

# Babel

SEPTIEMBRE 2019

UNIVERSIDAD DE MORELIA

 UDEM  
Universidad de Morelia

No.18



MEDIOS INTERACTIVOS  
[udemorelia.edu.mx](http://udemorelia.edu.mx)

ISSN: 2395-8677

# ARTE DIGITAL & VFX

Estudia la  
Maestría



4435 128 613 

## EDITORIAL

Las revistas especializadas tienen la finalidad divulgar los resultados de investigaciones en las ramas del conocimiento en las que se enfocan. Por este motivo para la Universidad de Morelia es de vital importancia que, a través de su Revista Babel, se impulse la publicación de artículos originales. La Facultad de Medios Interactivos, en la edición No. 18 de la revista, colaboró difundiendo los avances en el conocimiento generado en las áreas de: efectos visuales, ilustración y producción audiovisual.

Se realizaron una serie de miradas, cristalizadas en siete artículos que abordan temáticas tales como: la música en el cine y su narrativa, el fenómeno otaku y la cultura pop, un recorrido por los efectos visuales en la historia, el arte rorikon y sus implicaciones psicológicas, las ideas y los derechos de autor, la construcción de personajes de acuerdo con arquetipos psicológicos y las tradiciones mexicanas en el cine animado.

Al realizar la lectura de esta edición, será natural encontrar una serie de cuestionamientos que pueden motivar al lector a generar sus propias investigaciones, para así enriquecer desde su punto de vista los temas propuestos e incluso dar pie a futuras publicaciones.

Esto es parte de desarrollar la creatividad, debido a que en esta publicación se busca dar un enfoque diferente a través de la exposición de temas de interés, referentes a los avances tecnológicos, la evolución social y el arte digital en todas sus formas.

Son de vital importancia este tipo de prácticas, donde se espera que los objetivos trazados para la revista se logren de manera eficiente. Esperamos que cada uno de los artículos propuestos sean de utilidad y agrado para el lector. Recordando el lema de la Universidad “Cada ser humano como principio, una sociedad libre como meta”.

Manoella Atziry Hernández Montiel  
Directora de la Facultad de Medios Interactivos



# CONTENIDO

# BABEL

## DIRECTORIO

No. 18 BABEL  
SEPTIEMBRE - DICIEMBRE 2019

MTRO. PEDRO CHÁVEZ VILLA  
Rector

MTRA. MA. LAURA PÉREZ PINEDA  
Directora General de Formación Institucional

MTRA. REYNA GONZÁLEZ DELGADO  
Vicerrectoría

MTRO. SILVIANO TORRES RAMÍREZ  
Secretaría Académica

LIC. RAUL HERRERA  
Director Administrativo

ALBERTO MORALES FLORES  
Coordinador Editorial

DAVID CANO NARRO  
Corrección de estilo

### CONSEJO EDITORIAL

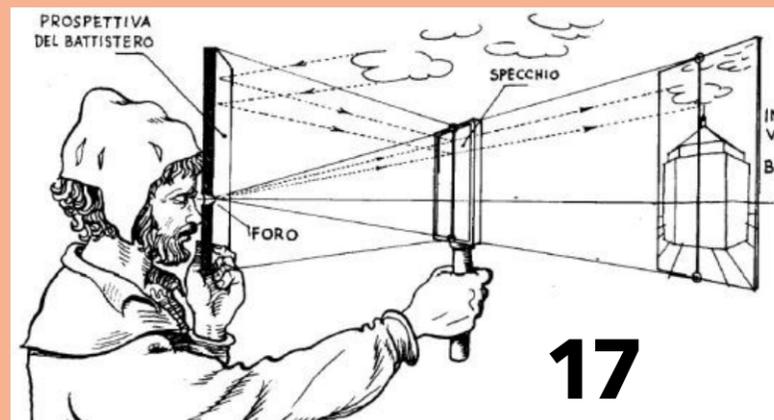
Manoella Atziry Hernández Montiel  
Luz Daniela de las Mercedes Moreno Encinas  
Jatziri Lizeth Tapia García  
Juan Jesús Méndez Vázquez

### COLABORADORES NO. 18

Agustín Ricardo González Acosta  
Blanca Aurora Moreno Encinas  
Daniel Josué López Mejía  
Angel Vazquez Guerrero  
Jonathan Daniel Torres Verduzco  
Zaid Armando Pantoja González  
Paulina Bravo Arias

Babel, Año 6, No. 18, septiembre-diciembre 2019, es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad de Morelia, Fray Antonio de Lisboa No. 22, C.P. 58230, Morelia, Michoacán, Tel: (443) 317 7771, www.udemorelia.edu.mx, amorales@udemorelia.edu.mx, Editor responsable: Alberto Morales Flores. Reserva de derecho al Uso Exclusivo No. 04-2013-092513385000-102, ISSN: 2395-8677, otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Impreso por Escala Grafica Gdl S de RL de CV, Enrique Gonzalez Martinez No. 428 Col. Guadalajara Centro, CP. 44100, Guadalajara, Jalisco, este número se terminó de imprimir el mes de agosto de 2019 con un tiraje de 1000 ejemplares.

Babel no comparte necesariamente los contenidos expresados en ella; el contenido de los artículos es responsabilidad de su autor.



Narrativa musical cinematográfica

Agustín Ricardo González Acosta

4

Otaku: subcultura y postmodernidad

Blanca Aurora Moreno Encinas

10

Efectos visuales: una retrospectiva histórica.

Daniel Josué López Mejía

17

Arte rorikon: efecto psicológico y redes sociales

Angel Vazquez Guerrero

23

Arquetipos: los eslabones que conforman a tus personajes favoritos

Jonathan Daniel Torres Verduzco

30

Las ideas no tienen registro de autor

Zaid Armando Pantoja González

38

El uso de los medios audiovisuales para la preservación de las antiguas tradiciones

Paulina Bravo Arias

42



# NARRATIVA MUSICAL CINEMATOGRAFICA

Agustín Ricardo González Acosta<sup>1</sup>

Desde el origen de la humanidad ha existido la necesidad de relatar sucesos, con la finalidad de transmitirnos los unos a los otros lo que vivimos o lo que queremos vivir, aquello que ya le pasó o pasará a alguien más e incluso inventar sucesos que no le ocurrieron a nadie, pero la intención siempre ha sido la misma: comunicar.

Al tener una historia, se adquiere una gran responsabilidad para poder comunicarla y llevarla a buen puerto; la cual muchas veces, pasa desapercibida. Se hace uso de las herramientas que se tengan al alcance para relatar adecuadamente: gestos, ademanes y matices en la voz, a veces son utilizados de manera inconsciente, para contar de principio a fin la historia y pueden cambiar incluso el sentido de lo que se cuenta.

Ahora, si se quisiera contar esta historia a través del cine, se adquiere otra clase de responsabilidad y se cuenta con otro tipo de herramientas.

“El séptimo arte como es llamado el cine, es un medio de comunicación a través del cual se transmite una visión del mun-

do. Por este medio audiovisual, se puede expresar, crear y transmitir, tanto como la creatividad e intelectualidad del creador lo permita”.<sup>1</sup> En este sentido, el cine proporciona sus herramientas para poder llevar a cabo la tarea de contar la historia, es un medio de comunicación audiovisual que responde a la comunión entre audio y video, aunque no siempre sean equilibrados estos elementos.

Se debe procurar que las partes participantes en una producción cinematográfica, trabajen para transmitir el mismo mensaje y se vea reflejado en todos los apartados que conforman lo proyectado en pantalla, a nivel tanto visual como sonoro. De no ser así, el resultado puede no cumplir con su cometido de contar la historia.

Por lo general, el apartado sonoro, muchas veces pareciera que debe pasar sin ser notado, relegado a un papel de relleno, pero no tendría que ser así. En el cine, es de vital importancia este equilibrio, es una necesidad de quien crea el contenido, el poder tener a los espectadores atentos a la historia proyectada, cautivar a la audiencia de manera tal que entiendan y comprendan lo contado en la

pantalla grande. De acuerdo a Rueda se puede perder la mitad de la película por simple falta de atención.

“Cuando se visualiza una película como espectador la gran mayoría se fija en la calidad fotográfica, los efectos especiales, los personajes o los escenarios, esto debido principalmente a la predominancia de personas cuyo tipo de aprendizaje es visual, y deja a un lado la calidad de los diálogos, los efectos especiales sonoros y la música desarrollada. Pero pasa desapercibida una obviedad, cuando no se presta la atención debida a estos detalles auditivos se pierde del 50% de la película”.<sup>2</sup>

Hablar de perder la mitad de la película es como recibir un mensaje de texto incompleto o con errores, se podría llegar a descifrar el contenido, pero debido a esto muchas veces también puede haber fallas. En el caso del cine, cobra mayor importancia si tomamos en cuenta que de acuerdo a Tamani Nakano “se pierden hasta seis segundos de información visual por cada minuto”<sup>3</sup>, debido a los parpadeos, los detalles que pueden ser destacados de la historia no siempre se-

rán visuales, por eso los temas musicales muchas veces hablarán más de lo que se ve en pantalla y ayudarán a complementar el mensaje, así se le otorga al público mejores herramientas para la comprensión de la historia y el mensaje habrá llegado completo.

La música en el cine tiene la misma importancia que la imagen, no se podría buscar qué es más importante, pues el resultado sería la misma pérdida de narrativa. Los directores de cine deben ser conscientes del peso que tiene como herramienta a la hora de contar su historia. “La música de cine es, por decirlo así, un “gesto” del director. Si únicamente subraya el contenido evidente de una escena, es una redundancia que puede llegar a ser molesta”, abusar del uso de la música o utilizarla mal, es tan incorrecto como abusar de los efectos visuales y más aún si estos elementos no están bien logrados.

En momentos alguno de los elementos predominará más que el otro, las necesidades de cada historia dictarán este tipo de situaciones, sin embargo, se debe analizar cómo se equilibrarán estos elementos, evitando agravar una lucha que de por sí, siempre existirá. La intención es lograr que los elementos convivan armoniosamente sin decantarse por uno solo. “Si parece que la banda sonora dicta la organización de la imagen, se habla de efecto videoclip. Si parece que se pliega a las exigencias de la imagen, se hablará de efecto-circo”<sup>4</sup>, ambos efectos son extremos de acuerdo al equilibrio del montaje, en el primero, se refiere a cómo sucede en un videoclip que la música es quien dirige, pues los cortes se sincronizan con los ritmos presentes, la velocidad se ajusta a lo que se escucha sin importar si tiene o no coherencia con las acciones. Por otro lado, el efecto-circo, nace de las tradiciones circenses que incorporaban a

La necesidad de comunicar nuestras historias y llevarlas al cine, nos obliga a utilizar todas y cada una de las herramientas a nuestra disposición, la música cinematográfica es un elemento que nos ayudará a construir una narrativa audiovisual que permita que la historia, el mensaje, llegue de manera correcta a la audiencia.

una orquesta en las funciones, el director pendiente de lo que sucedía dictaba lo que sonaría. Los temas de expectativa entran si se trata de un momento tenso y los de transición para evitar silencios entre actos. Cualquiera de estos dos efectos habla de un error en el equilibrio, deja a uno de los elementos como el principal y al otro como su subordinado. Incluso, se puede caer en un tercer tipo de efecto, en el que pareciera que cada uno de los elementos dicta su propio ritmo, cada uno cuenta una historia distinta y el resultado es aún peor que los efectos antes mencionados. Se debe buscar un equilibrio, una narrativa en la que convivan sin estorbarse ni tampoco robarse protagonismo, Fernández lo explica de la siguiente manera: Un tipo particular de narración basada en la capacidad de interrelación comunicativa de las imágenes y los sonidos para transmitir una historia<sup>5</sup>, una máquina bien aceiteada que lleve a la audiencia a un mismo destino.

El oído es uno de los sentidos que más impacta de manera directa nuestro actuar diario, Gabriela Villaseñor en su artículo *La música: un factor de evolución social y humana*, dice que se ha comprobado a través de estudios cómo la música puede producir cambios fisiológicos y psicológicos, se pueden acelerar o retardar funciones orgánicas como la circulación, la respiración e incluso la digestión, por sólo mencionar algunas. En cuanto a los cam-

bios psicológicos, se despiertan, evocan y estimulan diversas emociones y sentimientos, de igual manera, la música puede servir como una fuente de placer y hasta producir catarsis.<sup>7</sup>

La música incide en el desarrollo de la atención, favorece a la imaginación, estimula la capacidad de concentración y la memoria a corto y largo plazo, así como logra desarrollar el sentido del orden y del análisis.

En este sentido, se podría decir que las imágenes hacen entender lo que sucede, pero mediante la música se siente la historia.

Para este aspecto es importante tomar en cuenta la “audiovisión”, término creado en 1993 por Michel Chion y se refiere específicamente al cine, a que una película no solamente se ve, se audio-ve, es decir, que una percepción influye en la otra y la complementa o la deforma, en pocas palabras, no se “ve” lo mismo cuando se “oye” y no se “oye” lo mismo cuando se “ve”.

Pero, ¿de quién es responsabilidad? El responsable es el director, la máxima autoridad para decidir lo que se proyectará, qué se queda y qué se va.

El director trabajará con cada departamento, confiando primeramente en cada encargado y tomará entonces las deci-

1. Agustín Ricardo González Acosta es Licenciado en Medios Interactivos, se encuentra cursando la Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales en la Universidad de Morelia. Actualmente se desempeña como docente en la Universidad de Morelia en las Facultad de Medios Interactivos y la de Periodismo y Producción Audiovisual.

1. A. Ramos Moreno. *Influencia de la música en la percepción del espectador a un nivel emotivo dentro de una escena*. (Cholula, México. Universidad de las Américas, 2009) Recuperado de: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/ramos\\_m\\_ae/capitulo2.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/ramos_m_ae/capitulo2.pdf) (Consultado el 04/03/2020).

2. O. Rueda Medina. *Narrativa en la banda sonora cinematográfica: Características musicológicas y auditivas*. (Morelia, México: Universidad de Morelia, 2017). Tesis no publicada.

3. C. Barras. *Synchronised blinking stops viewers missing the action*. (2009) Recuperado de <https://www.newsscientist.com/article/dn17526-synchronised-blinking-stops-viewers-missing-the-action/?ignored=irrelevant> (Consultado el 04/03/2020).

4. F. González Mello. *Música para cine*. (Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2005).

5. L. Jullier, L. *El sonido en el cine*. (París: Paidós, 2006).

6. C. Fernández Castrillo. *Narrativa Audiovisual*. (Madrid: Centro de Estudios Financieros, 2011).

7. G. Villaseñor Soto. *La música: un factor de evolución social y humana*. (2015) Recuperado de <http://musicarteycebrelo.blogspot.com/2015/05/la-musica-un-factor-de-evolucion-social.html> (Consultado el 04/03/2020).

The need to communicate our stories and take them to the cinema, compels us to make use of all and each of all the tools that are at our disposal, the cinematographic music is one of the elements that will help us to build an audiovisual narrative that allow the story, the message, to reach the audience in the right way.

siones que crea convenientes, también es tarea de los directores de cada departamento otorgarle y conocer su lugar dentro de la producción, buscar el bien común de la producción y no sólo el reconocimiento personal. González Aguilar comenta que en cine: Se genera emoción, muchas veces se tiene que saber cuándo callar para que eso funcione. Los compositores de música cinematográfica escriben emociones para hallarse dentro de la película. La música cinematográfica es el último, pero más grande guía que la audiencia tiene para entender una historia y esa es la labor del compositor de las piezas musicales en conjunto con el director. Así, ayudarán a la audiencia a sentirse identificada, o no, con lo que se vea en pantalla; acompañando el montaje y en ocasiones siendo quien lo dirija. Se producirá entonces sinestesia, es decir, una sensación asociada que se produce en una parte del cuerpo a consecuencia de un estímulo aplicado en otra, por ejemplo, que el vello se erice con alguna escena que se “ve”, pero la música que se “oye” es realmente la que crea la sensación.

Es por esto que no se podría colocar cualquier melodía solamente por capricho, el análisis en conjunto debe ser mucho más profundo, lo mismo si se hablara de música existente.

Rosa Chalkho lo describe como:

El supuesto más extendido sobre la función de la música en el cine considera como primordial al poder de lo musical para semantizar el relato, para investir de sentido a una escena y hasta para codificar los filmes mediante el sistema de géneros. Su eficacia queda demostrada con un ejercicio muy difundido entre los estudios sobre el cine, que consiste en musicalizar una misma secuencia con distintos géneros o músicas y de



esta manera comprobar como el significado se ve modificado y hasta en algunos casos, se genera un sentido contrario a la escena original.<sup>9</sup>

Un ejemplo sería la secuencia de entrenamiento de Rocky (1976). Sin la icónica canción “Gonna fly now” de Bill Conti, la audiencia observaría solamente a Sylvester Stallone sudado y haciendo ejercicio, claro, en este punto de la película ya sabemos quién es Rocky y se sabe para qué se está preparando, pero la emoción de toda la secuencia no tendría el mismo impacto con una pieza distinta, no funcionaría igual, la música va acorde a lo que se ve en pantalla y conduce hacia las sensaciones que busca la historia.

Al compositor se le concede la oportunidad de llevar al público en cada suceso o emoción, contextualiza la escena en tiempo y espacio, a través de la música y dictará las sensaciones, pues bien puede añadir tensión a una escena dramática o aligerar el tono en una comedia.

8. Alfonso González Aguilar. *Música, Hipnosis y Emociones*. (YouTube, 2017) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7h2gR5pvhpg> (Consultado 04/03/2020).

9. R. Chalkho. *La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film*. (Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2018).



