



Question

Periodismo / Comunicación
ISSN 1669-6581

Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-Compartir Igual
4.0 Internacional



Anime, globalización y adaptaciones

Rodrigo Emanuel Sosa Toranzo

Question/Cuestión, Nro.67, Vol.2, diciembre 2020

ISSN: 1669-6581

URL de la Revista: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/>

IICom - FPyCS - UNLP.

DOI: <https://doi.org/10.24215/16696581e438>

Anime, globalización y adaptaciones

Anime, globalization and adaptations

Rodrigo Emanuel Sosa Toranzo

Universidad Nacional de San Luis

Argentina

rodri.sosat@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4158-0980>

Resumen

La globalización como fenómeno propio de la modernidad ha permitido una ruptura entre los límites que antes creíamos infranqueables. Culturas,

personas, dinero, mensajes y políticas viajan por el mundo y se entrelazan en complejas relaciones transnacionales. Lo mismo sucede con los discursos, fuente de los significados que circulan entre los sujetos y que dan sentido a sus prácticas.

En la actualidad, el mundo del manga-anime se ha visto asaltado por un constante intento de adaptar los éxitos y temáticas de estos productos a la lógica de la industria cinematográfica occidental. Teniendo en mente lo dicho, nos proponemos aquí un análisis del fenómeno de las adaptaciones. En la primera parte reconstruiremos el entramado histórico-comercial que ha tenido la industria del anime y su relación con el mercado occidental; en la segunda, buscaremos analizar brevemente la cinta *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii (1995) y su adaptación *Ghost in the Shell: La vigilante del futuro* de Rupert Sanders (2017). Con el objetivo de interpretar cómo los cambios en ambos filmes repercuten en los sentidos que proponen ambos discursos.

Palabras clave

Anime; globalización; adaptación cinematográfica; discurso.

Abstract

Globalization as a typical modernity phenomenon has allowed a break with the limits that we previously closed unbridgeable. Cultures, people, money, messages, and politics travel around the world and interwine in complex trasnational relationships. The same applies to discourses as source of senses that circulate among people and give meaning to their pratices.

Today, the world of manga-anime has been assailed by a constant attempt to adapt the successes and themes of these products to the logic of the Western film industry. With this in mind we propose here an analysis of the phenomenon of adaptations. First we will reconstruct the historical-commercial framework that the anime industry has had and its relationship with the western market. Second, we will seek to briefly analyze the film Ghost in the Shell by Mamoru Oshii (1995) and its adaptation Ghost in the Shell by Rupert Sanders (2017). The aim is to interpret how the changes in both films affect the directions proposed by both discourses.

Keywords

Anime; globalization; film adaptation; discourse.

La pandemia lo condiciona todo

La situación actual, generada por la pandemia del covid-19, no deja ajena ninguna práctica social. En este contexto de agitación, cambio y reorganización permanente, las industrias culturales no son la excepción. En lo referido al tema que nos compete aquí, podemos vislumbrar que las grandes empresas del streaming (Netflix, Hulu, Amazon Prime, etc) han profundizado su incorporación de contenido para los amantes del anime. Frente a la imposibilidad de realizar filmaciones con actores, el anime y la animación en general, se ven como una posibilidad de seguir brindando contenido nuevo a los espectadores. En este sentido, creemos, es probable que algunas de las estrategias de adaptación del manga-anime aquí analizadas se vean modificadas en los próximos años. A pesar de esto, consideramos que la

reconstrucción hecha a lo largo del artículo no deja de tener vigencia; si la pandemia altera significativamente el mercado del anime a nivel mundial es algo que aún no podemos saber. Por lo pronto pareciera que las empresas continuarán con sus estrategias pero ahora de forma más agresiva, al menos mientras duren las medidas de aislamiento y distancia social.

Una breve historia del anime

Anime y globalización son dos términos que van de la mano: desde sus inicios fue la globalización la que permitió que la animación occidental, impulsada al terreno global por Walt Disney, llegara hasta la tierra del sol naciente y diera comienzo a la aparición de un tipo de animación propia en Japón. Ya en la primera década del siglo XX la industria japonesa había producido una serie de películas animadas que sentarían las bases de la animación en el país. Sin embargo; para muchos investigadores, el inicio del anime como tal se daría en 1958 con la aparición de la cinta *Hakujaden* (conocida en occidente como *Panda y la serpiente mágica*). Este film reflejaba las ambiciones de su empresa productora: unos años antes (1956) la empresa Toei Company, Limited - dedicada a la producción y distribución de películas y programas de televisión- había creado una división dedicada a la animación, Toei Dōga. La exhibición de *Hakujaden* pasó a la memoria de los japoneses por ser la primera animación a color del país; al mismo tiempo posicionaba a Toei como un referente cultural. La empresa tenía la misión de competir directamente con Disney por el mercado japonés, para esto decidió imitar las estrategias de la compañía occidental; adaptaron cuentos y relatos populares orientales, utilizaron animalitos antropomorfos como personajes principales en sus historias y adaptaron los famosos segmentos musicales de Disney (Montero Plata, 2017).

Este primer acercamiento al anime permite ver cómo los productos y la cultura estadounidense han influenciado en los productos y la cultura de Japón. En su sistema de producción global dos de las estrategias habituales que utiliza Estados Unidos son la estandarización y la homogeneización. La primera de ellas se centra principalmente en el control de las formas de producción e interpretación de los objetos. David Machin y Theo van Leeuwen (2007) afirman:

Standardisation implies a tightening of the rules, whether as a result of imposing more, and stricter, rules (for example, the style guides of modern news agencies) or as a result of technological restrictions on what is possible (for example, the standard 'landscape' format of film and television screens), and standardisation has indeed been a key feature of America's 'industrialisation' of creative productions. (p.24)(1)

La segunda se centra en la desaparición de las visiones y culturas particulares de una comunidad y la implantación de una cosmovisión «universal» centrada, principalmente, en la visión neo liberal que propone Estados Unidos como actor global (Machin y van Leeuwen, 2007).

