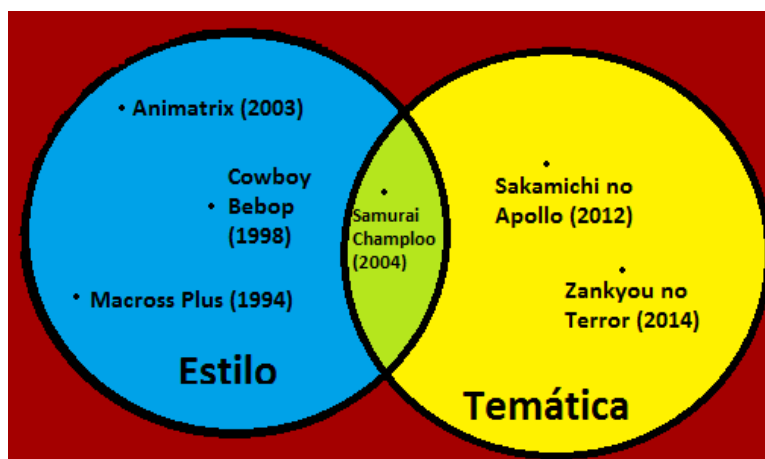


Fig. 1

En el círculo azul se encuentran las obras donde la tensión se vuelca en decisiones estilísticas, esas influencias involuntarias que citamos en la introducción de este texto. Sin con conocer hasta que punto llegó su control en calidad de co-director de *Macross Plus* (1994), aún así es una obra fuertemente influenciada por la ciencia ficción occidental y por el film *Top Gun* (1986). El éxito arrollador de *Cowboy Bebop* (1998), con su ciencia ficción inyectada de film noir, el free jazz y decena de referencias al cine norteamericano lo hizo candidato para dirigir dos de los cortos animados que compusieron *Animatrix* (2003), un *spin-off* insertado en el mundo de *The Matrix* (1999).

Samurai Shamploo (2004), en el gráfico presentado en un espacio de transición, es un asalto formal y narrativo a esta relación. Introduciendo la estética del hip-hop en el Japón tardofeudal, aquí la decisión estilística cobra un tinte de revisionismo satírico ausente en obras anteriores, que puede incluso leerse como un comentario acerca de la relación de la juventud nipona con el consumismo norteamericano. En el capítulo 6, se juega con la dualidad de la influencia estilística introduciendo una ficcionalización de Van Gogh, que encuentra en Japón la inspiración de sus girasoles. En el capítulo 23, una ucrónica invasión norteamericana es evitada al ganar un partido de béisbol, hoy el deporte nacional japonés. Al mismo tiempo, el arco argumental que une toda la serie involucra al cristianismo, una fe perseguida y severamente castigada por el shogun antes de la apertura al mundo occidental.

Luego de casi una década de silencio producto de problemas de financiación (2012), el director regresa a las pantallas con *Sakamichi no Apollon* (2012). Su primer y hasta ahora único trabajo adaptación de un manga preexistente, la historia se ancla en la relación dos adolescentes quienes entablan una relación a través de su pasión por la música jazz en el Japón ocupado de los años cincuenta. De esta manera la influencia estilística de *Cowboy Bebop* es historizada y puesta en contexto. Aunque la ocupación es sólo un trasfondo al arco argumental, nuevamente aparece el cristianismo como una problemática que incide en las decisiones de los personajes.

El año 2014 es un año prolífico. Produce la cuasi antológica comedia espacial *Space Dandy*, donde Watanabe opera como productor dejando a jóvenes directores dar rienda suelta a la experimentación dentro de la serie. En *Zankyou no Terror* (2014), vuelve a la silla de director el mismo, redoblando su énfasis temático en la relación Japón/EE.UU. El dúo adolescente protagonista esta vez son terroristas, pero calculan las explosiones en Tokio al más mínimo detalle a fin de no producir víctimas. Su cometido es llamar la atención sobre el proyecto científico que los creó, un experimento orquestado por una cábala de altos mandos nacionales que buscaban restaurar la vieja gloria a un país que aún reconocían como “derrotado”.