Un ejemplo de esto se encuentra en la saga de *Harry Potter* (2001-2011). Los temas parten de una misma composición, las variaciones utilizadas por John Williams, compositor de las primeras tres películas de la saga, permiten identificar los temas como individuales, sin embargo, comparten la misma base, por lo cual se sienten parte de una misma familia.

La música de la saga muestra coherencia y continuidad durante ocho películas, el llamado “*Hedwig’s theme*” compuesto por John Williams evolucionó junto con los personajes en las ocho entregas y de un tema infantil y alegre, pasó a ser un tema oscuro y peligroso, justo como la historia lo necesitaba. Además de este tema, los personajes tenían ciertas melodías que los identificaban, temas musicales para el bien, para el mal, para la comicidad e incluso para conceptos como la familia y la amistad. Estos temas cambiaron en manos de John Williams, Patrick Doyle, Nicholas Hooper y Alexandre Desplat, pero siempre manteniéndose reconocibles para que la audiencia pudiera saber inconscientemente qué pasaría o quién saldría en pantalla, esto debido a lo que explica Jaime Alto-

10. Jaime Altozano. *¿Por qué la música de Harry Potter suena tan mágica?* (YouTube, 2018) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RYIhwKty83A> (Consultado 04/03/2020)

11. Universitat Politècnica de Valencia. *El leitmotiv en la música de cine*. (2013) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ymNKxG2tcMc> (Consultado 04/03/2020).

zano: “John Williams dedica los trece primeros minutos de la película a presentarte solamente los temas de la magia, para que los memorices, los entiendas bien, antes de ya pasar a lo demás.”<sup>10</sup> Los primeros momentos de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* son vitales para el resto de la saga, tanto es usado el tema en esos instantes, que queda inconscientemente la melodía impregnada en el público.

Pero, ¿el hecho de repetir el tema es lo que lo vuelve memorable? No precisamente, el hecho de repetir hasta el cansancio algo, no es suficiente para que el cerebro lo perciba como una constante. Para lograr esto se necesita además de la repetición, la asociación, es decir, la conexión de un concepto con otro.

La repetición debe de ir de la mano con la asociación, el equilibrio entre imagen y sonido deberá estar en su punto más alto.

Siguiendo con el ejemplo de la primera película de la saga, la melodía aparece en los créditos iniciales, cuando se habla por primera vez en la película, cuando se presenta la magia de una motocicleta voladora y nuevamente cuando aparece el título.

La colaboración entre compositor y director de la película, logra conectar el tema que se escucha con la magia observada en pantalla.

Esta convergencia imagen-música debe ser el cimiento para el desarrollo de la historia y sus elementos como el *Leitmotiv*, “la asociación de un determinado motivo, idea o melodía musical a una imagen, personaje, lugar, concepto, etc...de la narración”.<sup>11</sup> Una herramienta más del lenguaje audiovisual que se asocia a determinado contenido, es un tema que despliega contenido emotivo y es recurrente a lo largo de una obra, sea cantada o instrumental.

Los ejemplos de leitmotivos pueden ser muy variados, desde el antes mencionado *Hedwig’s theme*, como “*Binary Sunset*” en el caso de *Star Wars* (1977), “*Tubular Bells pt1*” para *El Exorcista* (1973) y “*Raiders march*” para *Indiana Jones* (1981), temas que se asocian e inmediatamente evocan algo, una saga, un personaje o una situación.

Las películas anteriormente mencionadas, han contado con el respaldo de sus estudios en cuanto a lo económico, pero también en cuestiones creativas, aún cuando cuentan con bastantes películas dentro de sus respectivos universos, no existió una carrera por hacer más películas en un mismo año a diferencia del siguiente ejemplo.

Uno de los universos que sí produjo más películas por año y ha sido criticado en cuanto a coherencia audiovisual, es el universo creado por Marvel Studios. Un total de veintitrés películas, con distintos protagonistas, efectos visuales sorprendentes, pero una musicalización que parece no llegar a los mismos estándares. De estas películas los temas que cuentan con una gran asociación, sólo recaen en dos sagas: las dos películas de *Guardia-*



nes de la Galaxia (2014) y las cuatro películas de Los Vengadores; en total son seis las películas que buscan la conexión y el balance audiovisual.

En el caso de Guardianes de la Galaxia es un tema que engloba a los protagonistas, no hay una división individual, conjunta al equipo de héroes y es preciso en los momentos más relevantes de su historia

Por su parte en Los Vengadores, el tema podría ser dividido en dos partes, durante la película se puede escuchar en algunas ocasiones la parte "1" y en otras la parte "2", además, existen escenas en las que se puede escuchar el tema como un conjunto, uniendo ambas partes, pero este tema no lo escuchamos en cualquier momento de la película. Siempre busca estar relacionado a la grandeza, tanto metafórica en concepto como en cuestiones literales, a modo de grandes bases militares o enormes aviones. De esta manera al sonar el tema en esos momentos precisos, se termina asociando el tema con el concepto de algo de gran tamaño, para después presentar al equipo completo con el tema completo y

así evocar esa sensación en la audiencia aún y cuando son solo seis personajes los que se ven en pantalla.<sup>12</sup>

Así como en el caso de Harry Potter, se destacó la colaboración entre compositor y director, para la película insignia de Marvel Studios, Joss Whedon y Alan Silvestri hicieron un trabajo igual de importante, aún y cuando para la primera secuela, Silvestri no volvió, Whedon buscó que el tema se mantuviera en los momentos importantes. Para la segunda y tercera secuela de Los Vengadores, quien no volvería como director fue Whedon, pero si Silvestri, manteniendo el leitmotiv para dar una coherencia audiovisual, siempre ligado al mismo concepto.

Sin embargo, tampoco hace falta ser parte de una saga con veinte secuelas para construir un tema con una conexión real con lo que se ve en pantalla. Pixar es uno de los estudios que más reconocimiento tienen cuando se trata de creación audiovisual y en especial con *Up: una aventura de altura* (2009) logran llevar a la audiencia a una conexión con los personajes. "Ellie's theme" compuesta por

Michael Giacchino, suena durante los primeros minutos de la película, cuando se conocen Ellie y Carl, su romance, las subidas y bajadas emocionales marcadas tanto visual como musicalmente hablando y para el final, un desenlace de la pieza musical, que concluye dejando pocas notas sonando sin un acompañamiento completo en la pieza, con el fallecimiento de Ellie en pantalla, también la última nota musical, suena sola, como Carl ahora sin su esposa.

Después de esta secuencia, el tema está establecido; como audiencia hay una conexión clara, aún y cuando el nombre de la pista sea "Ellie's theme", representa la unión de estos dos personajes y la influencia que tiene Ellie para Carl. Ahora bien, en el resto de la película, se escuchará la pieza en más ocasiones, siempre al igual que con el tema de *Los Vengadores*, unido a un significado, aquello que representaba Ellie en Carl, la empatía y compasión de ella para con él cuando niños; por ejemplo, se puede percibir ahora de Carl hacia Russell y detrás de esta escena, se escuchan los acordes del tema que representa tanto para Carl.



Michael Giacchino

<https://www.lacasadela.com/grandes-compositores-michael-giacchino.html>



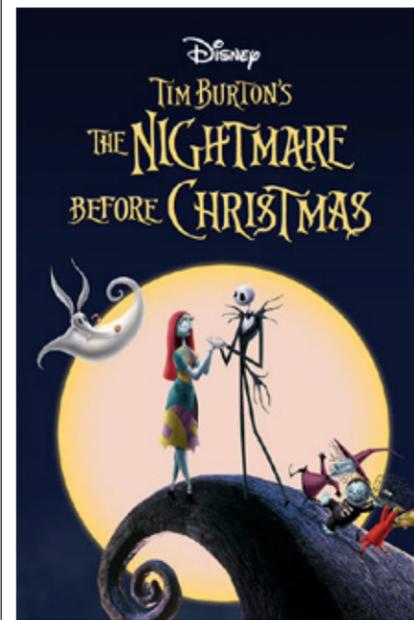
<https://www.lunarnatural.net/peliculas/up>

Los temas están unidos a sus significados, si aparecen en pantalla, los temas aparecerán en la bocina. Buscan recordar a la audiencia lo que la historia necesita, como sucede con la magia que existe en el mundo de Harry Potter, el poder en Los héroes más poderosos del planeta o la compasión y empatía que mostró una esposa por su pareja.

Es evidente que el elemento sonoro y musical, cobra importancia como una parte del todo, Danny Elfman uno de los compositores más reconocidos dentro de la industria cinematográfica, creador de bandas sonoras como *Batman* (1989), *The Nightmare Before Christmas* (1993) y *Men in Black* (1997), defiende el concepto de que la música cinematográfica no debe pasar desapercibida.



<https://www.famouscomposers.net/danny-elfman>



<https://movies.disney.com/the-nightmare-before-christmas>

"Si miras hacia los últimos 75 años de la música cinematográfica, hay mucha que se contrapone con eso (pasa desapercibida), es una situación contemporánea que he escuchado muy frecuentemente, que no debe ser notada, pero, ¿por qué

no debe ser notada? Yo crecí con las películas de Alfred Hitchcock y Bernard Herrmann y me percaté de cada nota que Bernard Herrmann tocaba en esas películas, así que, ¿por qué tendría que darme cuenta de la música mientras crecía, pero, ahora no se percatan de esto? Creo que depende de la película, en nuestras películas la música debería fundirse más con el fondo y convertirse en una especie de soporte transparente y hay películas donde claramente no hay razón para que la música sea el personaje principal por encima del resto, depende del estilo de la película, pero como un concepto general que he escuchado en los últimos diez o quince años, lo encuentro un poco desconcertante porque parece ser la consciencia de la música y el cine."<sup>13</sup>

Como podemos ver una de las voces con mayor autoridad en la industria de la composición de música cinematográfica, sabe que el equilibrio de los elementos debe existir, y dependiendo del estilo de la película variará, pero no hay una razón para que se quede en una especie de limbo, la música cinematográfica, así como el apartado sonoro en general, están al servicio de la película, como un elemento vital que busca y quiere pertenecer, y además es requerido por los demás elementos para ponerse a disposición de lo primordial, la historia, el mensaje.

Los creadores cuentan con una gran responsabilidad al tener una historia, si se quiere que el mensaje se comunique y llegue de manera correcta a la audiencia. Se debe cuidar lo que se oye cuando se ve, tanto como lo que se ve cuando se oye. Analizar completamente las necesidades del mensaje que se busca compartir, buscar el equilibrio entre cada uno para cumplir con su objetivo. La labor del creador es vincularlos de manera íntima, porque uno sin el otro no pueden funcionar. **B**

12. HelloLillyTv. *The avengers theme – a video response to "The Marvel Symphonic Universe"*. (2016) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Bxr2rGvVwUE&t=124s> (Consultado el 04/03/2020)

13. The Hollywood Reporter. *Trent Reznor, Hans Zimmer, Danny Elfman and more Composers for THR's Roundtable | Oscars 2015*. (2014). Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=gSAF9\\_ZHjfc&t=1729s](https://www.youtube.com/watch?v=gSAF9_ZHjfc&t=1729s) (Consultado el 04/03/2020)

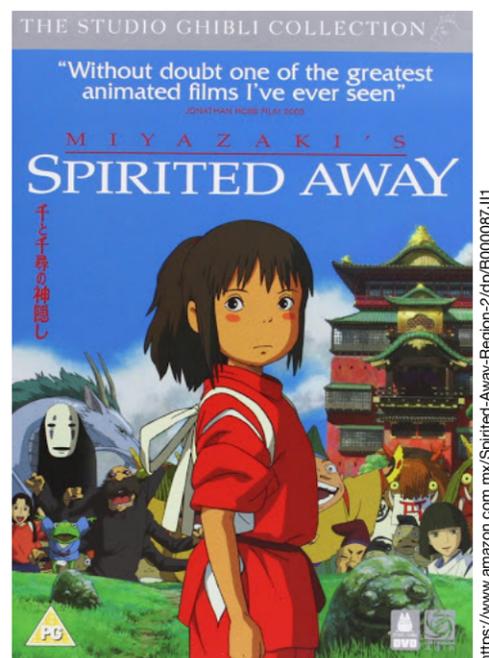
# OTAKU: SUBCULTURA Y POSTMODERNIDAD.

Blanca Aurora Moreno Encinas<sup>1</sup>

El término *otaku* se ha venido utilizando desde 1983 para intentar definir a un grupo de personas con ciertos gustos en su consumo cultural y, comportamientos o prácticas, entre los cuales están el anime, el manga y los videojuegos. Es una subcultura que surgió en Japón, con manifestaciones culturales que se encuentran dentro de la cultura pop y que se ha ido expandiendo a otros países.

Actualmente en Japón se producen un sin número de películas, series de animación, videojuegos y *manga* (historieta japonesa), los cuales han ido abriéndose mercado en el resto del mundo a lo largo de los años. Así, bajo los ojos de la sociedad japonesa, se reúnen estos gustos en la palabra *otaku*, la cual nombra a los fanáticos de una forma despectiva. ¿Por qué esta segregación? La respuesta va ligada a las implicaciones sociales e ideológicas, donde hay una delgada línea entre la cultura formalmente reconocida y las sub-culturas. Además, el papel de los *otaku* traspasa la frontera de simplemente consumidores o espectadores, pues incursionan en prácticas donde se involucra la creación.

Entre los años 2001 y 2007 las manifestaciones *otaku* ganaron terreno a nivel mundial. En 2003 la película de Hayao Miyazaki *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (El viaje de Chihiro) ganó un premio Oscar. Takashi Murakami a su vez, empezó a ser reconocido por sus diseños con reminiscencias a la cultura *otaku*. En 2004, el pabellón de la Exhibición Internacional de Arquitectura de la Bienal de Venecia presento lo *otaku*<sup>1</sup>.



https://www.amazon.com.mx/Spirited-Away-Region-2/dp/B000087J11

1. Egresada de la Licenciatura en Historia del Arte de la Universidad de Morelia en 2009. Cursó un diplomado en Estudios sobre Asia en el Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África de la UNAM en 2018. Actualmente cursa la Maestría en Historia del Arte en la Universidad de Morelia.

1. Hiroki Azuma, *Otaku: Japan's database Animals*, (Estados Unidos: University of Minnesota Press, 2009) IX.

The term *otaku* has been used since 1983 as an attempt to define a group with certain tastes in cultural consumption, and behavior, including anime, manga, and video games. It is a subculture that emerged from Japan, with some cultural manifestations found within pop culture and it has been expanding to other countries.

Hiroki Azuma, crítico reconocido en el mundo de la cultura y manifestaciones populares japonesas señala: Japanese pop culture has never been this successful, but is it accepted as a 'culture'? I disagree in two ways<sup>2</sup>. Primeramente, todo lo relacionado con lo *otaku* (*manga*, anime y videojuegos) es reconocido como una industria. Pero como un marco para análisis, en términos de su historia cultural, está todavía bajo desarrollo. Aún en Japón, donde el *manga*, anime, y los juegos son exitosos como industrias, es dudoso que sean exitosos como una cultura.

Segundo, son aceptados en el extranjero, pero en Japón son criticados. La demanda por parte de Estados Unidos y Europa de cultura pop japonesa está basada estrictamente en la imagen, el producto cultural representado, el contexto y otros debates en los que estos productos están involucrados no salen a la mesa tan fácilmente. A diferencia de Corea o Taiwán, los cuales están al tanto del contexto. Como señala Azuma: The inherently Japanese elements in pop culture do not necessarily prevent them from entering overseas markets or overseas imaginations<sup>3</sup>.

El término *otaku* fue introducido en la prensa impresa por primera vez por Akio Nakamori en el primer trabajo de investigación relacionado al consumo de anime-manga en Japón titulado *Investigation about otaku* en la revista *Manga burikko* en agosto de 1983. Pero lo que respecta al término "cultura *otaku*" fue discutido por Toshio Okada<sup>4</sup> en el seminario *Theory of Otaku Culture* impartido por él mismo en la Facultad de Educación de la Universidad de Tokyo de 1992 a 1997.



Revista Manga burikko, 1983

Entrando en la discusión sobre la palabra *otaku* y su significado es importante tener en cuenta la forma cómo se escribe para referirse a ella. Hay dos vertientes, por una parte, aquellos que la escriben en *hiragana* (el alfabeto utilizado para palabras japonesas), y aquellos que la escriben en *katakana* (el alfabeto utilizado para palabras de origen extranjero). Personalmente Azuma lo escribe en *katakana* como una afirmación de su exportación, ya que el significado tanto de la palabra, como desde el lugar donde se interpreta, es decir el individuo que lo interpreta, van de la mano y resultan importantes al momento de observar las obras japonesas.<sup>5</sup> La interpretación y el concepto pueden estar ligados directamente a la forma de escribirlo, asociándolo desde ese momento implícitamente a un sentido interior o exterior de la cultura japonesa.

Existe una especie de orientalismo hoy en día, especialmente en Europa y en Estados Unidos, con respecto a su perspectiva de la cultura popular japonesa. Consumen imágenes, pero lo que está atrás de la imagen, como las ideologías, los discursos y las historias son completamente borrados cuando son exportados, opina Azuma.<sup>6</sup> Tenemos así una competencia entre el contexto y su significado versus las imágenes. La pregunta es: ¿acaso las imágenes por sí mismas carecen de significado?

En el caso particular de México, también se ha dado un consumo de estas manifestaciones a partir de las últimas décadas del siglo XX, donde la discusión sobre qué tanto del discurso original queda en estas obras tendría que ser abordado más a fondo en otro texto.