Con la llegada de la década de los 70 el anime logró consolidarse como un género en sí mismo. Gran parte de los animadores que trabajaban en la industria había tenido contacto con los trabajos de sus pares europeos y canadienses, esto desembocará en una serie de jóvenes animadores que deseaban transmitir mensajes más complejos y maduros en sus obras. Este período de experimentación y proliferación de nuevos estudios de animación propiciaría la consolidación de una estética, temáticas y formas de abordar las

narraciones propias del anime. Sin embargo; esta «esencia» del anime es una glocalización (2) de recursos y elementos propios de la animación estadounidense. Como menciona Laura Montero Plata (2017) en relación con la obra de Osamu Tezuka, considerado por muchos como uno de los principales impulsores del estilo anime:

De Disney tomó prestados principalmente los temas [...]. Su deuda con los hermanos Fleischer fue gráfica, concretamente centrada en el personaje de Betty Boop, aunque también utilizaría la extrema delgadez de Olivia [...] los personajes masculinos adoptan la peculiar fisonomía del personaje de Popeye, con extremidades sobresalientes y acentuadas. (p.29)

Esto demuestra que los procesos de la globalización no siempre resultan en una pérdida de las formas de expresión propias de una cultura. Muchas veces estas culturas incorporan las nuevas tecnologías y formas de producción con sus valores y visiones para elaborar nuevos productos que los ayudan a expresar su particularidad en un mundo globalizado. «The loss of national identity is not a universal phenomenon- some countries have only just acquired it, are just in the process of inventing it, or have regained it» (Machin y van Leeuwen, 2007, p.38) (3). En esta misma década el anime haría una entrada fugaz en la televisión Estadounidense y, con el paso del tiempo, lograría darle la vuelta a la globalización convirtiéndose en un negocio rentable dentro y fuera de la tierra del sol naciente.

Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación

(filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 millones de dólares) [...]. El mayor consumidor de este género, Estados Unidos, le generó a Japón ganancias por más de 4.300 millones de dólares. (Tania Lucía Cobos, 2010. p.9)

El caso de la animación japonesa demuestra que, como afirma Nestor García Canclini (2001), la globalización no es un proceso unidireccional; sino más bien, un fenómeno en el cual los actores contra-hegemónicos también pueden hacer uso de herramientas que les permitan revertir su situación y/o ingresar en el territorio de los mercados mundiales.

El anime en Occidente

La entrada del anime en Occidente sucedió aproximadamente en 1975, la llegada de las primeras series a Estados Unidos se dio a través de animaciones consideradas para niños. *Astro Boy (Testuwan Atom, 1963)*, *Gigantor (Tetsujin 28-gou, 1965)*, *Kimba the White Lion (Jungle Taitei, 1965)* y *Speed Raicer (Mach GoGoGo, 1967)* (4) fueron emitidas con importantes cambios respecto de sus versiones originales para adecuarlas a la cultura norteamericana (Sean, 2005). Esta primera aparición duró poco: para fines de los setentas ya casi no se transmitían animes. A pesar de que las series antes mencionadas habían conseguido un relativo éxito entre los televidentes, la creciente aparición de producciones con contenidos de índole sexual o de violencia explícita (5) sirvió como excusa para que asociaciones civiles reclamaran por la desaparición del anime en la televisión Estadounidense. A pesar de esto, la animación japonesa había dejado su marca en la mente de algunos espectadores, en la Sociedad de Ciencia Ficción de Los Ángeles

(LASFS por sus siglas en inglés) los *mechas* (6) fascinaban a los miembros del club. Una de las actividades principales de la asociación fue la de grabar y exponer, en reuniones y convenciones, películas y series japonesas; de este modo, el anime -a pesar de ya casi no contar con espacio en la programación estadounidense- fue ganando espectadores en todo el territorio del país. Unos años después, en 1977, se fundó la Organización de Caricatura/Fantasia (C/FO por sus siglas en inglés) dedicada en mayor profundidad al consumo y la divulgación de la animación en todo el mundo. Rápidamente la C/FO comenzó a contactar vía correo a otros fanáticos de la ciencia ficción en Japón y muchos de estos entusiastas nipones que buscaban acceder a series estadounidenses populares, comenzaron a intercambiar VHS grabados con animes por otros con series occidentales (Sean, 2005). Sin embargo; esto no era suficiente para que los espectadores en Norteamérica pudieran consumir anime, aún faltaba distribuirlos y traducirlos.

El nacimiento de los fansubs

La globalización y los mercados transnacionales implican una forma de actuar y una serie de procesos- comerciales, mediáticos, migratorios y tecnológicos- que transgreden y relativizan las barreras de los Estados Naciones y las nociones de identidad que estos imponen (Beck, 2008). Los *fansubs* presentan un caso ejemplar de como ciertos grupos utilizan los mecanismos propios de la globalización en contra de los intereses neo-liberales.