Todos los elementos están allí. Referencias y paralelos a Auschwitz e Hiroshima, el resurgimiento del pensamiento nacionalista en Japón, la amenaza de una detonación nuclear en Tokio y la violación sistemática de la soberanía nacional por agentes de inteligencia norteamericanos quienes obran con total impunidad. Según el autor, la obra refleja sus preocupaciones actuales y la intención de introducirlas en la agenda de la despreocupada políticamente juventud de su país (Watanabe, 2015). Si no tuvo éxito, redobla la apuesta, es el mundo quien está equivocado (Watanabe, 2014).

De esta manera, y teniendo en cuenta que hablamos de un corpus inacabado pues Watanabe está lejos de producir su último anime, el recorrido de su obra nos deja ver el paso de una influencia estilística norteamericana quizá intencional pero no tematizada, a una explicitación y problematización de la relación Japón/EE.UU. en sus últimos trabajos. Si bien nos es imposible reconstruir el proceso interno del artista, el análisis de la obra nos

permite hablar de una concientización por parte del mismo autor del lugar que ocupa la influencia norteamericana en su obra. Un trabajo de exteriorización y reflexión sobre el repertorio de imágenes y miedos sociales que alimentan el alfabeto básico de la animación japonesa como lo hemos visto ser construido en las décadas que siguieron la posguerra.

Si bien el éxito a nivel mundial del manga, el anime y, aunque aquí no mencionado una parte esencial de esta difusión como son los videojuegos japoneses, ha crecido sostenidamente desde los años '80 en adelante, fue hacia finales de los '90 que alcanzo mayores niveles de visibilidad. Esto ha llevado al Estado nipón a tomar conciencia del poder de su industria del entretenimiento, a partir de conceptualizaciones como el “soft power” de Joseph Nye, que dimensiona el peso de la influencia cultural. Por ejemplo, muchos autores (Broderick, 2002; Fellepa, 2004; Richie, 1996; Cyhowski, 2013), intuyen en las fantasías militaristas de *mechas* y naves espaciales una corriente nacionalista. Esto ha derivado en políticas activas del Estado tanto en las ya mencionadas iniciativas contra la piratería, como el incentivo a la difusión a nivel mundial (<http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-11-23/cool-japan-initiative-gets-government-investment-fund>).

Conclusión

Obviamente reducir la inmensidad de la producción de manga y anime realizada en Japón en los últimos sesenta años al arco realizado en la obra de Watanabe sería grosero, pero es una posible primera aproximación para entender un fenómeno complejo. Nuestra breve e introductorio análisis de la ciencia ficción japonesa y la cultura pop en la cual se inserte arroja una serie de elementos discursivos: la cicatriz nuclear, la angustia a la modernización, la desconfianza en la relación con EE.UU. y fantasías militares nacionalistas. Son expresión cultural de la particular historia propia japonesa, pero al mismo tiempo posibles razones por las cuales estos productos localistas son exitosos a nivel mundial. Quizás, la razón del éxito actual de los productos culturales japoneses es que su referencia al habitar en mundos posapolíticos encuentran hoy eco en el *pathos* de los consumidores extranjeros. En el decir de Richie (1996), “el fracaso japonés para llegar a término con Hiroshima es compartido por todo el mundo hoy”. Francis Fukuyama estaba en lo correcto, y eso es ocasión de espanto. Después del horror atómico, nos hemos acostumbramos a vivir así. Sólo queda mirar el horizonte mientras los ciclos de expansión y contracción económica golpean las naciones como olas a la escollera. Capitalismo eterno como purgatorio de pecados cometidos en el pasado y que no podemos dejar de cometer.