2. La cultura pop japonesa nunca ha sido así de exitosa, pero ¿ha sido aceptada como una 'cultura'? Difiero en dos sentidos [traducción del autor].

Hiroki Azuma y Dai Sato. Moderado por Douglas McGray. *Otaku Unmasked: The life, Death and Rebirth of Japan's Pop Culture*, (Estados Unidos: The Japanese Society, 2005). [https://www.japansociety.org/content.cfm/otaku\\_unmasked](https://www.japansociety.org/content.cfm/otaku_unmasked) (Consultado 21 febrero 2020).

3. Los elementos inherentemente japoneses en la cultura pop no necesariamente les impiden ingresar a mercados o imaginarios extranjeros [traducción del autor]. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

4. Toshio Okada es cofundador y ex presidente de la productora Gainax, que produce anime. Además, fue profesor de universidad en Japón y Estados Unidos. Es autor de 12 libros, entre ellos *Otaku-gaku Nyumon* (introducción a la otakología).

5. Azuma, *Otaku Japan...*

6. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

La cultura popular japonesa se puede considerar como un producto de consumo global. Esto ocasiona un sentimiento de ambivalencia entre los creadores, ya que piensan su obra con respecto al mercado nacional, es decir japonés, o ¿acaso deberían pensarla en un sentido más global? "If pop culture is to be accepted as a culture, I want people to accept it with deeper understanding of its cultural ideologies and the historical conditions of whom created it"<sup>7</sup> afirma Azuma. Es entonces cuando hay que analizar de una forma más profunda y cuidadosa el sentido y significado de los así llamados productos culturales japoneses. Cabe aclarar que las oraciones antes mencionadas van en un sentido generalizado, habiendo siempre excepciones según cada receptor.

Por otra parte, Takashi Murakami, artista japonés contemporáneo del pop japonés o según su denominación *poku* (que proviene de la unión de pop y *otaku*), maneja conceptos del término *otaku* muy diferentes a los de Azuma, quien señala:

"I want people to know that the Japanese otaku think Muakami's introduction of 'otaku' is wrong. Murakami does this on purpose. He doesn't do this merely for the sake of his own success overseas. He has his own criticism on the current state of otaku culture, and his own suggestions for its improvement. In this way, his strategic use of the word 'otaku' is intricately related to the domestic condition of otaku themselves".<sup>8</sup>

En un ámbito nacional, en Japón, el *manga*, anime y los videojuegos están atrayendo mucha atención, pero esto es en mediciones con números, es decir económicas; en el rango del mercado y cuantos millones de *otaku* hay. Sin embargo, no se presta atención a la calidad del trabajo.

Es una cuestión un tanto complicada que implica la intervención del gobierno japonés, a lo cual mucha gente está en des-

acuerdo. Se cree que las industrias de anime y videojuegos van inherentemente en contra de lo establecido y las normas. No son nada más que un tipo de subcultura. Están en una "under-culture" así como en una subcultura, habiendo operado siempre lejos de los principales medios de comunicación, y estando orgullosos de ello. La industria considera que está mal recibir fondos del gobierno, pues iniciaron a partir de una perspectiva que se opone, ante todo, a recibir dichos fondos, y convertirse en una especie de collage, sólo porque ahora la industria parece estar teniendo ganancias, cambiaría sus políticas radicalmente. Este punto de vista fundamentalmente se enfrenta a cualquier tipo de apoyo del gobierno hacia el anime y *manga*.

Azuma por su parte se encuentra en una postura central ante esta dicotomía, ni a un extremo ni a otro. Piensa que está bien recibir apoyo, pero la forma cómo el gobierno lo hace, está mal.<sup>9</sup>

Por su parte Dai Sato, creador de anime y manga, menciona que las personas de su generación crecieron de acuerdo a un sistema educativo que les dijo no ver o siquiera pensar en hacer el tipo de cosas que hoy en día hacen, es decir el anime y *manga*. Antes se escondían de sus padres y leían *manga*. Pero ahora hay padres que le dicen a sus hijos que se conviertan en *mangaka* (dibujantes o creadores de manga). Enfatiza que es necesario que los creadores piensen en la importancia de permanecer en medio de las dos posturas extremistas. Para Hiroki Azuma con todo esto en movimiento, lo que está en juego es la historia de los *otaku*.<sup>10</sup>

Eiji Otsuka, autor del libro *Why 'Japanimation' Will Be Defeated* (Porque la animación japonesa será derrotada), el cual Azuma cita, señala que el manga y el anime siempre han tenido esa postura en contra de lo establecido, por ejemplo, los manga creados en el periodo de postguerra.<sup>11</sup>



Hiroki Azuma. Foto: The Japan Times

7. Si la cultura pop será aceptada como cultura, quiero que la gente lo acepte con un entendimiento profundo de sus ideologías culturales y las condiciones históricas de quien lo creó [ traducción del autor]. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

8. Quiero que la gente sepa que los otaku japoneses piensan que la introducción de lo 'otaku' de Murakami es incorrecta. Murakami lo hace a propósito. Él no quiere hacer esto meramente por el hecho de su propio éxito en el extranjero. Él tiene su propio criticismo sobre el estado actual de la cultura otaku, y sus propias sugerencias para su mejoramiento. En esta forma, su uso estratégico de la palabra 'otaku' esta intrínsecamente relacionado a la condición doméstica de los mismos otakus [ traducción del autor]. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

9. Azuma, *Otaku Japan...*

10. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

11. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

12. Azuma y Sato. *Otaku Unmasked...*

Por otra parte, de acuerdo a Otsuka, la razón por la que la expresión gráfica del *manga* japonés no es "real" y, en otras palabras, favorece expresiones encaminadas al sentido simbólico más que a cualquier forma de realismo, es su integral resistencia a las actuales representaciones de la guerra. Esta es su teoría. Por esa razón el *manga* siempre ha tenido una cualidad pacifista y en contra de lo establecido. Por lo tanto, se opone seriamente a cualquier intervención por parte del gobierno en la expresión del *manga*.<sup>12</sup> Debido a esta postura fue denegada su participación en un panel realizado en Japón, respecto al tema; asistió como público, pero terminó participando, para ser sacado después al exponer sus ideas. Al contrario de Azuma, Otsuka escribe *otaku* en *hiragana*.

Es verdad que la expresión *otaku* está basada en la estética tradicional de Japón. De cualquier forma, la cultura pop japonesa actual está basada en la adopción de la cultura pop americana. Además, es importante recordar que Japón perdiendo la guerra ante Estados Unidos estuvo temporalmente ocupado, por lo que la influencia americana en la cultura japonesa es un efecto lógico. Aquí se localiza su origen. Viéndolo de esta forma, uno no puede simplemente decir que la estética de los periodos Muromachi y Edo, que son mencionados frecuentemente por Takashi Murakami, han llevado naturalmente a la creación del *manga* y el anime, de acuerdo con Azuma.<sup>13</sup>

Para la sociedad japonesa de postguerra, Estados Unidos representaba lo moderno, por lo que buscaban imitar lo americano, cosa que siguen haciendo. Así, la cultura pop japonesa viene de Estados Unidos, y no directamente de su propia historia. El Oeste representa la Modernidad, por lo que, para los japoneses, ellos mismos, es decir, el Este, debe representar la Postmodernidad, lo *cutting edge*.

Más allá de la expresión visual del anime y lo *otaku*, el estilo de vida que su consumo posibilita, está relacionado al famoso consumismo y postmodernización, que se llevó a cabo globalmente después de la década de los años 60 del siglo XX. En esta forma, el *manga* y anime japonés son un fenómeno del Japón de postguerra. Aunque existe una conexión, el ver únicamente el elemento visual de la cultura japonesa puede resultar en ignorar elementos que van más allá y fuera de ello, que son mucho más grandes.

Existen varias formas de arte, como el teatro Noh y el Kabuki, que son protegidos por el gobierno. Lo que los *otaku* producen no son una simple extensión de ellos. *Manga* y anime tienen un origen complejo, y no sería fácil alinearlos en el marco convencional del financiamiento del gobierno. Por una parte, se cree que vienen del arte *ukiyo-e* hasta convertirse en manga y posteriormente en anime, y por otro lado, el anime tiene influencia directa del sistema de animación creado por Disney, con respecto a lo técnico y también a lo estético.

13. Azuma, *Otaku Japan...*

14. Azuma, *Otaku Japan...*

En su libro *Otaku: Japan's database Animals*, Azuma habla de la relación de la postmodernidad con el anime y su interés está en cómo la expresión otaku es consumida como un producto, y no la expresión visual o la narrativa. Lo que pretende indagar es cómo los *otaku* crean sus propias comunidades usando su propia producción, llámese anime y videojuegos. ¿Qué se valora en estas comunidades? A esto lo llama teoría de demanda. Ejemplificado en convenciones donde se exponen *doujinshi* (un manga hecho por fans, basado en los personajes, con nuevas historias) y *fanfics* (o fan fiction, que son historias escritas por los fans, basadas en personajes de algún *manga*, anime, comic, película o libro) para su venta e intercambio, como es la Comiket o Comic Market, una convención que se lleva a cabo cada año, en agosto y diciembre en la ciudad de Tokyo.

Un caso sería *Neon Genesis Evangelion*, una serie anime que produjo Gainax, entre 1995 y 1996, dirigida por Hideaki Anno, la cual tuvo diversas continuaciones en anime que siguen hasta la fecha (2020), así como un manga publicado entre 1994 y 2003, creado por Yoshiyuki Sadamoto. Para entender el fenómeno a fondo se requiere ver cómo la gente se comunica usando su artefacto Evangelion, incluyendo las producciones secundarias, los simulacros, porque en una forma, la totalidad de ello es el fenómeno creado por *Evangelion*. Incluyendo aquí las creaciones realizadas por fans.<sup>14</sup>



<https://es.aliexpress.com/item/32814849916.html>

No sólo las producciones oficiales, realizadas por los autores forman parte de este universo o idiolecto de Evangelion, sino también forman parte los *doujinshi*, *fanfics*, *fanarts* (imágenes realizadas por los fans en diferentes medios, los cuales pueden ir desde dibujos a lápiz hasta obras digitales en movimiento, en ellas se representa a los personajes de alguna obra), *fanvids* (vídeos realizados por los fans, que pueden utilizar fragmentos de la obra original editados, o bien, realizados en su totalidad por ellos mismos, con imágenes fijas o animaciones y musicalizados) y demás creaciones realizadas por los fans. El fenómeno del desmantelamiento de la narrativa, una forma en que el significado de la narrativa se pierde y sólo los personajes circulan en la sociedad de consumo, nuevos creadores emergen bajo estas condiciones. Esta situación es altamente postmoderna.

De esta forma se relaciona la postmodernidad y el anime. Basada no en una expresión ni en una narrativa por sí mismas, sino en la forma en que son visualmente consumidos. El hacer del *otaku* es postmoderno, la forma en que se saturan con el anime.

También es cierto decir que entre más postmodernos los hábitos y patrones de consumo se vuelven, más postmodernos serán los artefactos y formas de expresión. Las narrativas se vuelven más y más fragmentadas y de metaficción, lo cual se refiere a una ficción dentro de otra ficción, como estrategia narrativa. Se hace entonces un énfasis en el comportamiento consumista y denominándolo postmoderno.

Contextualizando un poco, 1995 fue un año muy importante para la sociedad japonesa, y drásticamente cambió la mentalidad *otaku*. En este año sucedió un ataque con gas y el terremoto de Kobe. El Gran Terremoto de Hanshin sucedió en la región entre Kobe y Osaka en la mañana del 17 de enero de 1995. Más de 6000 personas murieron, con más de 43000 heridos y cerca de 320000 evacuados. En un país propenso a los terremotos, éste fue uno de los más devastadores. Éste año marcó una separación dentro de la cultura *otaku*.

Las dos posturas separadas de la cultura *otaku*; una fue el regreso a una expresión realista, en vez de permanecer en el mundo abstracto y artificial del *manga* y el anime. La otra fue separar completamente lo “real”, y restringirse a sí mismo a lo más “artificial”, o formas simbólicas de expresión. Azuma proclama encontrarse en la segunda postura.<sup>15</sup>

El shock de 1995 contribuyó a un significativo número de *otaku* que querían escribir historias increíblemente elaboradas y basadas en símbolos, sin ningún sentido de la realidad.

La mayoría, probablemente mantiene una sola imagen sobre la cultura anime; pero en Japón, está marcadamente separada en dos. Esto pasó en el 95, el mismo año en que salió *Evangelion*, y éste anime encabezó la separación, pero tiene ambos elementos a su vez. Por un lado, muestra los conflictos emocionales “reales” de un adolescente, y las escenas de batallas son muy realistas. Por otro lado, así mismo expresa una cualidad ficticia de una imaginación simbólica. Esta separación se vuelve cada vez más profunda. Estando de acuerdo Dai Sato al señalar “social conditions influence creations. After some filtering and processing, the Works emerge.”<sup>16</sup>

Lo que básicamente quería discutir Azuma en *Otaku: Japan's Database Animals* era mostrar que no es nada más que la realidad, lo que lleva a los *otaku* del siglo XXI a producir (y tomar parte de) un intercambio significativo en la semiótica ficticia.<sup>17</sup> La gente usa la palabra escapismo, que los *otaku* están escapando de la realidad, pero también se debe reconocer que la realidad misma es lo que los hace querer escapar.

Es una amplia red, donde todo aporta a darle una identidad a los personajes. Los fans no sólo son espectadores, sino que se vuelven creadores, recordando en cierta forma el concepto de Barthes de la muerte del autor, donde cada espectador o lector, al dar sentido a una obra se convierte también en autor.<sup>18</sup> Pero, aquí va más allá, ya que los fans sí están realizando obras complementarias al universo “original”.

Por otra parte, para Douglas McGray, autor de *Japan's Gross National Cool*, según cita Azuma, señala que Japón era postmoderno mucho antes que la postmodernidad estuviera de moda, fusionando elementos de otras culturas en un todo casi coherente. Esto tiene sentido dado que la historia de Japón está llena de ejemplos de inspiración extranjera y fusión cultural, desde los caracteres *kanji* (sistema de caracteres de origen chino y adoptados en Japón) hasta la comida.<sup>19</sup>

En Japón la gente se ha dado por vencida en lo que respecta al futuro y al potencial del anime y los videojuegos. Esto es porque ya han pasado 25 años desde *Evangelion*, y aún no existe algo que lo supere. Claro *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (anime de Kenji Kamiyama realizado por Production IG de 2002 a 2003) es una buena producción, pero *Evangelion* no es fácil de superar según la opinión general.

Es como si las cosas se hubieran detenido por los últimos años. En la última década sólo hemos acumulado más historias ficticias, cargadas de símbolos con muchas lindas jóvenes. ¿Qué está pa-

sando aquí? Esa es la impresión general de los *otaku* en Japón. Al mismo tiempo, sabemos que hay algo que hace esto necesario.

No verán estos elementos, sin importar cuantas veces vean la obra. Lo que pasa en cada una es un montón de inservible basura. Pero si se pone la obra en cierto contexto, y se lee en cierta forma, empieza a parecer como resultado de la realidad.

Se pueden observar diferentes facetas de la realidad al cambiar la forma en la que se lee. Puede que no se encuentren directamente reflejadas en los artefactos. Es de hecho una tarea difícil analizar las influencias de 1995 y 2001 (con el ataque a las torres gemelas) en el anime japonés. Pero Azuma afirma que, si se descifra con cierto método, se pueden observar las influencias claramente.<sup>20</sup>

Los *otaku* han sido discutidos junto con otro problema relacionado, el cual es el aislamiento social. Básicamente una negativa de entrar a la esfera social de los adultos, para quedarse en casa todo el tiempo, y así seguir leyendo manga y jugando videojuegos. A estos individuos se les denomina *hikikomori*. Según datos de un artículo de la BBC en 2019 la cifra era de 541,000 personas, pero se cree que es mucho mayor, ya que no todos los casos están documentados, o bien, toman tiempo en salir a la luz.<sup>21</sup>

Esta condición, sobre todo en Japón, está relacionada con la presión social, lo que se espera que un individuo adulto y productivo sea y las normas que debe cumplir. Otra característica es el comportamiento asocial más que el antisocial. La sociedad japonesa ha perdido su sentido de propósito, se niegan a participar en la convivencia social en su totalidad, es una elección consciente y esto viene desde la recesión de los 90s en Japón.

La sociedad japonesa es comúnmente descrita en términos de la palabra *wa*, como una sociedad que se enorgullece de ser fuertemente cohesiva. Pero esto es un síntoma típico durante el alto crecimiento económico. Después de las crecientes diferencias en la distribución de bienes, ya no hay el mismo sentido de propósito en la sociedad. Ir a la universidad no promete un buen salario. Bajo estas condiciones las generaciones jóvenes se han distanciado cada vez más de la armonía y la llamada unidad social. Es cierto que la expresión *otaku* funciona como una plataforma para construir un medio de comunicación alternativo a través de formas alternativas de comunicación. Por lo tanto, el colapso de la cohesión de la sociedad japonesa y el crecimiento de la cultura y expresión *otaku* están relacionados.



El nacimiento de la cultura *otaku* se marca a partir de la Segunda Guerra Mundial. Según Toshio Okada<sup>22</sup>, productor de anime y autor, señala que hay diez millones de *otaku* hoy en día, pero es un concepto diverso pues los *otaku* ya no forman lo que se puede llamar una tribu. Para Kaichiro Morikawa<sup>23</sup> quien participó en una plática con el antes mencionado Okada, teniendo como moderador a Takashi Murakami comenta “in my opinion otaku are people with a certain disposition toward being *dame*”<sup>24</sup>, lo que significa ‘no bueno’ o bien ‘sin esperanza,’ pero no en un sentido negativo.