El término *fansub* es una abreviatura del término *fans subtitled* (subtitulado por fans), y hace referencia a productos culturales que han sido traducidos por fanáticos. En gran parte, este tipo de contenido se distribuye de manera gratuita e ilegalmente mediante internet. Según Leonard Sean (2005),

aparecieron en Estados Unidos en el año 1989 gracias a la aparición de las computadoras Commodore Amiga y la Apple Macintosh que permitían, mediante un hardware extra, incorporar subtítulos en video y luego compartirlos en la red para su descarga y consumo. Durante fines de los noventa y principios de los dos mil prácticamente todo el consumo de anime se había trasladado al consumo en línea. Este fenómeno coincide con lo que algunos autores denominan el tercer momento de la circulación del anime, que se caracteriza por una multiplicación del consumo en la red y que sobrepasa las trabas y problemas de la distribución legal y tradicional (Martínez Alonso, 2013). En paralelo grupos de fans comenzarían a organizarse para trabajar, desde diferentes puntos del mundo, con el objetivo de «subsana» las deficiencias e injusticias de los sistemas legales de distribución.

The work involved, such as copying, translating, editing, encoding, distributing and managing, is spread between voluntary participants who are closely connected via online communications. The availability of relevant free software is crucial in their work process. The final product of the fans' labour is distributed via globally connected peer-to-peer file sharing networks. (Hye-Kyung Lee, 2011, p.9) (7)

A pesar de ser ilegales, la mayoría de estos grupos no encontró mayores dificultades en sus tareas, ya que muchas de las series no eran transmitidas en el país o la región, no contaban con doblajes o traducciones y las pocas que se licenciaban y emitían por televisión lo hacían con atrasos de varios meses o años desde su emisión en Japón. Con el paso de los años, las empresas japonesas permitieron que los *fansubs* siguieran funcionando con la condición

de que no lucran con ello y que detuvieran la traducción y distribución de los productos si éstos se llegaran a licenciar. La leyenda que figura en la mayoría de los animes traducidos por fans aún profesa este acuerdo «de y para fans, no vender ni alquilar, detén su distribución si se licencia en tu país».



Figura 1: *Bubblegum Crisis Tokyo 2040* traducido por Tatakae no fansub, 1998, Hayashi Hiroki

Japón vio en el consumo de anime por internet la posibilidad de obtener un grupo de testeo que le permitiese preparar el terreno en varios países para una futura importación de sus productos. De esta manera, la industria japonesa es capaz de ensayar diversas traducciones y ver cuál es la mejor, conocer qué productos son bien recibidos y en qué regiones, y posicionar el anime y la cultura oriental en la mente de los consumidores. Con esta estrategia de mercado, Japón se convertiría gradualmente en uno de los países más fácilmente identificable por sus rasgos culturales, estéticos y por sus valores

morales y religiosos.

A su vez, estas acciones se corresponden con una política exterior que el país del Sol Naciente ha estado implementando desde 1990. Cuando la burbuja económica japonesa estalló, a principios de esa década, Japón buscó redefinir sus acciones comerciales, especialmente las relacionadas con la exportación de productos; hasta ese momento el país se caracterizaba por exportar tecnologías, vehículos y maquinarias pero luego de la crisis económica pasaría a incrementar en gran medida la exportación de productos culturales y de entretenimiento (Martínez González, 2006). Esto ayudaría, al mismo tiempo, a consolidar una imagen más agradable a los ojos de los demás países.

La imagen de Japón como un país definido por su poderosa economía y su identidad corporativa empezó a sustituirse por la imagen de un Japón moderno y juvenil, conocido como *Cool Japan* en inglés. Un Japón productor y exportador de bienes culturales, principalmente la gastronomía, la moda, la música pop, manga, anime y videojuegos. (Carmen Mangirón, 2012, p.30)

Siguiendo la clasificación propuesta por Sean (2005), es posible establecer una lógica en el accionar de la industria del anime en occidente. Este autor propone, con base en las interacciones legales que sostuvo Japón con los *fansubs* de Estados Unidos, diferentes reacciones que puede tener el poseedor de estos derechos autorales frente a la vulneración de su obra. En el caso de la *ignorancia deliberado o estratégica* (Sean, 2005) el titular de los derechos no autoriza la utilización de éstos pero tampoco actúa en contra de quienes lo hacen.

In this model, a rights holder does not wish to authorize the use; rather, the holder wishes to seek benefits that result from the unauthorized use. The rights holder allows the requestor to bear the risk of the use. If the requestor's actions ultimately benefit the rights holder, then the holder can reap those benefits. (Sean, 2005, p.203) (8)

En la actualidad el anime está volviendo, progresivamente, al terreno del consumo legal pero, al mismo tiempo, un nuevo actor global disputa a los sujetos que se encuentran en este mercado.

Hollywood quiere entrar en el juego

Entre las idas y venidas de la globalización se perciben una serie de cambios que hoy se manifiestan en el mercado audiovisual mundial (aún dominado por el sistema hollywoodense) y sobre todo en el género del manga-anime. Luego de una década de anime en internet, Japón comenzó con la difícil tarea de intentar cosechar lo sembrado. Ya en 2009, y luego de una serie de polémicas, la Asociación de Animaciones Japonesas, la Red de Derechos de Contenido para Autores de Comic y la Asociación de Video y Software de Japón lograron presionar a las autoridades niponas para que se aprobara el Programa Estratégico de Protección Intelectual.