Bibliografía

- Broderick, M. (1996), “Introduction”. En Broderick, M. (Ed.), (1996). *Hibakusha cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the nuclear image in Japanese film*. Londres: Kegan Paul International, 1-19.
- (2002), “Anime's Apocalypse: Neon Genesis Evangelion as Millenarian Mecha”. En *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, 7, Marzo <http://intersections.anu.edu.au/issue7/broderick_review> (15-09-2014)
- Cyhowski, J. (2013), “On Akira and Its Existence in Japanese Cinema”. En *OperationRainfall.com* <<http://operationrainfall.com/2013/11/18/akira-existence-japanese-cinema/>> (15-09-2014)

- Ebert, R. (2000), "Grave of the Fireflies Review", en *RogerEbert.com*.
 <<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>> (15-09-2014)
- Freiberg, F. (1996), "Akira and the postnuclear sublime". En Broderick, M. (Ed.). *Hibakusha cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the nuclear image in Japanese film*. Londres: Kegan Paul International, 91-103.
- Feleppa, R.(2004), "BLACK RAIN: Reflections on Hiroshima and Nuclear War in Japanese Film". En *Crosscurrents.org*.
 <<http://www.crosscurrents.org/FeleppaSpring2004.htm>> (15-09-2014)
- Koseki, S. (1997), "Post war Japanese Nationalism". En *Asian Nationalisms Project*
 <http://web.uvic.ca/~anp/Public/posish_pap/Koseki.pdf> (15-09-2014)
- Lebowitz, A. (2008), "The *Nokorimono* Mode: Remembering the Atomic Bomb in *The Diary of Moriwaki Yo – ko*". En Saaler, S. y Schwentker, W. (Eds.). *The Power of Memory in Modern Japan*. Kent, UK: Global Oriental, 257-276.
- Nizamis, K. (2013), "Collective Memory and Imagined Destiny in Japanese Historical Identity". En *Academia.edu*.
 <www.academia.edu/5828326/Collective_Memory_and_Imagined_Destiny_in_Japanese_Historical_Identity> (15-09-2014)
- Richie, D. (1996), "Mono no aware: Hiroshima in film". En Broderick, M. (Ed.). *Hibakusha cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the nuclear image in Japanese film*. Londres: Kegan Paul International, 20-38.
- Sontag, S. (1965), "The Imagination of Disaster". En *Commentary*, Octubre, 42-48.
 <<http://americanfuturesiup.files.wordpress.com/2013/01/sontag-the-imagination-of-disaster.pdf>> (15-09-2014)
- Tsutsui, W. (2004), "Godzilla and postwar Japan", conferencia brindada en National Meeting Asian Studies Development Program.
 <<http://www.thefreelibrary.com/Godzilla+and+postwar+Japan+lunch+keynote+address+2004+National...-a0159494036>> (15-09-2014)
- Watanabe, S. (2001), "Interview", en *Intothematrix.com*
 <http://www.intothematrix.com/rl_cmp/rl_interview_watanabe.html> (15-09-2014)
- (2012), "Entrevista a Shinichiro Watanabe, director de Cowboy Bebop durante el Ficzone 2012", en *Koi-Nya.net*
 <<http://www.koi-nya.net/2012/10/13/entrevista-a-shinichiro-watanabe-director-de-cowboy-bebop-durante-el-ficzone-2012/>> (15-09-2014)
- (2014), "Shinichiro Watanabe: si Zankyu no Terror no vende, es el mundo que esta equivocado, no nosotros", en *Koi-Nya.net*
 <<http://www.koi-nya.net/2014/10/03/shinichiro-watanabe-si-zankyou-terror-vende-es-que-el-mundo-esta-equivocado-nosotros/>> (15-09-2014)
-(2015), "Interview", en *Mainichientertainment.com*
 <<http://mainichientertainment.com/2015/03/23/shinichiro-watanabe-interview/>> (15-09-2014)
- Weisman, S. (1990), "Kurosawa Still Finding Unfamiliar Seas to Sail" en *New York Times*, 1 de octubre
 <<http://www.nytimes.com/1990/10/01/movies/kurosawa-still-finding-unfamiliar-seas-to-sail.html>> (15-09-2014)