Cabe notar que los *otaku* hacen alarde de su orientación *dame* -una orientación hacia las cosas que no son buenas- no es una

20. Azuma, *Otaku Japan...*

21. Edd Gent. “Qué son los ‘hikikomori’, los cientos de miles de jóvenes que viven sin salir de sus cuartos.” *BBC Mundo* (2019) <https://www.bbc.com/mundo/vert-fut-47212332> (Consultado el 26 de febrero de 2020)

22. Kaichiro Morikawa y Toshio Okada. “*Otaku talk*.” En *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, ed. Takashi Murakami (Estados Unidos: Yale University Press, 2005). [https://www.japansociety.org/page/multimedia/articles/otaku\\_talk](https://www.japansociety.org/page/multimedia/articles/otaku_talk) (Consultado el 26 de febrero 2020).

23. Morikawa y Okada. *Otaku talk...*

24. En mi opinión los *otaku* son personas con una cierta disposición hacia ser *dame*. [Traducción del autor] Morikawa y Okada. *Otaku talk...*

estrategia anti-sistema. Es aquí donde la cultura *otaku* difiere de la contracultura y la subcultura.

Las personas nacidas en la década de los 60 llevan una carga de una visión en contra de lo establecido. En contraste, los *otaku*, sobre todo de la primera generación, han tenido ésta sensibilidad anti-sistema.

Cuando los *otaku* eligieron ésta orientación (*dame*) se dirigieron al camino de volverse cada vez más patéticos. Al mismo tiempo ellos disfrutaban observando cómo se vuelven cada vez más inaceptables. En un sentido muy abierto, para Okada, esto es *wabi* y *sabi*, conceptos japoneses que se refieren a belleza y elegancia en un sentido modesto y simple adoptados en la estética japonesa de la cual pueden ser heredados a la cultura *otaku*. El equivalente occidental a esto sería la Decadencia o el Barroco, aunque en el Barroco esto lleva a inclinarse por una decoración excesiva. Este enaltecimiento del patetismo se hace con toda la intención de llevarlo a un punto más alto, o más bajo, cada vez más patético, una especie de competencia por ir más lejos.

Grupos de *otaku* se reúnen en Akihabara (zona ubicada dentro del distrito Chiyoda en la capital japonesa), Okada explica este comportamiento como una búsqueda por un lugar seguro, ya que saben que en Akihabara estarán rodeados por gente que comparte sus mismos gustos.<sup>25</sup>

En un diálogo entre Okada y Murakami, el segundo señala que esas situaciones no aplicaban para él por lo que se consideraba una especie de *otaku* descarrilado. Entre más intentaba acercarse al corazón del mundo *otaku*, tenía que ir más lejos. Para Murakami, esto es cierto y aplica no solo al mundo *otaku* sino también al mundo del arte contemporáneo, puesto que si no puedes discutir su historia no te tomarán en serio y no serás aceptado en su territorio.

Por otra parte, al comparar *otaku* y el término *mania* (derivado de la palabra inglesa 'maniac', se refiere a una persona que tienen un entusiasmo fanático en algo), Morikawa señala tres diferencias. Primeramente, manía se refiere a personas "obsesivas" que están socialmente equilibradas, tienen trabajos y aman sus pasatiempos. En contraste los *otaku* son socialmente ineptos, y sus obsesiones son indulgentes.

La segunda diferencia concierne a qué aman. La manía tiende a obsesionarse con cámaras o trenes, por ejemplo, que tienen cierto sentido material, mientras que los *otaku* tienden a centrarse en cosas virtuales como el *manga* y anime. Los objetos de sus obsesiones son diferentes.

Tercera diferencia. La manía tiende a concentrarse en una sola cosa, mientras que un *otaku* tiene un amplio rango de intereses, que puede incluir figuras, *manga* y anime. Citando a Morikawa "someone who is obsessive about anime likes anime despite the fact that it's no good, dame. That's mania. But otaku love anime because it's no good".<sup>26</sup> Para Morikawa muchos *otaku* piensan que les gusta lo que les gusta, aunque saben que esas cosas son censurables, cuando en realidad les gustan porque son censurables. Esta brecha entre su percepción y la realidad ha hecho difícil el distinguir entre *otaku* y manía.

Esta orientación *dame* se evidencia en la historia de los favoritos de los *otaku*. Hasta los 80 la gente que veía anime, de cualquier tipo, fuera Hayao Miyazaki o Mamoru Oshii o lo que fuera, eran considerados *otaku*. Hoy en día el anime ha conseguido cierto reconocimiento que incluso una película anime ganó un Oscar (Sen to Chihiro no Kamikakushi de Hayao Miyazaki). Como resultado los adultos pueden ver, por decir, el anime de Miyazaki sin ser llamados *otaku*.

Lo que esto provocó fue, que cuando el anime y los juegos ganaron respeto en la sociedad los *otaku* crearon géneros más repugnantes como los *bishoujo games* (videojuegos donde las protagonistas son principalmente muchachas bonitas) y el anime *moe* (cierta estética de los personajes femeninos de anime, incluso llamada fetichista, con características de ternura entre muchas otras) y se mudaron a ellos. En realidad, el término *dame* no define algo como de baja calidad o buena calidad. La fijación autoindulgente de los *otaku* con ciertas cosas es lo socialmente inaceptable. Esto último según el concepto de Morikawa, a lo que Okada difiere pues para él los *otaku* gustan de la ciencia ficción y el anime no porque sean cosas sin valor, sino porque son buenos. Los *otaku* son atraídos a cosas con una calidad muy alta. Lo que ha sobrevivido en la cultura *otaku* no se ha vuelto inaceptable. Sobrevivió esta competencia porque su calidad ha sido reconocida. En la opinión de Okada los *otaku* se pueden considerar clientes con estándares muy elevados.<sup>27</sup>

En conclusión, lo *otaku* va más allá de una subcultura, y representa a un grupo de personas cada vez mayor. No lo define cierta estética ni temática, es más un comportamiento, que tiende a ir en contra del sistema, de una forma quizás pasiva, pero a la vez activa. La parte activa, al convertirse al mismo tiempo en autores como en consumidores o espectadores. No obstante, los *otaku* no se encuentran únicamente encerrados en su casa, ni lo *otaku* se encuentra únicamente en el anime y *manga*, ya que estas fronteras son cada vez más extensas, teniendo representantes en la esfera del arte contemporáneo o en el mundo académico. **B**

25. Morikawa y Okada. *Otaku talk...*

26. Alguien que es obsesivo sobre el anime le gusta el anime a pesar del hecho que no está bien, dame. Esto es manía. Pero los *otaku* aman el anime porque no es bueno. [Traducción del autor]

Morikawa y Okada. *Otaku talk...*

27. Morikawa y Okada. *Otaku talk...*

# EFECTOS VISUALES

## UNA RETROSPECTIVA HISTÓRICA.

Daniel Josué López Mejía <sup>1</sup>

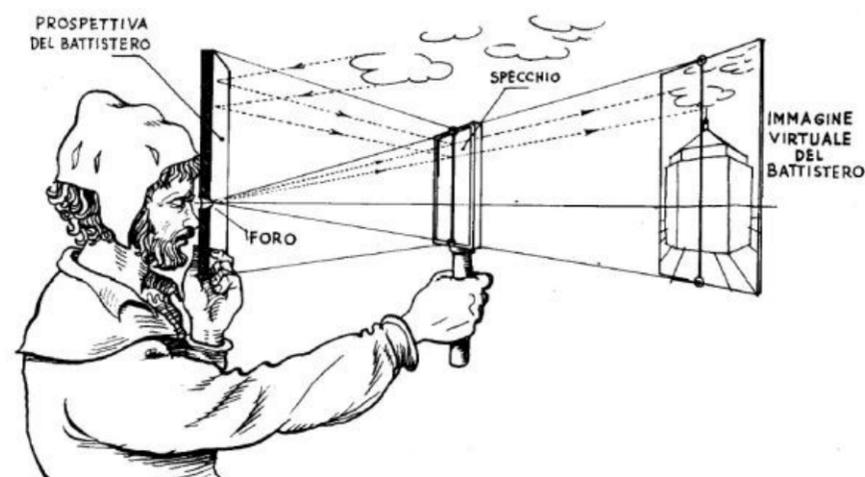


Imagen no.1, Battistero di San Giovanni en Florencia Italia

Haciendo una retrospectiva en la evolución de los efectos visuales podemos apreciar cómo áreas diferentes al cine, como la fotografía y la pintura, han sido parte fundamental de su evolución, y se convirtieron en parte esencial del avance tecnológico para las grandes producciones cinematográficas, desde la perspectiva de Brunelleschi hasta las modernas películas de ciencia ficción.

La creación de productos audiovisuales está cada día más al alcance de la mano de los artistas visuales, los grandes formatos de video ya no son exclusivos de la industria cinematográfica ni de sus ostentosas cámaras de alta definición. Ahora estos formatos están disponibles en una amplia gama de teléfonos inteligentes con herramientas que nos facilitan el trabajo y con las cuales se puede controlar la iluminación, crear una ambientación adecuada, ya sea para una fotografía o un video, incluso algunos de ellos cuentan con aplicaciones para agregar escenarios digitales a estos productos audiovisuales.

Si bien es cierto que la industria del cine, en cuestión de efectos visuales, ha ido creciendo a consecuencia del mismo avance tecnológico, las herramientas utilizadas para ello ya no son sólo para las grandes industrias como en décadas pasadas. Los softwares libres de licencias, o herramientas de render, que anteriormente eran utilizados por los estudios, ahora son de libre uso, lo que hace posible que grandes productos, realizados por pequeños estudios, incluso por fanáticos del cine, salgan al público y tengan una mejor difusión tanto en festivales, como en plataformas de streaming y redes sociales.

1. Licenciado en Medios Interactivos por la Universidad de Morelia y egresado de la Maestría en Arte Digital y VFX. Se desempeña desde 2014 en la realización de Motion Graphics, Docente desde 2015, impartiendo materias a nivel licenciatura en La Universidad de Morelia y Universidad Internacional Jefferson, relacionadas con la producción y posproducción audiovisual. Participó en la creación del Diplomado de Diseño y Producción Publicitaria enfocado a Motion Graphics, para la universidad de Morelia, en donde también se desempeñó como docente, así como la creación del plan de estudios de cinco diplomados en el área audiovisual para la Universidad Humaslow. Actualmente se desempeña como profesor de animación para la Universidad Contemporánea de las Américas.

To question whether a piece is or isn't art it is a discussion anachronistic and impertinent, and often used to generate strident and unnecessary polemic. The same question was made when photography came along, in opposition to the plastic arts creations, and the verdict is known: neither of them annihilate the other. Ways of expression and diffusion for current artistic creations, such as the Internet and social media, should be celebrated rather than be rejected, for they allowed to expand the cultural field and the offer of aesthetic enjoyment. Instagram is one of those places. These social media where artists, both consecrated and debutants, coexists, allows a form of participation that is in some degree similar, for once they sing in their accounts, no matter their name or fame, they become producers and consumers at the same time.

Tomemos como referencia las primeras producciones en las cuales fueron utilizados efectos visuales, y no estamos hablando de Titanic<sup>1</sup> cuyo *matte painting* fue realizado por Chris Evans, ni de la saga de Star Wars, vayamos un poco más atrás, hasta el siglo XV, en donde el primer problema a solucionar para los artistas era plasmar un elemento de 3 dimensiones en un lienzo donde básicamente sólo se cuenta con dos, pero, ¿cómo poder plasmarlo?

“El Baptisterio” (Imagen no.1), *Battistero di San Giovanni* en Florencia Italia, probablemente sea uno de los primeros proyectos realizados bajo esta técnica, en el cual Brunelleschi<sup>2</sup> pintó este emblemático edificio en dos cuadros. En uno de ellos aplicó la misma técnica que tenía tiempo usando, las dos dimensiones, y en el otro utilizó su nuevo descubrimiento, la perspectiva.

¿Cómo funciona el nuevo efecto? Sobre uno de los cuadros realizaba un pequeño orificio en el punto de fuga y cuando una persona se ubicaba en la puerta de la catedral y observaba este edificio, “El Baptisterio”, por el orificio, desde la parte de atrás de esta obra de arte y con ayuda de un espejo, colocado en la mano que le quedaba libre, podía comprobar que efectivamente, además de ser una increíble obra de arte, tenía el realismo que la perspectiva y el punto de fuga le habían otorgado, lo cual en combinación con sus grandes habilidades en las técnicas de color, hicieron una obra más realista.

La revolución artística comenzó debido a esta técnica, sobre todo en lo pictórico, pero no sólo se utilizaría ahí, años más tarde el arte cinematográfico la implementaría como parte de sus producciones visuales, en una técnica que revolucionaría la forma

de ver el cine, el Matte Painting. Pero para ello aún había mucho camino por recorrer.

El cine ha sido, desde sus orígenes, una forma de expresión capaz de capturar la atención del espectador y envolverle en su mágica atmósfera junto con el uso de modernas técnicas de efectos especiales y etalonaje<sup>3</sup>.

El desarrollo y la evolución cinematográfica comenzó tiempo atrás, incluso mucho antes de las primeras imágenes captadas que al reproducirse generaban la sensación de movimiento, efecto conocido como Persistencia retiniana. Este efecto sería suficiente para lograr que los espectadores quedaran sorprendidos. Con la evolución del cine, los efectos especiales que se utilizaban dentro de las películas fueron siendo cada vez más sofisticados<sup>4</sup>, dando origen a los efectos visuales digitales.

El periodo del renacimiento fue testigo de su comienzo, el interés en las artes visuales, la pintura y teatro, entre otras, fue cada vez mayor, los artistas se esforzaban por reproducir la realidad, incluso por hacer que el espectador se sintiera parte de la obra con el fin de generar una experiencia única y cada vez más realista.

El pintor inglés Robert Barker<sup>5</sup> (Imagen no.2) creó, en 1878, un cuadro de 360° en donde el espectador se posicionaba en una plataforma al centro de esta pintura, rodeado por este inmenso cuadro, donde era posible que al observarlo se tuviera la sensación de ser parte de él.

Con el surgimiento de los cuadros panorámicos, a su vez el pintor francés Philippe de Loutherbourg realizó una secuencia de pinturas exhibidas en un teatro, ellas en

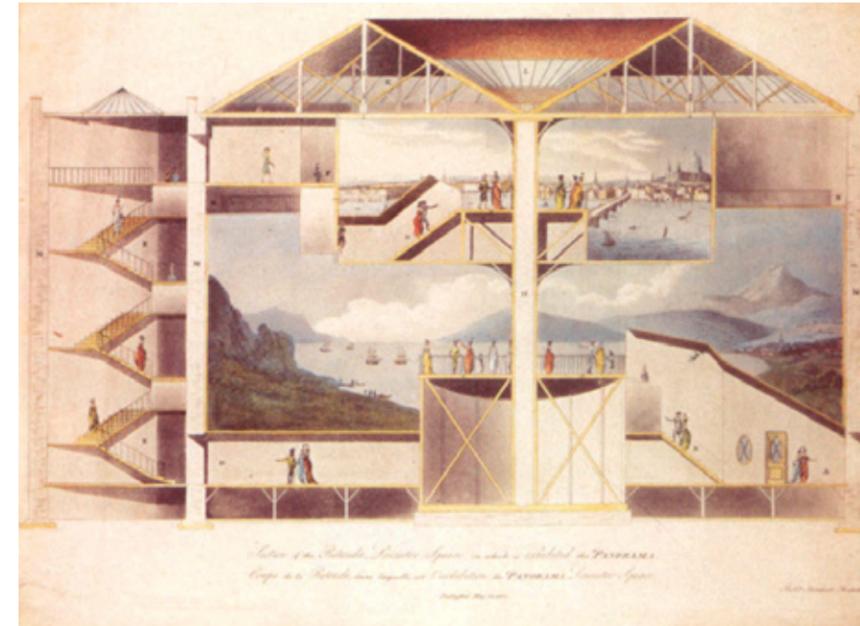


Imagen no.2

conjunto con un juego de iluminaciones y sonido lograban generar un dramatismo dentro de la escena en exposición.

Los efectos visuales comenzaban a surgir, y el teatro y la pintura ya habían sido testigo de ello. La invención de aparatos novedosos y modernos para la creación de imágenes en movimiento, en la cual se plasma la realidad, fue el producto de la necesidad de complacer al espectador y causar un asombro con los visuales elaborados, dando así el primer paso para la formación de la industria cinematográfica.

Probablemente la invención del diorama fue el precursor de lo que, en años venideros, se utilizaría en la animación para crear la sensación de realismo, mismo principio que utilizaría Walt Disney para crear la cámara multiplanos. (Imagen no.3). Creado por Louis Daguerre<sup>6</sup>, este invento creaba una sensación de profundidad y, a través de materiales o ele-



Imagen no.3

6. Sergio Martínez Sánchez, «Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical»

7. La Sortie des usines Lumière (1895) Dirigida por Georges Méliès

ca, cuyo funcionamiento se basa en un juego de lentes y transparencias que se pintaban sobre distintas placas de vidrio, que, al ser colocadas dentro de la cámara oscura, y al ser iluminadas, proyectarían estas imágenes.

A finales de 1880, todos los elementos, conocimientos y herramientas necesarias para conseguir el movimiento de las imágenes, habían sido obtenidos. Alva Edison comenzó a desarrollar un nuevo dispositivo. Consistía en una caja de madera con un orificio en la parte superior de esta, orificio por el cual era posible ver la secuencia de imágenes a través de un lente, gracias al movimiento de una manija, la cual al ser accionada generaba la secuencia de imágenes.