En agosto de 2014 se lanzó un proyecto denominado Manga-Anime Guardians (MAG) en contra de la piratería. Este consiste, según se explica en su página oficial, en proteger los nuevos talentos que realizan manga y anime al consumir productos oficiales. Esto posibilitaría el incremento de la

creación de trabajos. Asimismo, la clara intención de este proyecto es evitar la fuga de dinero que según sus informes es de billones en pérdidas debido a la piratería. (Analia Lorena Meo, 2015, p.10)

Este proyecto pretende brindar, a los propietarios japoneses de derechos autorales, una mayor facilidad para demandar y exigir la remoción de contenidos en la web que vulneraran sus derechos como autores (9). A pesar de que estas medidas no progresaron y la mayor parte de los *fansubs* y demás grupos dedicados a la traducción y distribución de anime, manga y video juegos no vieron afectadas sus actividades a largo plazo, sí produjo una serie de cambios que repercutirían en el mercado del anime. El primero de ellos fue poner en discusión la relación entre los fans del género y sus creadores/realizadores, esta cuestión llevó a una toma de conciencia por parte del *fandom* (10) acerca de la necesidad de remuneración económica para los creadores de contenido. El segundo, y más notable, fue la aparición de servicios de *streaming* legales. El primero de ellos fue Crunchyroll, fundado en 2006 y, dedicado a la transmisión de anime y series asiáticas, permaneció hasta el 2009 como una plataforma ilegal que no poseía las licencias de los productos que se alojaban en su página. Luego de invertir \$4.05 millones de dólares en la firma Venrock Crunchyroll, logró el visto bueno de FUNimation y Bandai Entertainment y, para Julio de 2009, la página anunciaba la quita de todo el material no licenciado y un nuevo trato con TV Tokyo para la emisión legal de algunos animes en 7 idiomas diferentes (Ristola, 2016). Por otra parte, Netflix que ya había logrado comprar los derechos de algunos animes para que aparecieran -luego de su emisión en Japón- como series originales de la plataforma, lanzó en 2018, *Devilman Crybaby* su primera producción original

(Bertocchi y Bertocchi, 2018).

Con esta serie de cambios en la forma de consumir anime, reaparece la posibilidad de disputar -por los medios legales de la globalización- parte del mercado del anime. La posibilidad de encontrar nuevas ganancias convierte a países y regiones que antes no eran rentables en nuevos nichos de explotación; como bien lo ejemplifica uno de los ceos de Crunchyroll Latinoamérica «muchas veces los contenidos que tanto queremos disfrutar no llegan a nuestra región precisamente porque las empresas en Japón no nos ven como un mercado competitivo, ya que hay mucha piratería. Si Japón nota el potencial como región que tenemos, comenzará a traer más contenido tanto de anime como manga, música, películas, merchandising de nuestras series favoritas, juegos y un sinnúmero de cosas en torno a la cultura» (11).

Esta apertura de fronteras para el manga-anime licenciado también trae aparejada la posibilidad de que las empresas cinematográficas estadounidenses saquen ventaja de este nuevo mercado. En estos últimos años se ha visto cómo las adaptaciones de animes han comenzado a aparecer constantemente en las salas de cine o en las listas de Netflix. A pesar de aclamados desastres como *Dragon Ball Evolution* (2009) o la *Death Note* de Netflix (2017) las adaptaciones no se detienen. En 2019 llegó una adaptación de *Gunnm: Battle Angel Alita* (1993), Warner Bros confirmó que prepara una adaptación de *Akira* (1988), Netflix ha confirmado una serie que adaptará *Cowboy Bebop* (1998), se dice que Warner tiene en la mira *Shingeki no kyojin* (2013) y Paramount Pictures se preparará para una reversión de *Kimi no Na wa* (2016) (12). Independientemente de la repercusión que estas películas tengan en el público, parece que Hollywood planea seguir intentando una adaptación que le permita hacerse con esta nueva franja de espectadores.

Parecidos pero diferentes: las adaptaciones

Como afirma G. Canclini (2001) «Estos procesos incesantes, variados, de hibridación llevan a relativizar la noción de identidad» (p 17). Sin dudas el anime es uno de los fenómenos que más interrogantes provoca en torno de la identidad y la cultura, como lo demuestran la cantidad de trabajos académicos al respecto. La mayoría de estos estudios se pregunta si la cultura japonesa está invadiendo la cultura occidental (Norte Americana, Latino Americana, etc.) o, si por el contrario, estas culturas están absorbiendo a la cultura japonesa. A pesar de la relevancia de este tipo de estudios, sus conceptualizaciones no dejan de orientar las lógicas a ideas relacionadas con la identidad entendida como pertenencia de una región/país, una cultura o una nacionalidad en concreto. Así, se pondera el lugar de lo social sobre el individuo, lo colectivo sobre lo personal, las lógicas de mercado (ya sea éste cultural o no) sobre las lógicas discursivas o de formación de sentido y se borran las fricciones que se provocan entre los diversos elementos. «Cuando se define a una identidad mediante un proceso de abstracción de rasgos (lengua, tradiciones, ciertas conductas estereotipadas) se tiende a menudo a desprender esas prácticas de la historia de mezclas en que se formaron» (G. Canclini, 2001, p.17).

En este sentido, la cuestión de los discursos en su dimensión social también lleva a preguntarnos por los modos en los que se construye sentido a través de una configuración intercultural, tecnológica y mediática como la del anime. «Two worlds coexist uneasily: the world of nation states, with their national languages and cultures, and the global world with its emerging global language and culture carried, not by nation states, but by global corporations and international organisations» (Machin y van Leeuwen, 2007, p.2) (13).

Humanidad contra tecnología

Ejemplificaremos la utilización de los esquemas discursivos a través de un breve análisis y comparación de la cinta *Ghost in the Shell* (Japón, 1995) y su adaptación *Ghost in the Shell: la vigilante del futuro* (Estados Unidos, 2017).