Para 1895 los hermanos Auguste y Louis Lumière iniciaron, lo que en la actualidad es conocida como la historia oficial del cine, elaborando una máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento y el 28 de diciembre de 1895, realizaron su primera proyección pública de la película *La Sortie des usines Lumière*<sup>7</sup>, (imagen no. 4) la cual mostraba la salida de los obreros de una fábrica.

Todo esto fue posible gracias a la invención y evolución de aparatos que permitieron la proyección de imágenes, incluso podía lograrse la grabación y proyección en un mismo aparato. A continuación,



Imagen no.4

1. Titanic (1997) Dirida por James Cameron.

2. Tomás García Salgado, Brunelleschi il Duomo y el punto de fuga, Ciencias enero - marzo 1998, <https://www.revistaciencias.unam.mx/es/198-revistas/revista-ciencias-49/1904-brunelleschi,-il-duomo-y-el-punto-de-fuga.ht>

3. Mayte Labarga Málaga, «Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico» Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2010. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=93525>

4. Sergio Martínez Sánchez, «Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical» Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2018. <https://eprints.ucm.es/44259/1/T39933.pdf>

5. Sergio Martínez Sánchez, «Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical»

cuando el cine fue teniendo más audiencia, se crearon las primeras salas de proyección, en las cuales las películas con el paso del tiempo tuvieron una duración mayor y cada vez contenían efectos más sofisticados.

La llegada del video facilitó el trabajo tanto del montaje como del "Trucaje",<sup>8</sup> dando paso así a la liberación de un conjunto de procesos que anteriormente eran realizados en laboratorio o preparados físicamente, como es el caso de los efectos especiales, que ahora es posible realizarlos de manera digital, lo que traería consigo la multigeneración sin pérdidas. Siendo la postproducción la base de la optimización de trabajo en la producción audiovisual.

Posteriormente, el iniciador de los efectos visuales entraría en el mundo cinematográfico, con la salida de los Lumières del ámbito cinematográfico, debido a no ver futuro en esta industria, optaron por realizar estudios para el desarrollo de la fotografía a color. George Méliès construyó su propio aparato cinematográfico, siendo el dueño del teatro Robert Houdini, lugar en el cual se presentaban espectáculos de magia e ilusionismo, fue ahí donde edificó lo que se conoce como el primer estudio cinematográfico.

En 1896, en este mismo teatro, realizó una serie de proyecciones fílmicas, entre ellas películas como *The Bewitched Inn*<sup>9</sup> (imagen no.5) la cual trataba de un viajero que se hospeda en una posada y sufre de ataques por sombreros y ropa que cobraba vida, de igual manera la proyección de *The Vanishing Lady* / escamotage d'une dame chez Robert-Houdini<sup>10</sup>, donde se presentaría por primera vez el clásico truco de la desaparición de una persona<sup>11</sup>.



Imagen no.5

Un gran avance técnico para la época, basada en los escritos de Julio Verne y H.G. Wells, de 21 minutos de duración, fue *Le Voyage Dans La Lune*<sup>12</sup>, la cual cuenta la historia de un grupo de exploradores que visitan la luna. Méliès utilizó técnicas novedosas, implementando maquetas como escenarios, superposiciones de imágenes, incluso utilizó el recuso de la disolución de imágenes, diferentes exposiciones cambiando por completo el modo de presentar las historias, generando un nuevo campo para las filmaciones, productos imaginarios fuera de la realidad y de lo cotidiano, dando origen a las primeras películas de ciencia ficción y siendo el parteaguas de la creación de los efectos visuales.

La presencia de los efectos visuales en el cine era cada vez más grande, y poco a poco, y de una manera inevitable, tenían más poder dentro de las producciones cinematográficas. La confianza de los directores de cine en los efectos especiales era cada vez mayor, lo que dio como resultado la creación de estudios especializados en efectos especiales. Con el paso de los años estos estudios fueron tomando más fuerza, a tal grado que estos departamen-

tos tenían sus propios departamentos especializados en cada uno de los elementos que se involucraban para su realización, desde la iluminación hasta la creación de escenarios creados a base de maquetas en miniatura.

Hacia la década de los años 20, el cine americano creció de la mano de los efectos especiales, esto debido a la confianza que tenían en ellos para la realización de las producciones cinematográficas.

MGM y Fox fueron las primeras cadenas en desarrollar departamentos especializados para la producción de efectos especiales, y en 1926 los efectos especiales tuvieron su primera aparición en los créditos en la película *What Price Glory*<sup>13</sup> del estudio Fox.

Durante esa década los cineastas aspiraban a cosas más grandes, que sólo serían posibles por medio de los efectos visuales, y con ello los presupuestos de producción ascendieron de manera significativa. Los técnicos encargados de estas producciones se especializaron en el desarrollo de maquetas, siendo de vital importancia para la realización de los efectos, surgieron especialistas en construcciones minuatras de paisajes, vehículos, edificaciones arquitectónicas y elementos que sirvieran como ambientación para las innumerables escenas que se realizaban.

*The Thief of Bagdad*<sup>14</sup> sirvió como elemento revolucionario en cuanto a la técnica de realización de efectos especiales. Utilizó caballos y alfombras que volaban, dragones que emanaban humo, a su vez *Ben-Hur*<sup>15</sup>, (imagen no. 6) una de las películas más caras en la historia del cine, con aproximadamente 3 horas 30 minu-



Imagen no.6

tos de duración y un costo de más de 15 millones de dólares, hizo uso de miniaturas para llenar el coliseo con espectadores falsos en la carrera de caballos. Los efectos no sólo estuvieron presentes en este tipo de producciones, las películas animadas no se quedaron atrás, en 1923 *Walt Disney*<sup>16</sup> abrió en Los Ángeles su estudio de animación, *Alice Comedies*, entre 1923 y 1927, combinaba el Live Action y la animación.

Era el año de 1923 cuando Paul Wegener y Fritz Lang realizaron *Living Bhuddas*, donde usó la técnica del *matte painting*, utilizada por primera vez por Norman O. Dawn en 1920, para representar un Buda volando por el cielo.

Norman inventó el método de pintura en vidrio *Glass Painting*<sup>17</sup>. Pidió a un artista que pintara los segmentos perdidos de los arcos de la iglesia sobre un plato de vidrio, el cual iba luego a ser colocado en frente de la cámara, para recrear las luces y las texturas del edificio.

Este efecto especial y etalonaje fue utilizado posteriormente para recrear grandes sitios históricos, y llenar cielos vacíos con hermosas nubes tormentosas. *Glass Painting* fue también utilizada para interiores<sup>18</sup>.

*Metrópolis*<sup>19</sup> fue una de las mayores producciones de la época en cuanto a efectos especiales se refiere. Plasma una civilización que transcurre en los años 2000 en una

sociedad gobernada por la tecnología, para ello utilizó, además del *matte painting*, recursos como retroproyecciones, animaciones y efectos mecánicos realizados a escala. Su impacto fue tan grande en la industria del desarrollo de los efectos que influyó en películas como *Blade Runner*<sup>20</sup>, *The Fifth Element*<sup>21</sup>, *Matrix*<sup>22</sup> y *Minority Report*<sup>23</sup>, entre otras<sup>24</sup>.

*King Kong*<sup>25</sup> fue una de las producciones más aclamadas por la audiencia, se utilizaron maquetas y elementos en miniatura, combinándolos con la técnica del *matte painting*, retroproyecciones y *stop motion*.

Los efectos especiales tenían tanta presencia en la industria cinematográfica, que en 1939 se otorgó el primer Oscar por parte de la Academia, en la categoría de Mejores Efectos Especiales a *The Rains Came*<sup>26</sup>, (imagen no.7), película en la cual los desastres naturales causaron gran impacto en la audiencia.

La evolución del cine y los efectos visuales se encuentra plasmada en 20 años desde la ciencia ficción que realizaba George Méliès hasta las producciones cinematográficas futuristas realizadas por Fritz Lang.

Actualmente pensar en producciones sin efectos visuales es imposible, a través de la evolución del cine, los efectos visuales resultaron imprescindibles en las producciones, no sólo en la ciencia ficción, sino en cualquier género. Cada día se vuelven más elaborados, nos llevan a una realidad que hasta ahora sólo es posible mediante esta técnica. A medida que la tecnología evoluciona es más fácil lograr que mundos

8. Manuel Armenteros Gallardo, «Composición Digital» Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid, 2011. [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12925/composicion\\_armenteros\\_2011\\_pp.pdf?sequence=1](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12925/composicion_armenteros_2011_pp.pdf?sequence=1)

9. *The Bewitched Inn* (1896) Dirigida por Georges Méliès.

10. *The Vanishing Lady* / escamotage d'une dame chez Robert-Houdini (1896) Dirigida por Georges Méliès.

11. Manuel Armenteros Gallardo, «Composición Digital».

12. *Le Voyage Dan La Lune* (1902) Dirigida por Georges Méliès.

13. *What Price Glory* (1926) Dirigida por Raoul Walsh.

14. Sergio Martínez Sánchez, «Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical »

15.

16. Sergio Martínez Sánchez, «Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical »

17. Mayte Labarga Málaga, «Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico »

18. Mayte Labarga Málaga, «Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico »

19. *Metrópolis* (1926) Dirigida por Fritz Lang

20. *Blade Runner* (1982) Dirigida por Ridley Scott

21. *The Fifth Element* (1997) Dirigida por Luc Besson

22. *Matrix* (1999) Dirigida por Lilly Wachowski, Lana Wachowski

23. *Minority Report* (2002) Dirigida por Steven Spielberg

24. Sergio Martínez Sánchez, «Evolución de los efectos visuales en la historia del cine y su influencia sobre la industria del video musical »

25. *King Kong* (1933) Dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack

26. *The Rains Came* (1939) Dirigida por Clarence Brown



Imagen no.7

imaginarios cobren vida, y desde Norman O. Dawn, hasta nuestros tiempos, el *matte painting* ha estado presente para crear, y adentrarnos en los mundos fantásticos salidos de las mentes creativas.

Los efectos visuales nos permiten entablar un juego con la ilusión, las imágenes que se generan por computadora parecen reales, logran tener las mismas semejanzas que presentan los personajes y los escenarios, además, según el texto Efectos visuales y animación<sup>27</sup>, cada día son más comunes en las películas de gran formato. Los efectos visuales constituyen un recurso bastante accesible para las producciones cinematográficas, gracias a la reducción en costos de producción en cuanto a software y posproducción se refiere.

«La mayoría del trabajo de VFX<sup>28</sup> se completa durante la posproducción, por lo general debe ser cuidadosamente planificado y coreografiado en la preproducción y producción»<sup>29</sup>

Los diferentes tipos de efectos visuales pueden incrementar la inmersión del espectador, e influyen directamente en la credibilidad del universo narrativo plasma-

do dentro de la obra, haciendo cada vez más delgada la línea entre la realidad y la ficción, lo que nos sumerge a un entorno real, sea cual sea el escenario. Gracias a la evolución tecnológica, la creación de escenarios no tiene límites.

La primera película que manejó las imágenes por computadora fue *Tron* de Steven Lisberger en 1982, se utilizaron cerca de treinta minutos de animación realizada por computadora. En la década de los noventa *Jurassic Park*<sup>30</sup> fue la primera producción en incluir seres vivos creados por computadora, *La amenaza Fantasma*<sup>31</sup> posee más de dos mil efectos visuales, y en *Matrix* (imagen no.8) se popularizó la técnica del *Bullet Time*, que consiste en detener o alterar la percepción del tiempo.

La posproducción y producción de efectos visuales no sólo afecta a películas con entornos futuristas o de ciencia ficción,

afecta también a los filmes realistas como *Forest Gump*<sup>32</sup>, en la cual se logró la interacción con personajes ya fallecidos, mediante composiciones digitales, o *Titanic*, donde se combinan planos de elementos en 3D con planos reales de los actores.

«Los escenógrafos tuvieron que desarrollar su capacidad creativa para crear escenarios con un porcentaje elevado de realismo para el espectador, empleando desde las técnicas más simples, en sus comienzos, hasta las sofisticadas técnicas digitales de la actualidad»<sup>33</sup>

Estas técnicas han ayudado para llegar a los niveles de realismo necesarios y que tal vez nunca llegamos a imaginar fueran posibles, ¿hasta dónde llegará la industria cinematográfica? Sólo queda esperar para ver cuál será la siguiente sorpresa que los grandes del cine nos están preparando. **B**



Imagen no.8

27. Manuel Armenteros Gallardo, «Efectos visuales y animación» Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid, 2011. [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos\\_armenteros\\_2011\\_pp.pdf?sequence=1](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos_armenteros_2011_pp.pdf?sequence=1)

28. Siglas en inglés para Efectos visuales. Visual Effects.

29. Manuel Armenteros Gallardo, «Composición Digital».

30. *Jurassic Park* (1993) Dirigida por Steven Spielberg

31. *La amenaza Fantasma* (1999) Dirigida por George Lucas.

32. *Forest Gump* (1994) Dirigida por Robert Zemeckis.

33. Omar Adeeb Mohammad Alshboul, «El montaje digital de imágenes o matte painting digital. Estado de la cuestión y conexión en el contexto internacional» i+Diseño vol. 11 (2016) <http://www.revistas.uma.es/index.php/idisen/article/view/2408/2216>

## ARTE RORIKON: EFECTO PSICOLÓGICO Y REDES SOCIALES

Angel Vazquez Guerrero<sup>1</sup>

El papel de la sexualidad dentro de medios publicitarios y redes sociales forma parte de la naturaleza humana, moldeando la cultura popular y normalizando conceptos que en vigencia legal son objeto de censura y prohibiciones. El complejo de Lolita, la historieta erótica japonesa, y la pornografía infantil virtual, continúa siendo controversial, mientras imágenes y representaciones de la chica infantilizada aparecen en campañas de marketing, arte digital, videojuegos y contenido de internet. Una imagen que emite lindura y belleza puede generar emociones de atracción y deseo sexual. Conocer la relación entre imagen, dopamina y trauma psicológico es clave para comprender los incidentes de delitos sexuales, su proliferación en redes sociales, y la adicción que genera la pornografía y el arte erótico.

En México, la animación e historietas japonesas son mundialmente conocidos entre las formas de entretenimiento de los jóvenes a partir de 1990, junto al comercio de productos importados asociados, así como el fomento de actividades sociales y convenciones relacionadas, e incluyendo la aparición de otros nichos de mercado para adultos, como la pornografía y el manga<sup>1</sup> erótico. En internet y redes sociales, la publicación de ilustraciones artísticas digitales de caricaturas eróticas japonesas es habitual entre adultos y adolescentes de México, incluyen aquellas donde retratan personajes

menores de edad en escenas eróticas o situaciones ficticias de abuso sexual violento, llamado en japonés *rorikon*.<sup>2</sup>

Dado que padres de familia y profesores escolares concuerdan en que existe peligro latente en dichos medios para los menores de edad, se necesita limitar el acceso a este tipo de contenido, de acuerdo a estudios en México que comprueben la hipótesis de que el consumo de dicho arte impreso y digital genera trastornos en la conducta, hábitos y salud psicológica, e incentivan a adolescentes y adultos a desarrollar parafilias como la pedofilia, o cometer actos delictivos sexuales.

Antes de desglosar este artículo, hay que fijar definiciones explícitas respecto a lo que consiste el *rorikon*, pues existen desambiguaciones léxicas y culturales de origen japonés interrelacionados con la temática de lolita, y separarlo del trastorno psicológico de la pedofilia y parafilias relacionadas.

### RORIKON COMO FENÓMENO SOCIO-CULTURAL DE LA HISTORIETA JAPONESA

*Rorikon* (ロリコン) en idioma japonés es la contracción romanizada de la frase *Lolita Complex* o complejo de lolita, y es usado para describir la preferencia sexual hacia las chicas jóvenes menores de edad, sea una representación de infantes de edad preescolar, niñas en desarrollo de pubertad, adolescentes, o mujeres adultas con aspecto infantil; *rorikon* es también un término peyorativo para describir al individuo con tal atracción, y también como término de género literario y artístico del manga y el anime donde los personajes femeninos de apariencia infantil son representadas de manera erótica o pornográfica, cuyo estilo es reminiscente y parodia al estilo *shōjo* (少女) o manga para niñas.<sup>3</sup>

1. Licenciado en Medios Interactivos, y egresado en posgrado de Maestría de Arte Digital y Efectos Visuales VFX, experimentado editor de videos en plataformas sociales de Youtube y Facebook.

1. Nombre que designa a la historieta o cómic japonés; estilo de dibujo japonés con ciertas características.

2. Grupo público de facebook. *Secta Rori-kon* ロリコン. <https://www.facebook.com/waifuhestia> (acceso septiembre 20, 2020).

3. Connolly, Julian. "A reader's guide to Nabokov's 'Lolita'", *Studies in Russian and Slavic literatures, cultures and history* (anotada edición). Academic Studies Press. (2009): p. 169.

The role of sexuality within advertising media and social media is part of human nature, shaping popular culture and normalizing concepts that are subject to censorship and prohibitions in lawful matter. The Lolita complex, Japanese manga, and virtual child pornography continue to be controversial, as images and depictions of the infantilized girl appear in marketing campaigns, digital art, video games, and internet content. An image that issues cuteness and beauty can generate emotions of attraction and sexual desire. Knowing the relationship between image, dopamine and psychological trauma is key to understanding incidents of sexual crimes, their proliferation in social media, and the addiction generated by pornography and erotic art.