Algunos cambios se evidencian a simple vista entre las dos versiones: la motivación del personaje de *Motko Kusanagi* y su contraparte el *Puppet Master*, los cambios estéticos en la ciudad en la cual se ambienta la historia. Otros tantos se producen de manera más difusas en el entramado de los films: la desaparición de símbolos y metáforas que remiten al judeo-cristianismo, la pérdida de diálogos que profundizaban y daban contexto a los conflictos de los personajes y la falta de una musicalización que remitía (en la original) a una espiritualidad y una dimensión ritual. Cambios que a simple vista pueden parecer de poca relevancia. Sin embargo; estas modificaciones implican desplazamientos de sentido en el contrato de comunicación (14) que, a su vez, condiciona las formas de interpretar y entender de los sujetos.

En base a los planteos de Machin y van Leeuwen (2007) nos proponemos realizar una comparación entre los esquemas discursivos presentes en cada cinta. Esta forma de análisis sirve para entender qué tipo de conocimientos subyacen en la construcción de narrativas globales y cómo, a su vez, éstas configuran prácticas sociales concretas.

A relatively high level of abstraction yields what we will call here discourse schemas, the socio-cognitive schemas that allow practices to be transformed into discourse about practices. Such schemas constitute interpretative frameworks, historically and socioculturally specific

frameworks for understanding social practices. (Machin y van Leeuwen, 2007. p.62) (15)

El siguiente esquema sintetiza algunas de las principales diferencias que se observan entre las dos películas. Los * indican que el elemento es falso, que no es el elemento central de la narración sino más bien un evento que sirve para hacer avanzar la trama hasta su verdadero núcleo narrativo.

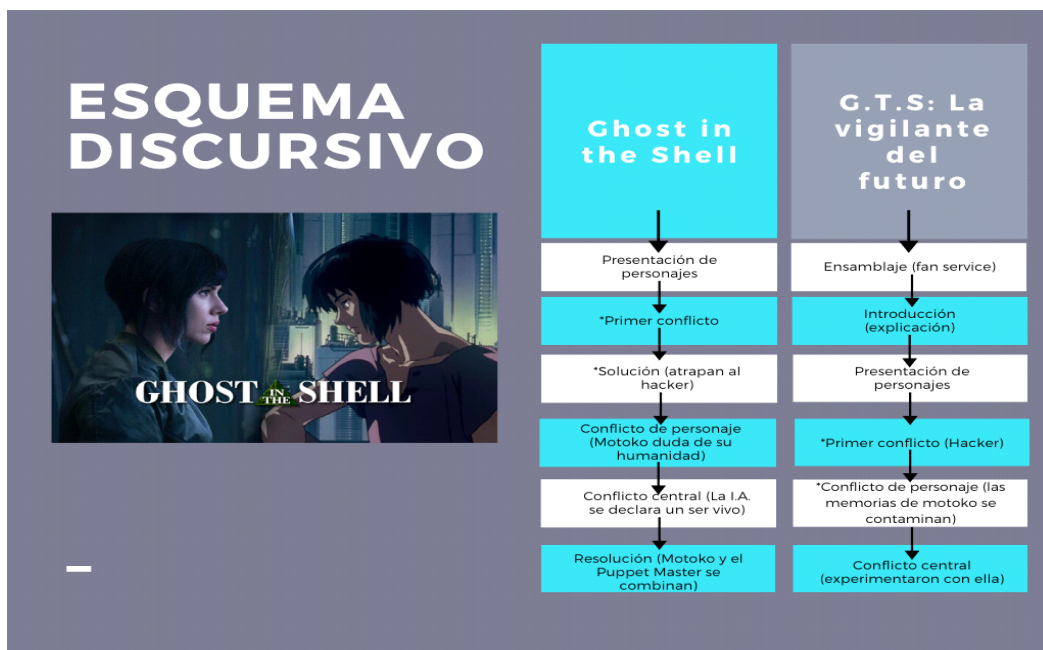


Figura 2: Esquemas Discursivos en las cintas Ghost in the Shell y su adaptación Ghost in the Shell: la vigilante del futuro, 2020, elaboración propia.

La película original comienza con la presentación de los personajes y una breve escena en la que se ve una misión de la sección en la que trabaja la protagonista (*Motoko Kusanagi*). El *primer conflicto se da cuando a la sección se le informa de la actividad de un Hacker que ha intentado vulnerar a la

intérprete del gobierno que iba a participar de una importante reunión entre Estados (16). Este conflicto se resuelve con la captura del hacker, desafortunadamente el sujeto que atrapan es solo un títere más al que se le han implantado memorias falsas. Al ver lo fácil que es implantar memorias falsas Motoko comienza a dudar de su propia existencia y de su supuesta humanidad (17). Un androide es arrollado en la carretera y trasladado a la central de la sección para revisarlo, al momento de hacerlo descubren que es en realidad el hacker que buscaban, el *Puppet Master* se revela ante ellos y afirma ser una forma de vida creada en el mar de la información con conciencia propia. Luego de una serie de eventos *Motoko* y el *Puppet Master* se encuentran, ella decide entrar en la mente de él y al hacerlo éste le revela que desea fusionarse con ella para crear una nueva forma de vida superadora de las anteriores. El cuerpo de *Motoko* y el *Puppet Master* son destruidos pero logran combinarse, unos días después, *Motoko* despierta en el cuerpo de niña pero ella ya no es la misma de antes: con la posibilidad de navegar en la red sin las restricciones de su antiguo ser, decide ir a recorrer el mundo.