Christian E. Hernández define al *rorikon* como un estilo gráfico nacido en Japón a finales de la década de 1970, creado entre la comunidad de aficionados a la historieta japonesa de carácter amateur o manga *dōjinshi* (同人誌). En la actualidad existe una amplia comunidad de dibujantes de manga congregándose en eventos del mercado de comic japonés, la *Comic Market* o *Comiket* (コミックマーケット) donde se publica de manera independiente o vía casa editorial un variado número de publicaciones y obras gráficas.<sup>4</sup>

En los mangas y novelas *rorikon* la temática principal es el llamado complejo de lolita, o *Lolita Complex*, que es la obsesión y desorden psicológico de un adulto de desear a niñas jóvenes, cuya imagen idealizada evoca a una lolita. El nombre Lolita apareció por primera vez en 1955 en la novela *Lolita*, de Vladimir Nabokov, que narra el abuso sexual entre el perso-

naje Humbert, un autoproclamado pedófilo, y su hijastra Dolores de 12 años, donde se le erotiza y culpa por su belleza y atracción. En diferentes obras literarias, la reputación de niña mala continúa siendo culturalmente aceptada, a pesar del análisis crítico en diferentes representaciones visuales y culturales, así como su uso en campañas de marketing y publicidad, de acuerdo con Shari Savage:

La mala reputación de las chicas es culturalmente aceptado a pesar de la variedad de análisis crítico que trata de desmitificar el título (nombre). Lolita permanece siendo controversialmente contestada como el día en el que fue publicado, mientras la chica virtual vive en múltiples representaciones de la cultura popular.<sup>5</sup>

Por su parte, en Japón, el término complejo de Lolita (en japonés *rorita konpurrekkusu*) aparece hasta 1974, siendo re-

ferenciado en notas al margen en la tira cómica *Kyabetsu hatake de tsumazuite* (“Tropezando entre los sembradíos de coles”), del dibujante Wada Shinji. El impacto de la obra de Nabokov se reflejó parcialmente en las primeras publicaciones de cómic independiente, así como en eventos culturales. En ese periodo, ya existían lectores varones de manga shojo, y se identifican como personas acomplejadas por sus preferencias y parafilias, generando un nicho de mercado para adultos. El primer editor de revistas amateur rorikon fue Hirukogami Ken, donde abordaba de manera abierta, visual y textual, el deseo sexual por las niñas tanto reales como ficticias en su publicación manga *Shiberu*. Muchas de aquellas publicaciones se perdieron, por su tiraje y distribución corta y limitada, y de venta exclusiva en la *Comiket*.<sup>7</sup>

#### CARACTERÍSTICAS ESTILÍSTICAS DEL RORIKON, Y EL PROBLEMA DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO Y PORNOGRAFÍA INFANTIL EN JAPÓN

El manga rorikon tiene características estilísticas propias. La primera es la representación fina y erotizada de la figura de la niña o *shōjo*, como retratos en traje y vestido, poses pin up, en ropa interior, o semidesnudas. La segunda característica, la más moderna y sobreexplotada en obras pornográficas, es la de mostrar escenas explícitamente sexuales, detallado en genitales, coito y penetración. La tercera es la de presentar no sólo a chicas estudiantes de secundaria (*chugaku*) y de preparatoria (*koko*) en situaciones sexuales, sino que también infantilizar a mujeres adultas. Esta tercera característica lo define Shari Savage como una encarnación del espíritu de Lolita en la subcultura

de la moda juvenil japonesa, mediante el rechazo de la adultez y madurez sexual, y refugiarse en la infancia al peinarse y vestirse con trajes de niña y de estilo victorianos, así como adoptar conductas infantiles para alzar características como ternura y juventud.<sup>8</sup>

Las primeras publicaciones de manga *rorikon* amateur de la década de 1980 eran historias shojo dibujados por y para varones, inspirados por personajes femeninos provenientes de películas, animaciones japonesas y otras obras literarias. El autor Kinsella<sup>9</sup> describe cómo estas publicaciones formaron una subcultura, donde se expresaba una fijación con las mujeres jóvenes, así como resentimiento por su emancipación de género y empoderamiento social. Esta fijación y resentimiento nació por la cultura juvenil del sexo opuesto, incluyendo el manga shojo dirigido a mujeres. A partir de la incorporación, imitación, sustitución y rechazo de elementos shojo, los dibujantes varones crearon su propio estilo gráfico y cultural: la *otaku bunka* (“cultura otaku”) y el manga *rorikon*, caracterizados por resaltar la belleza, erotismo y el acoso sexual hacia la mujer.

En el manga y anime moderno, la representación gráfica de la mujer es estéticamente atractiva, con proporciones anatómicas que refuerzan sus atributos sexuales, o tratarla como un objeto de consumo y culto con propiedades únicas para satisfacción del consumidor masculino. Shari Savage describe cómo durante la década de 1990, la publicidad y la cultura popular comenzó a usar la imagen de la chica joven o *Shojo* como médium de juventud para los consumidores japoneses y, en consecuencia, haciendo al



Figura 1.

“infante” y su inocencia una herramienta de marketing (Figura 1). La imagen de la mujer es comúnmente utilizada en campañas publicitarias; sin embargo, esto puede crear una perspectiva errónea sobre las mujeres. Shari argumenta que esto no protege a la mujer y puede ser parte de un más largo y problemático fenómeno: Normalizando el uso de pornografía gráfica virtual o animada que presente chicas rorikon como objetos de deseo.<sup>10</sup>

En la actualidad, existe debate internacional sobre las publicaciones, ilustraciones y productos japoneses, al ser catalogados como pornografía infantil virtual. El género *rorikon* presenta imágenes o animación de personajes femeninos de apariencia infantil en un contexto erótico y pornográfico dirigido a adultos, desde exhibir a dichos personajes desnudos, en escenas

explícitamente sexuales o de incluir temas de abuso, violencia, esclavitud y sadismo. Las legislaciones de Europa y Norteamérica lo tipifican como una representación gráfica de la pornografía infantil, obligando a productores y dibujantes japoneses a censurar sus obras y productos derivados, incluyendo grabaciones sonoras y videojuegos que implican “personajes menores de edad en situaciones sexuales y en ocasiones violentas”.<sup>11</sup>

La ilustración y manga rorikon son, en esencia, productos destinados para adultos, con el fin de saciar necesidades sexuales. Un abuso en su consumo puede acarrear otros problemas, como adicción, o generar ideas erróneas e irreales sobre el sexo. Según McClland,<sup>12</sup> mirar ilustraciones de niñas jóvenes siendo utilizadas sexualmente, o que aparecen en escenarios de fantasía de esclavitud y violación, no duele, ya que ningún niño real es dañado de ninguna manera como resultado de la creación y difusión de imágenes ficticias. Legalmente, esto es correcto, sin embargo, probar que consumir tales imágenes no conduce ni contribuye al abuso de un niño real por parte de alguien que encuentra tentadoras estas narraciones es asunto diferente. Los estudios muestran que quienes desean y consumen imágenes de niñas sexualizadas pasan a ciclos compulsivos que van más allá de la red y llegan a escenarios de la vida real.<sup>13</sup>

La vida de las mujeres en Japón es una realidad difícil. Las mujeres japonesas sufren acoso y maltrato en vías públicas y en sus hogares en un menor índice delictivo, y se estima que la causa es la sexualización de la imagen de la mujer en forma de publicidad masiva y viral. Un ejemplo de su impacto son los transportes públi-

4. Hernández, Christian E. “El rorikon manga y la criminalización (global) de sus productos”, *Asiadémica, Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 27 (marzo 2020), México.

5. “Lolita’s bad girl reputation is culturally accepted despite the variety of critical analyses that try to dispel the label. Lolita (1958) remains as controversial and contested as the day it was published, while the fictional girl lives on in multiple popular visual culture representations”.

6. Savage, Shari. “Just looking: tantalization, lolicon, and virtual girls”, *Visual culture & gender* vol. 10 (2015): p.36.

7. Christian E. Hernandez comenta que el *rorikon* fue producto cultural de la época postmoderna, donde personas jóvenes o adultas comienzan a compartir aficiones al comic y a la animación (de entretenimiento o erótica) de forma secreta o en clubes escolares, de forma privada o durante eventos culturales. El tópico común que se comparte y habla es sobre lo bello, hermoso, o erótico de sus personajes ficticios.

8. Shari Savage separa la definición de *rorikon* de la subcultura lolicon, que es un estilo de vida enfocado en la estética y belleza de la juventud, donde las chicas lolita rechazan el deseo sexual, y darles empoderamiento a las mujeres mediante la inocencia, modestia y lindura.

9. Kinsella, S. “Japanese subculture in the 1900s: Otaku and the Amateur Manga Movement”, *Journal to Japanese Studies* 24:2 (1998), pp. 289-316.

10. Savage, Shari. “Just looking: tantalization, lolicon, and virtual girls”, *Visual culture & gender* vol. 10 (2015): 38.

11. Savage, Shari. “Just looking: tantalization, lolicon, and virtual girls”, *Visual culture & gender* vol. 10 (2015): 38.

12. McClland, S. “The world of yaoi: The internet, censorship and the global boys love fandom”. *Australian Feminist Law Journal*, 32 (2005), pp. 61-77

13. Carnes, P. *The anatomy of arousal: Three Internet portals. Sexual and Relationship Therapy*, 18(3) (2003), pp. 311-328.

cos como el tren japonés, donde incluyen vagones especiales para uso exclusivo de las mujeres y así garantizar su seguridad. Shari comenta:<sup>14</sup>

El informe de la APA (2007) sobre la sexualización de las niñas encontró efectos perjudiciales significativos para las niñas que intentan navegar en un mundo que coloca la sexualidad adulta sobre ellas, a su alrededor, y produce imágenes que normalizan la sexualización de las niñas.<sup>15</sup>

En México, la violencia de género y feminicidio son alarmantes y es necesario hacer estudios que comprueben la influencia de la cultura popular y los medios en la sexualización de las niñas y mujeres adultas, especialmente aquellas imágenes utilizadas en marketing y publicidad. La publicidad tiene influencia y poder en hábitos y conductas de consumo, al igual que los comerciales de papas fritas que lleva al sedentarismo y al consumo excesivo de comida chatarra.

La existencia del *rorikon* es prueba de que existe un nicho de mercado que satisface dichas necesidades de fetichismos visuales, lo imaginario y morbo por lo considerado tabú, y cuya industria genera empleos e ingresos en Japón, ya sea vía casas editoriales, fabricación y venta de mercancía, o por la publicación de manga independiente de artistas apasionados. Las leyes japonesas han impuesto restricciones de lo inmoral y obsceno mediante la autocensura de trabajos impresos, pero esto no impide que depredadores sexuales usen el manga *rorikon* para convencer a menores de edad de tener sexo con personas adultas o de su misma edad.

Las imágenes mueven a los consumidores a la acción; de lo contrario, los consumidores resistirían fácilmente la publicidad, y no sería una industria multimillonaria.<sup>16</sup> En el presente año 2020, la prensa mexicana ha alarmado a padres sobre peligros de redes sociales como Facebook, los cuales bombardean con publicidad, grupos y páginas de Facebook que publican imágenes eróticas *rorikon* de manera digital, con finalidad de atraer niños e incentivar la corrupción de menores por parte de pedófilos anónimos y redes delincuenciales.<sup>17</sup> Compartir imágenes de series de animación japonesa vía internet data desde 1998 como forma de entretenimiento sano y apreciación del arte; con la llegada de contenido erótico, delitos como *grooming*<sup>18</sup> y el *ciberacoso*<sup>19</sup> emergieron, generando debate sobre la seguridad infantil en redes sociales, y cómo los padres de familia deben informarse sobre el uso de las nuevas tecnologías (Figura 3).

El rebasar los límites entre lo legal e ilegal, los límites entre caricatura manga erótica y pornografía infantil real, no es un tema nada nuevo. Expertos en cultura japonesa de habla inglesa coinciden en que la llamada cultura *rorikon* es intrínseca en la



Figura 3.

historia y costumbres japonesas, como una forma de rebeldía frente a una burocracia estricta, y cuya industria pornográfica no está regulada legalmente por los beneficios económicos que genera, agravando la situación con la explotación sexual de personas reales. Harrison Smith<sup>20</sup>, en su artículo vigente sobre el arte *rorikon* en la actual era digital comenta:

La pornografía es prevalente en manga y anime por varias razones. Una obviedad es que el manga o el anime está dirigido a adultos. Una explicación económica es que el sexo comenzó a ser tratado como una mercancía, y también agrego que Estados Unidos y otros países también lo hacen con modelos menores de la edad que se consideran adultos, incluida la cantidad de sexo en los comerciales. Una explicación más histórica podría ser que el sexo se remonta a *The Tale of Genji* o actuó como una forma de resistencia después de que las pruebas de Ampo (contra el uso estadounidense de islas japonesas para uso militar) fueron aplastadas en la década de 1960, donde Japón vio el surgimiento de *Lolita fashion* (representa diferentes aspectos de *kawaii* otros tan *lolicons*), *kawaii* y *lolicons* porque estaban siendo utilizados como una forma débil de resistencia contra el gobierno estricto, burocrático y conservador. La desnudez se utilizó para mostrar la belleza del cuerpo humano, por lo que no se asoció nada inapropiado con ella. Aun así, ¿cómo explicas tener niños en situaciones sexuales si esto no es pornografía infantil?<sup>21</sup>

Christian E. Hernández corrobora el contexto histórico del *rorikon*, desde la evolución del arte japonés, la asimilación de la cultura occidental extranjera moderna y cómo posteriormente la industria de la pornografía infantil escaló a ser un problema mayor en las publicaciones editoriales de Japón a causa de la proliferación y popularidad de libros fotográficos de niñas desnudas en 1970, tanto importadas ilegalmente desde Europa, o producidas dentro de Japón:

“La novela de Nabokov se tradujo al japonés en 1959, y a diferencia de las reacciones que su publicación causó en los Estados Unidos de América, en Japón no causó el mayor revuelo debido, entre otras, a que en la literatura y en la estampa japonesas se han representado encuentros sexuales entre varones adultos y mujeres prepubescentes desde el periodo Edo.”<sup>22</sup>

“Este dato es importante, porque desde finales de la década de 1970, la producción de productos comerciales para adultos que involucraban a niñas y a adolescentes de carne y hueso se incrementó, llevando a la aparición de una serie de nuevos productos editoriales y audiovisuales a los que se les conoció bajo el eufemismo de “productos de Lolita”.<sup>23</sup>

Christian E. Hernandez hace mención que la demanda de historietas pasó del *man-ga shojo* como historias de princesas y



Figura 2.

doncellas mágicas al *rorikon* erótico, y eventualmente a la venta y distribución de álbumes fotográficos de modelos desnudas menores de edad, escudándose bajo argumento de ser una forma de arte.<sup>24</sup> (Corroborando la cita de Shary Savage sobre la compulsión cíclica a la pedofilia). El gobierno japonés de aquella época tardó hasta 1999 en decretar nuevas leyes (la primera ley anti-pornografía infantil *jidoo poruno kinshi-hoo*) sobre obscenidad y censura de contenido considerado como pornografía infantil de acuerdo a exigencias de leyes internacionales. Se puso fin a la comercialización de pornografía in-

fantil en Japón, pero los mangas *rorikon* están exentos del Código Penal Japonés mientras no se exhiba la representación explícita de genitales adultos o vello púbico.<sup>25</sup> La ley japonesa de censura obliga a dibujantes japoneses a censurar su trabajo por medio de líneas, marcas y sellos en las portadas y páginas de las historietas manga, inhibiendo la visión de genitales, así como no representar fotográficamente o de manera hiperrealista el sexo y la anatomía humana; desde la perspectiva legal japonesa, los manga de corte *rorikon* son considerados productos de ficción derivados de la libertad de expresión que no están sujetos a la ley, mientras no se muestre la representación fotográfica e hiperrealista de la cópula sexual y contacto genital entre adultos y menores de 18 años de edad.<sup>26</sup> La publicación de manga *rorikon* (independiente y comercial) continuó sin altibajos hasta el presente (Figura 2).

### LA INEFICACIA DE LA CENSURA Y PSICOLOGÍA SUBJETIVA DEL CONSUMIDOR RORIKON

En Reino Unido y Australia, el gobierno ha tomado medidas para la prohibición de comercio de productos *rorikon* como son los videojuegos, por considerarse promotores de la sexualización de las niñas.<sup>27</sup>

En México, la traducción y publicación de manga bajo licencia se mantiene en una posición neutral al mantener obras con

14. Savage, Shari. “Just looking: tantalization, lolicon, and virtual girls”, *Visual culture & gender* vol. 10 (2015): 41.

15. “The APA (2007) report about the sexualization of girls found significant detrimental effects for girls trying to navigate a world that places adult sexuality on them, around them, and produces imagery normalizing the sexualization of young girls”.

16. Savage, Shari. “Just looking: tantalization, lolicon, and virtual girls”, *Visual culture & gender* vol. 10 (2015): 40.

17. TV Azteca en facebook. “Predadores cibernéticos en México”, <https://www.facebook.com/watch/?v=622854501649301> (acceso mayo 30, 2020).

18. *Grooming* es la acción de acercarse a un menor de edad (o persona adulta del género opuesto) usando identidades falsas o avatares con la intención de engañarlo para intercambiar fotografías sexuales comprometedoras. ([https://www.youtube.com/watch?v=\\_XezZRF7TJI](https://www.youtube.com/watch?v=_XezZRF7TJI))

19. *Cyberbullying* es el acoso a una persona vía internet y redes sociales.

20. Smith, Harrison. Panel “Taboo”, 25th Annual Far West Popular Culture Conference, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos, febrero 22-24, 2013-2014: p. 4

“Pornography is prevalent in manga and anime for various reasons. An obvious one being that the manga or anime is aimed at adults. An economic explanation is that sex started being treated as a commodity, and I also add that United States and other countries do this too with models under the age considered adult, including the amount of sex in commercials. A more historical explanation might be that sex goes back to The Tale of Genji or acted as a form of resistance after the Ampo protests (against American use of Japanese islands for military use) were crushed in the 1960s, where Japan saw the rise of Lolita fashion (represents different aspects of kawaii other than lolicons), kawaii, and lolicons because they were being used as a weak form of resistance against the strict, bureaucratic, conservative government. Nudity was used to show the beauty of the human body so nothing inappropriate was associated with it. Still, how do you explain having children in sexual situations as is this not child pornography?”

22. Hernández, Christian E. “El *rorikon* manga y la criminalización (global) de sus productos”, *Asiadémica, Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 27 (marzo 2020), México: p. 11.

23. Hernández, Christian E. “El *rorikon* manga y la criminalización (global) de sus productos”, *Asiadémica, Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 27 (marzo 2020), México: pp. 17-18.

24. Publicaciones fotográficas y suplementos especiales como *Ninfetto*, *12-sai no shinwa*, o *Rorikon Rando* son algunos ejemplos de obras creadas en la década de 1980, que incluían fotografías pornográficas y eróticas infantiles, con un éxito comercial imprevisto.

25. “Artículo 175. Una persona que distribuya, venda o exhiba en público un documento obsceno, dibujo u otros objetos será castigado con prisión con trabajo no mayor a 2 años, una multa de no más de 2,500,000 yen o una multa menor. Lo mismo será aplicado a aquella persona que lo posea con el propósito de ventas.” Japanese Law Translation. (<http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?id=1960&re=02&vm=04>)

26. Hernández, Christian E. “El *rorikon* manga y la criminalización (global) de sus productos”, *Asiadémica, Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 27 (marzo 2020), México: pp. 17-19.

o sin censura para tratar de mantener la integridad completa de la misma, restringiendo aquellas catalogadas como género *rorikon* fuera del mercado mexicano y colocando advertencias como “Contenido para adultos”.

Mientras tanto, en Japón, la opinión de dibujantes de manga difiere sobre los pros y contras de la censura de su trabajo, de acuerdo a entrevistas sobre su flujo de trabajo, o falta de contexto sobre las diferencias entre erotismo, belleza e impulsos sexuales <sup>28</sup>:

La censura crea un sentimiento de inmoralidad. Yo siento que si todo fuera a mostrarse al descubierto y observar con ojos abiertos a todo volverse normalizado, los sentimientos percibidos mientras se observa un manga erótico puede convertirse en algo similar a las urgencias primitivas de alguna espe-



Figura 4.

cie de cavernícola y puede echar a perder el sentido de erotismo.<sup>29</sup>

El arte *rorikon*, como arte, es para observar; el erotismo trata asuntos relacionados con sexo y atracción; para un dibujante de manga japonés, la censura remueve el propósito y esencia del manga erótico adulto, el cual es generar emociones de tipo sexual (Figura 4).

El erotismo en el manga *rorikon* es, por otra parte, complejo, ya que el lector tiene interpretaciones subjetivas diferentes y viéndose a sí mismos como individuos inmaduros tanto emocional como sexualmente, con complejos de inferioridad, masoquismo y victimismo al identificarse con el personaje de la niña loli (Figura 5). De acuerdo al psicoanalista Sigmund Freud (1905), los niños manifiestan una sexualidad infantil distinta al de los adultos, cuyos impulsos no necesariamente conducen al coito, donde la excitación intensa no se localiza en los genitales, sino en otras zonas erógenas del cuerpo, destruyendo así mitos sobre sexualidad adulta e infantil.

Los lectores de manga *rorikon*, así como sus dibujantes, se identifican con la niña imaginaria y abstracta a nivel subconsciente para obtener placer. La relación entre el trauma individual y la constitución del imaginario colectivo tiene una relación estrecha; el imaginario individual del dibujante que proyecta en su publicación es un universo simbólico donde, internamente, se encuentra el deseo inconsciente de ser reconocido como un “niño violado por otros individuos u sociedad” <sup>30</sup>.

Los consumidores y lectores de manga *rorikon* tienen otras características en común similares al de los fanáticos del cómic occidental: falta de habilidades

sociales, falta de autoestima, aislamiento social, ser víctimas de *bullying* escolar, sentimiento de culpa en placeres sexuales, obsesiones con temas de su interés, dificultades en alcanzar logros personales y madurez emocional, tener complejos de sentirse víctimas o ser juzgados por la sociedad, rechazar la adultez y sus responsabilidades, traumas en relaciones sociales, amorosas y sexuales, frustración, falta de control de emociones, y tener rasgos masoquistas. En los cómics americanos, los superhéroes son la representación de la fantasía de los lectores de alcanzar poder, grandeza y masculinidad; en su contraparte japonesa, los jóvenes protagonistas son representaciones de “la flor de la juventud” del lector, aprendiendo experiencias y enseñanzas de los sabios adultos, o en el caso del manga *rorikon*, vivir experiencias sexuales precoces, o recibir presión psicológica y traumática por parte de adultos antagonistas que los superan en fuerza, capacidad o número.

La parafilia del abuso sexual de un menor de edad en el arte *rorikon* es una obsesión por la belleza y felicidad prepubescente que no envejece, una manifestación y resonancia interna de la “niña interior” de la persona, cuyo desarrollo sexual está en etapa de inmadurez, y envuelto en un ambiente hostil, misógino y opresor.

### CONCLUSIONES

El debate entre sociedades angloparlantes y japonesas sobre catalogar al manga y animación japonesa en general como pornografía infantil virtual aún continúa por falta de conocimiento histórico y cultural, así como la incapacidad de legisladores y políticos de diferenciar la carica-



Figura 5.

tura de lo hiperrealista. Hay que resaltar que el manga y anime *hentai* <sup>31</sup>, y el *rorikon*, son diferentes en cuanto al canon de proporciones anatómicas en personajes, y similares en el propósito de generar emociones sexuales en el lector. Es decir, el manga erótico genérico presenta personajes adultos anatómicamente desarrollados, mientras el manga *rorikon* incluye la representación de personajes femeninos infantes o en desarrollo. Por tanto, los legisladores no deben confundir proporciones anatómicas de un personaje ficticio con la edad de un personaje real; solo pueden usar estas referencias anatómicas para determinar si la composición artística es fotográficamente exacta y realista, y si el contexto o mensaje transmitido debe ser censurado. Un manga *rorikon* donde exponga violación y tortura de un personaje loli hiperrealista son otros elementos a considerar para determinar si la obra no es apta para su publicación, independientemente si es una forma libre de expresión o parte de la cultura japonesa.

Existe la falsa creencia de que la pornografía es una válvula de escape de las necesidades sexuales de adolescentes y adultos, y que reduce el índice de crímenes sexuales; en las comunidades de fanáticos del manga y anime, los personajes lolita son vistos como producto de culto de la ficción y del marketing, cuyo propósito es ser consumido, sin poner en riesgo a personas reales. Aunque la mayoría de obras *rorikon* son interpretaciones caricaturizadas de niñas jóvenes precoces, existen casos registrados donde lectores cometen horribles crímenes de violación y asesinato, y dibujantes que recurren a fotografías reales de pornografía infantil y maquinaciones como fuente de referencias e inspiración. El dibujante japonés Tatsuya Matsuki, reconocido escritor del manga *Act-Age* fue aprehendido por la policía por varios cargos de agresión sexual a menores de edad, y en consecuencia su trabajo y obra fue clausurado por la editorial Shueisha.<sup>32</sup> Aún si las ideas de un creativo son independientes de su propia sexualidad, el complejo de lolita puede afectar su psicología si lo internaliza en su subconsciente y lo manifiesta en su conducta, o de acuerdo con argumentos previos mencionados, normalizar la idea sobre el acoso sexual a jóvenes mujeres, representada en la cultura popular, publicidad, y usos y costumbres.

La psicología y ética profesional de los dibujantes profesionales japoneses y extranjeros aún pende de una cuerda floja en cuanto a producir arte e historias *rorikon*, y deben evaluar si debe añadirlo o removerlo de su portafolio profesional. Ya existe una comunidad artística global en torno al arte erótico que incluyen el estilo cómic americano y el dibujo manga japonés, cuyo nicho de mercado está generando ingresos utilizando plataformas como Patreon para crear obras eróticas pornográficas, y recibir pago por comisión. Aunque la misma plataforma respe-

ta leyes sobre prohibición de publicar arte *rorikon*, la demanda aún existe.

Aun aplicando filtros de control parental en la televisión digital y buscadores web para censurar el arte y manga *rorikon*, aún existe vulnerabilidad de seguridad en plataformas de redes sociales como Facebook, WhatsApp, TikTok, Youtube y Discord, donde operan grupos de pedófilos compartiendo tanto manga y arte *rorikon* como contenido ilegal vía descargas. Su publicación vía internet se ha difundido rápido junto con otros géneros de manga como historias infantiles, romance, acción, terror, fantasía y ciencia ficción, anexando el manga erótico para adultos dentro del catálogo de entretenimiento de adolescentes y niños, sea por descuido, falta de moderación o negligencia humana. Es posible censurar un manga *rorikon*, ¿pero es posible censurar una idea sobre el complejo de lolita, en una sociedad contemporánea hipersexualizada, de naturaleza abusiva y adicta al internet?

Las personas de entrada carecen de una educación sexual adecuada, o cómo enseñarla a los hijos. Por tanto, deben analizar su propia sexualidad de acuerdo al aprendizaje y experiencias adquiridos durante su desarrollo, y es necesario concientizar que la pornografía para adultos y el manga *rorikon* no son referencias viables de estudio y aprendizaje sobre sexualidad. Tanto la pornografía para adultos, como el manga erótico *rorikon*, crean estímulos supernormales, versiones artificialmente exageradas de estímulos normales, los cuales se perciben como valiosos, así como generar una sobreestimulación de dopamina en el cerebro, originando el efecto “Coolidge” <sup>33</sup>, que es la compulsión y necesidad de buscar nueva pornografía más fuerte. Entender la relación entre imagen, trauma, estímulo sexual y dopamina es clave para comprender el fenómeno del complejo de lolita. **R**

27. BBC News “Omega Labyrinth Z anime game banned in the UK” <https://www.bbc.com/news/technology-43414617>, Omega Labyrinth Z anime game banned in the UK. (acceso 15 Marzo 2018)

28. Lief, Dominique Andrée, “Erotic Manga, its Artists, and the pressures of censorship”, Portland State University, Noviembre 22, 2019: p. 17

29. “Censorship creates a feeling of immorality. I feel that if everything were to be shown out in the open, and staring wide-eye at everything became normalized, the feelings felt while looking at erotic manga would become similar to the primal urges of some kind of caveman, and it would spoil the sense of erotism.”

30. Hernández, Christian E. “El rorikon manga y la criminalización (global) de sus productos”, *Asiadémica, Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 27 (marzo 2020), México: p. 20.

31. Nombre japonés del manga y animación erótica para adultos.

32. Fanimer “Imputan nuevos cargos de agresión sexual al autor de Act-Age” [https://www.fanimer.com/post/imputan-nuevos-cargos-de-agresi%C3%B3n-sexual-al-autor-de-act-age?fbclid=IwAR1QvK433um9561CmjzNyHat21zK2Wacv0AZBG3dd\\_EbRCPdHfdMdwfhYY](https://www.fanimer.com/post/imputan-nuevos-cargos-de-agresi%C3%B3n-sexual-al-autor-de-act-age?fbclid=IwAR1QvK433um9561CmjzNyHat21zK2Wacv0AZBG3dd_EbRCPdHfdMdwfhYY) (acceso 20 Junio 2020)

33. Nelson Quest, “Porno vs. desarrollo personal (la batalla de la dopamina)” <https://www.youtube.com/watch?v=pjbyzdW8c8> (acceso 15 Octubre 2020)

# ARQUETIPOS: LOS ESLABONES QUE CONFORMAN A TUS PERSONAJES FAVORITOS

Jonathan Daniel Torres Verduzco

El presente artículo pretende demostrar la importancia que ha tenido el desarrollo de personajes para producciones audiovisuales, sobre todo en el plano de la animación y cómo es posible construirlos con base en los arquetipos utilizados en la interpretación psicométrica para psicología, aunando dos ciencias que aunque parezcan distantes, se pueden apoyar mutuamente para generar actores creíbles y coherentes; de este modo se puede crear una guía que facilitará la creación de tan importantes sujetos.



Fig. 1 Bowser en su apariencia más común.

Los personajes son altamente importantes en la narrativa de cualquier proyecto audiovisual tanto digital como análogo, como si de escribir una obra literaria se tratara; comics, libros, videos, películas, video juegos, todos ellos requieren de un pilar al que el público pueda aferrarse e identificarse.

Aun cuando un personaje presenta ser de suma importancia, también su diseño, el cómo se ve, cómo actúa, cómo se presenta y cómo se despiden, en un mundo lleno de personajes es fácil igno-



\*Siluetas de Finn y Jake, personajes de Adventure Time.

I. Es Licenciado en Psicología y en Medios Interactivos, a su vez, es egresado de la Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales. Se ha destacado como profesor en materia de animación y producción audiovisual análoga y digital en diferentes instituciones universitarias. Así mismo, desarrolla proyectos de animación independiente. Basado en sus conocimientos de tecnología, creatividad y psicología se ha enfocado en crear una simbiosis entre la construcción de la personalidad y el diseño de personajes para el desarrollo de narrativas.

\*2010, Adventure Time Dirigido por Larry Leichliter. Creado por Pendleton Ward. Recurso en línea. <https://archive.nyafuu.org/wg/thread/6428773/>.

rar y mandar a fondo todo aquello que no represente importancia para la historia. Finalmente, para que su presencia sea memorable no sólo debe tener la capacidad de crecer sino de ser reconocido.

El diseño de personajes es un concepto que comprende el proceso en el que se define la caracterización, la cual a su vez es desmenuada no sólo por la historia sino por sus motivaciones y sus emociones. En consecuencia, sus características físicas delatan su estado o, en otras palabras, como se ve el personaje es cómo se siente.

La caracterización de un personaje en primera instancia se puede comparar a un actor después de que se le asigna un papel y se pone el disfraz, deja atrás lo que era para heredar las características psicológicas de su nuevo papel a partir de su contexto y reforzado por su apariencia física.

Se ha visto cómo la versatilidad que tiene un artista teatral, le permite interpretar desde un plebeyo hasta un monarca o inclusive roles masculinos o femeninos indiferentemente de su género, aunque, para que el público pueda introyectar la intención del personaje, es necesario un estímulo visual como puede ser la vestimenta y/o el maquillaje, de este modo, un adulto inclusive puede interpretar papeles infantiles con la seguridad de que los espectadores entenderán su punto.

The present article pretends to show the importance that have had the character development intended for audiovisual productions, considering animation, and how is possible to construct them with archetypes as bases used in interpretative psychometrics in psychology, joining both sciences, even though they seem distant from one another, they can help each other to generate credible and coherent actors; in this instance a guide could be developed to ease the creation of those important subjects.

La motivación al mismo tiempo la podemos entender como la necesidad o el deseo que activa y dirige el comportamiento de una persona, de este modo las conductas nos dan a conocer la acción con la que el personaje se mueve, pero, a su vez, él mismo, por la narrativa, puede no tener acciones que delaten sus intenciones, para esto es necesario comprender que no sólo la motivación es suficiente para tener claro el objetivo; se requiere de la emoción.

La emoción a diferencia de la motivación, concordando con Reeve<sup>1</sup>, se puede considerar como la respuesta que tiene una persona que implique una excitación fisiológica, conductas expresivas y al mismo tiempo sea consciente; si bien, una emoción puede considerarse subjetiva por su naturaleza multifacética, es adaptativa y susceptible al ambiente, afectando lo que se siente y lo que se percibe, influyendo en cómo se adentra al individuo una situación.

Algo a tomar en cuenta en la emoción de un personaje, es que, si bien puede fluctuar entre la amplia gama de las mismas, como la alegría, la sorpresa, la tristeza, el miedo, la ira, el asco y el desprecio por mencionar algunas, su norma es la permanencia de una de ellas como su emoción estándar. Se puede tomar como ejemplo personajes como Koopa (Bowser) (fig.1) de Super Mario Bros.,<sup>2</sup> el cual aparenta estar enojado todo el tiempo o Coraje de Coraje el perro cobarde<sup>3</sup> (fig.2), que aparenta vivir en un constante estado de pánico.

Esta estabilidad aparente en los personajes ayuda a comprender en primera instancia la actitud de este ante su entorno, también da seguridad al espectador con respecto a su rol en la historia, dando paso a que el actor pueda avanzar en la narrativa sin confundir inesperadamente al usuario.

Las personas por procesos evolutivos hemos sido capaces de reconocer las emociones con base en los gestos o expresiones del rostro, por lo tanto, podemos empatizar con la situación personal de cada individuo y modificar nuestra conducta para afrontar la interacción con el otro individuo.

El diseño no sólo debe compararse con la exclusividad de lo bello, "la belleza es subjetiva, propia del observador" (Kant 1764)<sup>4</sup>, algo "bien diseñado" debe ser coherente con la idea central, como ejemplo, un personaje que se muestre desaliñado nos proyecta que existe una inestabilidad en su vida, lo cual debe ir a la par con lo que se nos presenta más adelante en la historia; sin embargo, lo anterior se presenta a manera de subtexto, pero así mismo dejando pistas al espectador.

El subtexto visual que se maneja en el diseño de personajes no es nuevo, de hecho, viene del inconsciente de las personas; la psicología siendo la ciencia del estudio de la conducta del ser humano analizó desde sus inicios con autores como Freud y Jung.