En la versión Norteamericana la película comienza con la escena del ensamblaje del cuerpo de *Motoko* que replica la original de la cinta japonesa que sirve para dotar de un aura ritual al «nacimiento» de la protagonista. A diferencia de la primera, esta nueva secuencia sirve como *fanservice*; es decir, como una forma de demostrar a los conocedores del film original que se conoce el material de origen y de consolidar, así, una confianza en la adaptación (18). La introducción mata el misterio de la trama. En esta nueva versión todos los conceptos y datos que se descubrían (en la original) lentamente – y que implicaba una lectura activa por parte del espectador- aquí se explicitan de manera directa y mediante diálogos explicativos. La

presentación de personajes imita la misma escena que se utiliza en la original para presentar a los personajes sin mayores diferencias, salvo por cambios en la estética de la cinta y algunos elementos de la primer misión que realiza el equipo. El *primer conflicto se da porque la sección descubre que un Hacker llamado *Kuse* está atacando a los miembros de la empresa *Hanka Robotics*. Luego de encontrar un robot hackeado, *Motoko* decide entrar en él para encontrar pistas de *Kuse*, al hacerlo se infecta y sus memorias se corrompen haciendo que vea y escuche cosas extrañas. Luego de seguir algunas pistas, *Motoko* se encuentra con *Kuse* y éste le revela que *Hanka* ha experimentado con humanos y que él y ella son parte de estas pruebas. Esta revelación hace que *Motoko* descubra que sus memorias son falsas, que ella y *Kuse* fueron pareja y que la empresa les borró sus memorias para poder experimentar con ellos (19). La película termina con un enfrentamiento final entre los protagonistas y el *director de Hanka*, este último es asesinado y, con sus memorias recuperadas, *Motoko* es capaz de seguir con su vida como hasta ahora.

Consideraciones finales

Comparando los esquemas podemos advertir que en la versión norteamericana los conflictos (el central y los de los personajes) se resuelven mediante la venganza, elemento típico de la industria hollywoodense y que privilegia una visión individualista en los conflictos: el ejercicio de la violencia justifica, en última instancia, la transgresión de leyes mediante la ponderación de una conciencia moral; como la justicia de los hombres no logra resarcir los daños, el protagonista se ve obligado a ejercer la justicia por mano propia aun cuando esto vaya en contra de las leyes. Por otra parte, la versión original

culmina con la idea de la evolución (mediante la combinación con el antagonista) de la protagonista como elemento que resuelve los problemas centrales; esto es un elemento característico de la filosofía oriental, en la que el conocimiento del otro implica, a la vez, un redescubrimiento de uno mismo y donde el sacrificio individual, en pos del beneficio-mejoramiento del ser social, es una virtud fundamental.

En *Ghost in the Shell: La vigilante del futuro* (2017) el cambio del conflicto central conlleva un pasaje de una pregunta que cuestiona al ser humano, en la base de su existencia, por uno que remite a los peligros de la red. En *Ghost in the Shell* (1995) *Motoko Kusanagi* se pregunta si aún es humana, si su cuerpo cibernético no la ha despojado de su humanidad; de este modo el personaje encarna la pregunta por la existencia misma: sin un cuerpo que perciba e interactúe con el mundo ¿cómo estar seguros de que somos quién decimos ser? Dentro de la paradoja del cuerpo-maquina ¿podemos confiar en nuestra percepción? ¿Es acaso la sola conciencia de sí mismo lo que nos hace humanos? En *Ghost in the Shell: La vigilante del futuro* (2017) el mal se corporiza, y con ella los temores de las sociedades informáticas. La malvada mega corporación experimenta con humanos y vulnera los derechos de privacidad de los sujetos (que se encuentran, ahora, vulnerados también en su tecno-cuerpo). Lejos de una reflexión profunda sobre la vigencia de estos sucesos en las sociedades actuales la cinta individualiza y apacigua: nuestra heroína y sus aliados toman el asunto en sus manos; deciden cómo se debe luchar contra la injusticia cometida y ejecutan así su castigo ejemplar, el estado, la sociedad, los derechos humanos y civiles aquí no tienen nada que ver. Sus actores son en definitiva individuos malos contra individuos buenos y su conflicto es particular. De este modo, un conflicto como el de la propia

identidad, que posee un carácter universal por ser parte de la misma condición humana, pasa a ser un problema de los usos y abusos de la tecnología. Por otra parte, estos conflictos repercuten en la configuración de diversos personajes. En el caso de la *Mayor Motko Kusanagi* su motivación como personaje se ve trastocada: deja de ser un personaje que se pregunta qué es en términos de existencia y bajo parámetros de humanidad y pasa a ser un individuo con amnesia que se pregunta quién es y que busca recuperar las memorias que le han sido quitadas. Así; la propia existencia que se siente como transgresora de los límites de la humanidad y la naturaleza resultan ser, para Hollywood, una búsqueda en términos de identidad que se define (en este caso) por una acumulación de vivencias personales. Lo mismo sucede con el *Puppet Master*, contrapunto al personaje de *Motoko*, quien deja de ser (en sus propias palabras) «una forma de vida nacida en el mar de la información» para ser un experimento fallido de la empresa *Hanka Robotic* que busca venganza. De este modo, resulta ser una mera excusa que justifica la necesidad, en un primer momento, de un villano en la trama y como disparador de las dudas de *Motoko* sobre su pasado; la profundidad de un personaje que se presentaba como interrogante a los conceptos de vida bajo parámetros biológicos y como entidad metafísica, desaparece, en lo que creemos, es la búsqueda de un público más amplio.

En la actualidad del mundo globalizado los consumos culturales parecen jugar, cada vez más, un papel central en la conformación de los sentidos que circulan en una comunidad. Como mencionan Machin y van Leeuwen (2007), en la globalización el concepto de identidad se configura mediante el consumo, la propia auto percepción (física y psicológica) y los rasgos raciales en lo que denominan como «estilos de vida»:

If people [...] use the 'lifestyle model' as a resource for describing themselves, then this is not so different from the way others may use the essentialist categories imposed by the nation state and its institutions to describe themselves. Both can be 'owned' in the same way- and both can lead to fragmented identities, to contradictions. (p.54) (20)

En estos discursos se disputa la subjetividad de los espectadores y se manifiestan las estrategias para consolidar una visión coherente y «universal» de las narrativas que circulan en los diferentes medios de comunicación. Como hemos visto, las adaptaciones de animes que hoy abundan son producto de una serie de cambios en el mercado, en la forma de consumo de los espectadores y en las regulaciones de su distribución. Lejos de sólo dedicarse a poner rostros y voces estadounidenses, las adaptaciones de Hollywood imprimen sus formas de ver y conceptualizar los conflictos, a los actores y sujetos, y en última instancia también producen un «estilo de vida» para quienes consumen sus productos. Solo el tiempo dirá si finalmente estas grandes empresas lograran su cinta ideal que les permita, finalmente, conseguir el visto bueno de los fanáticos del anime. Mientras tanto nos encontramos en el momento ideal para el estudio de este fenómeno; poco explorado desde una perspectiva discursiva en el campo de los *anime studies*.

Notas

(1) La estandarización implica un endurecimiento de las reglas, ya sea como resultado de imponer más reglas y más estrictas (por ejemplo, las guías de

estilo de las agencias de noticias modernas), o como resultado de restricciones tecnológicas de lo que es posible (por ejemplo, el «paisaje» o formato estándar de las películas y las pantallas de televisión); la estandarización ha sido una característica clave en la «industrialización» estadounidense de las producciones creativas. Traducción del autor del artículo.

(2) Este término propuesto por Roland Robertson (1992) y retomado por varios autores Beck (1997), García Canclini (2001); refiere a la idea de que ciertos actores locales pueden utilizar los mecanismos de la globalización para amoldar lo global a sus territorios locales, creando así una nueva forma de localidad que es consciente de sus lugar en el entramado global.

(3) La pérdida de identidad nacional no es un fenómeno universal: algunos países la acaban de adquirir, están en proceso de inventarla o la han recuperado. Traducción del autor del artículo

(4) Las fechas entre paréntesis indican el año de emisión de las series en Japón.

(5) En su intento por desprenderse de la concepción infantil con la que había nacido el anime, muchos animadores comenzaron a producir y vender animes para adultos, con gran cantidad de escenas explícitas de violencia o de alto contenido sexual. Al mismo tiempo otros creadores buscarían llevar al anime a un terreno adulto mediante tramas más complejas y profundas en las que incluían debates y reflexiones sobre política y sobre la sociedad nipona.

(6) Género de anime que se caracteriza por tener robots gigantes alrededor de los que se desarrolla la historia.

(7) El trabajo involucrado, como copiar, traducir, editar, codificar, distribuir y administrar, se reparte entre los participantes voluntarios que están estrechamente conectados a través de comunicaciones en línea. La

disponibilidad de software libre relevante es crucial en su proceso de trabajo. El producto final del trabajo de los fanáticos se distribuye a través de redes de intercambio de archivos punto a punto conectadas globalmente. Traducción del autor del artículo.

(8) En este modelo, un titular de derechos no desea autorizar el uso; más bien, desea buscar los beneficios que resultan del uso no autorizado. El titular de los derechos permite al solicitante asumir el riesgo de uso. Si las acciones del solicitante finalmente benefician al titular, entonces este puede cosechar esos beneficios. Traducción del autor del artículo.

(9) Ver Imperioanime: Por primera vez en el Japón se pronuncian en contra del FANSUB!!! <https://www.imperioanime.com/noticias/japon-contrafansub/>

(10) Núcleo de fanáticos que se reúnen en torno al consumo de algún producto. El término deviene de un juego de palabras en inglés: Fan y Kingdom, el reino de los fans.

(11) Ver Sugoi: Una apuesta por el streaming legal: entrevista a Crunchyroll <https://www.sugoi.com.pe/entrevista-crunchyroll/>

(12) Ver el Dictamen: Animes que serán películas live action al estilo Hollywood <https://www.eldictamen.mx/zona-otaku/animes-que-seran-peliculas-live-action-al-estilo-hollywood/>

(13) Dos mundos coexisten en conflicto: el mundo de los estados nacionales, con sus lenguas y culturas nacionales, y el mundo global con su lengua y cultura global emergente, llevada no por estados nacionales, sino por corporaciones globales y organizaciones internacionales. Traducción del autor de artículo.

(14) Entendemos aquí el concepto de contrato de comunicación como lo define Patrick Charaudeau (2006) «La noción de contrato de comunicación, [...] define

al acto de lenguaje como dependiente de un conjunto de condiciones de realización que determina en parte tanto el proceso de producción como de interpretación»

(15) Un nivel relativamente alto de abstracción produce lo que llamaremos aquí esquemas discursivos, los esquemas sociocognitivos que permiten que las prácticas se transformen en un discurso sobre prácticas. Dichos esquemas constituyen marcos interpretativos, marcos históricos y socioculturalmente específicos para comprender las prácticas sociales. Traducción del autor del artículo.

(16) En el universo de Ghost in the Shell la mayoría de las personas tienen modificaciones o implantes mecánicos. En este mundo conviven cyborgs y androides; es por esto que en el film el hacker busca, literalmente, hackear el cerebro de la intérprete.

(17) Motoko sólo conserva su cerebro humano y el resto de su cuerpo es mecánico- en la película es la única con esta cualidad- por este motivo comienza a dudar de su humanidad.

(18) Hay que recalcar que en la adaptación el montaje y la música utilizada en la escena de ensamblaje despoja de su aura ritual a la secuencia, convirtiéndola en una escena que se asemeja más a una cadena de ensamblaje.

(19) Hanka Robotics necesitaba cuerpos humanos para intentar trasladar un cerebro a un cuerpo cibernético. Kuse fue un caso fallido y la empresa lo da por muerto mientras que Motoko fue un caso exitoso.

(20) Si las personas [...] usan el «modelo de estilo de vida» como un recurso para describirse a sí mismas, entonces esto no es tan diferente de la forma en que otros pueden usar las categorías esencialistas impuestas por los estados

nación y sus instituciones para describirse a sí mismas. Ambos pueden ser «poseídos» de la misma manera y ambos pueden conducir a identidades fragmentadas, a contradicciones. Traducción del autor del artículo.

Agradecimiento

A la profesora Fabiana Zirulnik por su guía y cariño.

Referencias bibliográficas

- Alexandra. (2017). Una apuesta por el streaming legal: entrevista a Crunchyroll. *Proyecto Sugoi: Entretenimiento y cultura popular japonesa*. Recuperado de <https://www.sugoi.com.pe/entrevista-crunchyroll/>
- Beck, U. (2008). *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona, España: Paidós.
- Bertocchi, B. y Bertocchi, A. (2018). Devilman Crybaby: ¿qué nos puede decir de la relación entre Netflix y el anime?. *Ventana indiscreta*, (20), 42-47. Recuperado de https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/view/2686/2591
- Charaudeau, P. (2006). El contrato de comunicación en una perspectiva lingüística: normas psicosociales y normas discursivas. *Opción*, 22(49), 38-54. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31004904>
- Cobos, T.L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América latina. *Razón y Palabra*, 15(72). Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de*

- la modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- García, Tania. (2018). Animes que serán películas live action al estilo Hollywood. *El Dictamen*. Recuperado de <https://www.eldictamen.mx/zona-otaku/animes-que-seran-peliculas-live-action-al-estilo-hollywood/>
- Imperio anime. Por primera vez en el japon se pronuncia en contra del Fansub. Recuperado de <https://www.imperioanime.com/noticias/japon-contra-fansub/comment-page-1/>
- Lee, H.K. (2011). Participatory media fandom: a case of anime fansubbing. *Media Culture & Society*, 33(8), 1131-1147. doi: 10.1177/0163443711418271
- Machin, D. y van Leeuwen, T. (2007). *Global Media Discourse. A critical introduction*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura*, (24), 28-43. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026577>
- Martínez González, B.I. (2006). *Asimilación de la cultura occidental contemporánea en la sociedad japonesa posmoderna, capitalismo y modernidad* (Tesis de grado). Universidad de la Américas, Puebla, México.
- Martínez Alonso, G. (2013). Tres momentos de la circulación del animé y el manga en la Argentina. *Question*, 1(39), 169-178. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1847>
- Meo, A.L. (2015). Animación japonesa. Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura pop nipona. *Question*, 1(45),

358-372. Recuperado de

<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2389>

Montero Plata, L. (2017). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España: Dolmen Editorial.

Ristola, J. (2016, 5 de Marzo). From Piracy to Legitimacy: The rise of Crunchyroll and the Exploitation of Digital Labour. *York University*.

Recuperado de

https://www.academia.edu/22865763/From_Piracy_to_Legitimacy_The_Rise_of_Crunchyroll_and_the_Exploitation_of_Digital_Labour

Sean, L. (2005). Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation. *UCLA Entertainment Law Review*, 12(2), 191-265.

Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/0n29d9kq>

Series y Películas

Chow, S. (productor) y Wong, J. (director). (2009). *Dragonball Evolution* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Twentieth Century Fox.

Costigan, M. (productor) y Sanders, R. (director). (2017). *Ghost in the Shell* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Don, H. (productor) y Allers, R. y Minkoff, Rob. (directores). (1994). *The lion king* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Dinsey Pictures.

Greenfield, M. (productor) y Fukutomi, H. (director). (1993). *Gunnm* [cinta cinematográfica]. Japón: animate film.

Hoffs, J. (productor) y Wigard, A. (director). (2017). *Death Note* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lin Pictures.

- Ishikawa, M. (productor) y Oshii, M. (director). (1995). *Ghost in the Shell* [cinta cinematográfica]. Japón: Bandai Visual.
- Kawamura, G. (productor) y Shinkai, M. (director). (2016). *Kimi no Na wa* [cinta cinematográfica]. Japón: Toho.
- Maseba, Y. (productor) y Otomo, K. (director). (1988). *Akira* [cinta cinematográfica]. Japón: Mainichi Broadcasting System.
- Maseba, Y. (productor). (1998). *Cowboy Bebop* [serie de televisión]. Japón: Bandai Visual.
- Rintaro. (director). (1965). *Jungle Taitei*. [serie de televisión]. Japón: Mushi Production.
- Wada, J. (productor). (2013). *Shingeki no Kyojin* [serie de televisión]. Japón: Production I.G