Freud<sup>5</sup> destaca por sus estudios en la interpretación de los impulsos ocultos de la persona a través de los sueños, encontrando que hay una asociación inconsciente entre figuras ensoñadas y realidades que delatan los deseos y represiones de la persona.

Para Jung<sup>6</sup>, tomando como base los estudios de Freud, considera que el inconsciente del individuo va más allá, ya que las personas comprenden al ajeno porque compartimos un inconsciente colectivo, el cual trasciende nacionalidades y culturas, por lo tanto, sin siquiera saberlo conscientemente reaccionamos de manera similar a un estímulo en común; esto fue denominado eventualmente como un arquetipo.

Entonces, tomando en cuenta los datos anteriores, los arquetipos son asociaciones con el inconsciente de las personas, a su vez, las personas pueden identificar de manera no consciente los ras-



1. Reeve, Johnmarshal. 003. *Understanding motivation and emotion*. EEUU. John Wiley & Sons.

2. 1985. *Super Mario Bros*. Dirigido por Miyamoto Shigerou. producido por Nintendo.

Fig.1. Imagen ilustrativa de Bowser. [https://www.ssbwiki.com/Bowser\\_\(SSB4\)](https://www.ssbwiki.com/Bowser_(SSB4)).

3. 1996. *Courage the Cowardly Dog*. Dirigido por John R. Dilworth.

Fig.2. Imagen ilustrativa de coraje el perro cobarde. 1996. <https://courage.fandom.com/wiki/Courage>.

4. Kant, Immanuel. 1919. *Lo Bello y lo Sublime: Ensayo de estética y moral*. Madrid Barcelona. Colección Universal.

5. Sigmund, Freud. 1900. *La interpretación de los sueños*. viena: Franz Deuticke.

6. Jung, Carl. 2009. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós Ibérica.

gos de los que está compuesto una situación o en específico un personaje, estos últimos le generan al espectador emociones con las que se identifica por proceso de empatía aun siendo ficticios; entonces existe una conexión inconsciente entre el diseño de un personaje y la identificación con el usuario.

Décadas después de los estudios de Jung, psicólogos como Machover<sup>7</sup> y Hammer<sup>8</sup> desarrollaron pruebas psicométricas grafo proyectivas para la interpretación de varios aspectos de la personalidad omitiendo enunciados escritos y sólo utilizando dibujos de objetos en específico como, una casa, un árbol y finalmente una persona, en los cuales enlistaron y validaron bajo experimentación controlada una serie de características arquetípicas que conformaban cada objeto en contraste con la personalidad de sus pacientes.

Los test de proyectivos gráficos<sup>9</sup> de dichos autores han demostrado ser una herramienta poderosa para una efectiva interpretación de los rasgos de personalidad de un paciente en psicología, deconstruyendo las partes de la persona y traduciendo su significado inconsciente a un dibujo de figura humana, ahora, aprovechando la identificación persona-personaje es posible crear un personaje a propósito de la necesidad de la narrativa para demostrar una personalidad por su composición arquetípica, revirtiendo el proceso de estas pruebas.

Aunque no es un concepto completamente nuevo, su uso ha sido limitado en la creación de personajes vía su constitución generalizada por las formas, figuras y patrones que lo constituyen, por ejemplo, el uso de círculos y curvas para generar personajes tiernos y adorables, triángulos y figuras punzantes denotarán sujetos peligrosos o figuras cuadradas para representar la inteligencia y la prudencia.

Si bien figuras y patrones simples funcionan para dar bases a un personaje en su génesis, como coinciden autores como Silver<sup>10</sup> y Tillman<sup>11</sup>, las animaciones se han vuelto cada vez más complejas en temática adelgazando la línea que separa al público infantil con el adulto, lo cual se puede apreciar en la serie Adventure Time<sup>12</sup> (fig.3) en el contraste entre su primera y su última temporada du-



Fig. 3 Portada del libro ilustrado de concept art de Adventure time. 2014

rando 8 años hasta su término; por lo tanto, los personajes deben generar personalidades más profundas y así mismo su diseño, pues como se ve, es su cara de presentación y también el espejo que permite la empatía con el usuario.

El lenguaje verbal y el no verbal tiene gran influencia en la percepción de un personaje, pero existen historias que no tienen una fundación literaria, en específico puede ser en la diferencia entre musicales y escenas que son exclusivamente de baile.

El lenguaje verbal coincidiendo con Burgoon<sup>13</sup>, se puede entender como todo aquello que se expresa utilizando la herramienta de la palabra bajo el código del idioma; si bien la humanidad puede comunicarse entre iguales de manera efectiva con la lengua, estos mensajes deben ser decodificados por la clave de cada país, entonces los hispanos pueden entenderse a través del código del español y los alemanes por el código alemán.

Si es bien entendido el uso del idioma es efectivo y directo, por otro lado, su interpretación puede no ser completamente entendida, por ejemplo, en lo escrito, se carece de la tonalidad con la que la intención matiza en las palabras; además, el lenguaje no verbal viene a solventar problemas con la parte del motivo de la expresión.

Tomando en cuenta a Burgoon<sup>13</sup>, el lenguaje no verbal comprende aquella expresión de ideas que no es pronunciada sino implícita en lo que se percibe por otros sentidos como la vista, el oído, el tacto, etc. Y de este modo da a entender la generalidad de uno o varios conceptos, como por ejemplo si una persona se presenta en uniforme que representa a la empresa, nos dirigimos a esta persona como un guía dentro de la misma.

Del mismo modo cuando se maneja un lenguaje no verbal, se puede llegar a transmitir sentimientos, por ejemplo, es fácil suponer que al ver a una persona llorar es porque se siente triste en ese momento y si está acompañado de algún otro elemento como la ropa sucia o rota se puede deducir que la causa del llanto es el estado del vestuario.

Otras expresiones de la persona son más complejas de lo que sólo se nota a simple vista, por ejemplo, aunque el llanto puede demostrar tristeza, si al mismo tiempo el personaje sonríe, puede convertirse en felicidad sentimental, que, aunque en primera instancia no puedan ser compatibles, finalmente, pueden complementarse exitosamente.

El lenguaje verbal y el no verbal no tienen por qué estar por separado o considerarse extremo como el blanco o el negro, se pueden mezclar a manera de que se envíe o de a entender un mensaje conciso y con una intención emocional, por ejemplo, si el personaje recibe una carta, sabe que dentro hay información importante, pero al ver un sello de corazón y que el papel huelga a perfume, sabrá que la intención es romántica.

Es particularmente extraño ver a un personaje de caricatura que cambie de ropa de episodio a episodio, la norma se centra en el que el personaje aparece con la misma vestimenta; detalles como estos han hecho que se pueda interpretar más fácilmente por qué un actor aparece siempre de una forma estándar.

El vestuario suele dar personalidad en cuanto a los colores que se utilizan, texturas o patrones, inclusive algunos accesorios o cortes que acentúan u ocultan algunas características, por ejemplo podemos notar cómo los shorts dan a entender a un personaje con características infantiles, pero a su vez, en gran parte con desbordante energía.

La ropa también está sujeta al género del personaje, que a su vez está relacionado de manera estrecha con el rol que desenvuelve,

si bien un traje sastre puede hacer que un actor masculino se vea elegante, en uno femenino le da poder, visión y distinción.

Por el contrario, la desnudez en un personaje hace que no esté sujeto a lo que dicta la sociedad, aunque también demuestra que no tiene nada que ocultar, considerándose a sí mismo como alguien vulnerable, que no puede causar ningún daño y más allá, el daño puede ser autoinflingido.

Los rasgos antes mencionados nos recuerdan a varios personajes que ahora se ven de una manera diferente porque su figura y presentación parece tener aún más sentido y lógica, por lo que se ha visto para analizar también se puede crear.

Podemos dividir a nuestros actores en varias etapas del desarrollo y de ahí se puede partir, por ejemplo, podemos tomar en cuenta la edad infantil que culmina a los 12 años de edad, así mismo, el adolescente llega a los 19, el adulto a los 59 y el anciano desde los 60.

Entonces cuando se pretende generar un personaje que cabe en la categoría de infantil, se debe analizar los rasgos que conforman la naturaleza de un niño; cuerpos pequeños y cabezas grandes con ojos proporcionalmente amplios y ropa que ofrece libertad de movimiento.

Lo anterior no sólo porque el estereotipo de un niño se muestre así, se debe de seguir al pie de la letra, también se puede experimentar pero navegando en el rango de lo coherente; en cuestión de los arquetipos interpretando más allá de la naturaleza fisiológica de un niño, se puede interpretar que las cabezas grandes tienen una capacidad intelectual no reducida sino que puede tener una facilidad para generar conocimiento, sin embargo, pueden llegar a ser altamente ingenuos, cosa que coincide con la inmadurez de alguien tan joven, así mismo, los ojos grandes refuerzan el sentido de inocencia y asombro, la desproporción en sus cuerpos los hace propensos a la torpeza y la ropa que ofrece libertad apoya la poca controlabilidad de la actitud infantil.

Poniendo en perspectiva el ejemplo anterior, se puede notar los rasgos que conforman a un niño van más allá de lo que se percibe, por lo tanto, se debe encontrar el trasfondo de estas características para lograr algo más allá del estereotipo; por ejemplo, para dar más profundidad o historia el personaje, incluirle rasgos en las rodillas lo acercaría más a lo activo pero en específico si es del lado de su pierna izquierda, comunicará una rebeldía hacia las normas establecidas, pues en el lenguaje arquetípico, el lado izquierdo del cuerpo es la representación paterna, misma cuyo rol impone límites y reglas a seguir.

Ahora, se puede experimentar un poco más con el personaje, haciéndolo obeso y con una preferencia por verlo con una galle-

7. Machover, karen. 2007. *La figura humana*. española: biblioteca nueva.

Karen Machover en 1949, uso el dibujo de una figura humana como una proyección del concepto de actitudes, demostrando que, a través del dibujo de la figura humana, la personalidad podía ser proyectada ya que se reflejaban todos los rasgos íntimamente relacionados con el paciente, sus impulsos, ansiedades y conflictos, esto llevaba a la representación misma de la personalidad.

8. Hammer, Emanuel. 1964. *H-T-P Clinical Research Manual*. los angeles: Western Psychological Services.

Emanuel Hammer fue un psicólogo estadounidense y autor que estudio las conexiones entre la creatividad y la criminalidad via test proyectivos y arte terapia.

9 Los test grafoproyectivos son una herramienta para la interpretación de la personalidad en pacientes, con base en la elaboración y/o descripción de dibujos de parte del mismo.

10. Silver, Stephen. 2017. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. United States: Design Studio Press.

Stephen Silver es un caricaturista y diseñador de personajes profesional. Es mejor conocido por sus diseños en series animadas como *Kim Possible* y *Danny Phantom*.

11. Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. massachusetts: Focal Press.

Bryan Tillman es autor y diseñador de personajes profesional, actualmente, es director académico del *Art Institute of Washington*.

12. 2010, *Adventure Time*. Dirigido por Larry Leichliter. Creado por Pendleton Ward.

Fig.3. McDonnell, C. *Adventure time: The art of OOO*. 2014. EEUU. Harry N. Abrams. Portada.

13. Burgoon, J., Buller, D., & Woodall, W. 1996. *Nonverbal communication*. EEUU. Routledge.

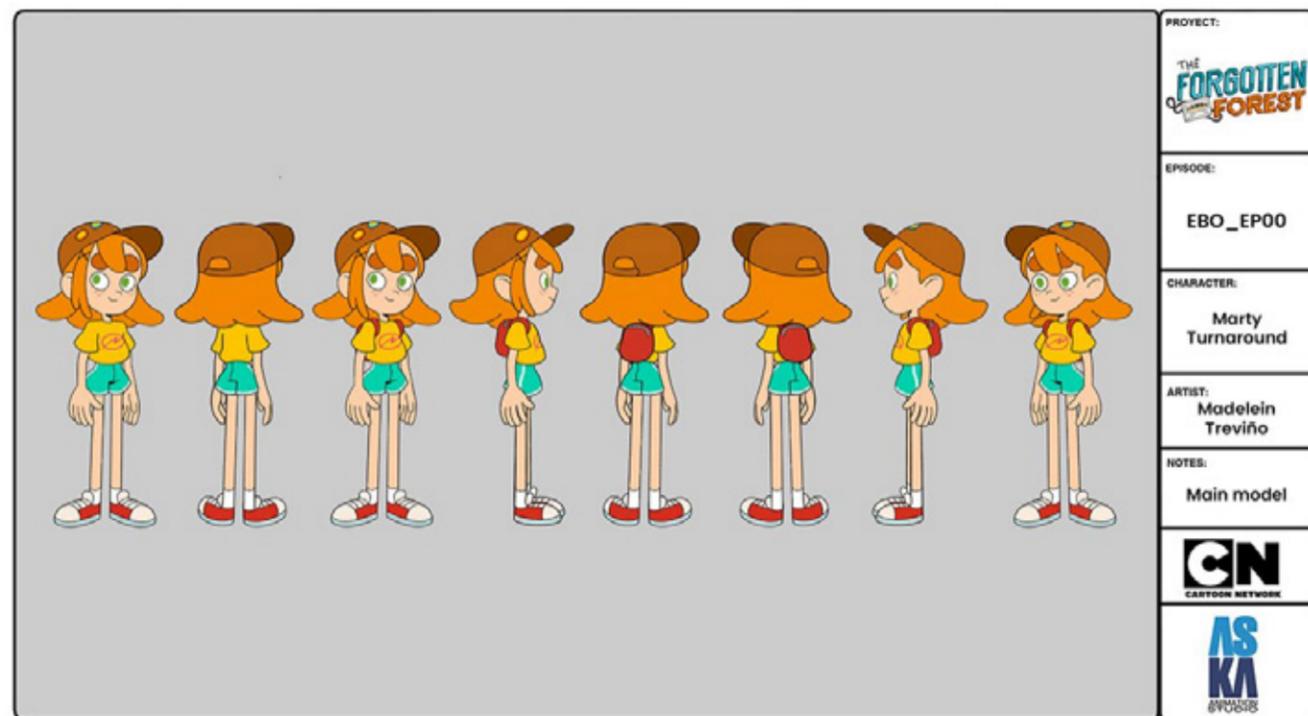


Fig. 4 Hoja de giro de Marty, protagonista de la serie Bosque Olvidado (Forgotten Forest).

ta siempre en la mano derecha, lo que una vez más en lenguaje arquetípico, está el peso hacia el lado derecho del actor, lo que se interpreta como el lado materno, dando como resultado un niño consentido a través del amor materno representado en la comida dulce.

En el caso de un cambio en el género del personaje podemos desarrollar a una niña, en la cual se debe tener cuidado especial por la presentación personal; el estereotipo nos sugiere una niña de menor estatura que los niños, con vestido de colores predominantemente rosados y motivos florales, con muñeca en mano y cabello recogido en coletas.

De lo anterior, una vez más se debe interpretar la razón a primera instancia, por ejemplo, la estatura y el vestido se pueden traducir a la pasividad del rol femenino, que se refuerza constantemente por la aparición de colores rosas y flores, ya que estas últimas son un elemento relacionado con la suavidad, dulzura y la belleza femenina. La muñeca promueve la instauración de un sentido

maternal que se espera a futuro y las coletas dan una diferenciación con el género masculino, impulsando la preocupación por la apariencia y presentación.

Una vez más se puede experimentar con arquetipos para dar más profundidad a este personaje, empezando por un cambio de ropa; el uso de shorts y blusa más ajustados genera una posibilidad más amplia para juegos físicos, una cola de caballo o suelto, aunque no carece de feminidad, le da más libertad de movimiento, la omisión de la muñeca le da la posibilidad de experimentar mayor actividad y así mismo relacionarse más fácilmente con la gente que le rodea, dando prioridad a sus interacciones sociales extrovertidas; como ejemplo nos sirve Marty (fig.4), de la serie Bosque olvidado.<sup>14</sup>

En personajes un poco mayores, hablado de edades adolescentes, se debe analizar la generalidad de lo que la edad promueve; un adolescente se encuentra en una constante inestabilidad emocional, queriendo ser reconocido y a su vez ocultando su verda-

14. 2018. *Bosque Olvidado*. Dirigido por Madelein Treviño.

*Bosque olvidado* es una serie que trata de las aventuras de Marty una niña en busca respuestas del paradero de su abuela mientras se adentra a un bosque con creaturas mágicas.

Fig.4. Imagen ilustrativa de Marty, personaje principal de la serie *Bosque olvidado*. 2018. <https://www.behance.net/gallery/85626321/The-Forgotten-Forest>.



Fig. 5 Captura de la serie *Locos Dieciseis* (6teen) presentando (de izquierda a derecha) Jen, Caitlin, Jude, Wyatt, Nikki, and Jonesy, en frente de la fuente de sodas del centro comercial.

dero ser, parcialmente desproporcionados, pero letárgicamente despreocupados, con mirada perdida en los celulares y con gran impulso hacia sus gustos y pasiones, así mismo, descubriendo música favorita y motivación a su alrededor.

De lo anterior se puede ejemplificar en estereotipo a una persona joven y torpe, que le da prioridad a sus amistades, de complexión larguirucha y ropa poco convencional, de tenis pero no para hacer ejercicio, pantalones rasgados y prestando poca atención a su entorno ensordecido por los audífonos siempre presentes.

Para darle un poco más de profundidad a este personaje, implementando caracteres pseudo ocultos, por ejemplo, la inclusión de stickers o pins en su chamarra o mochila, expresando al exterior sus gustos como gancho para amistades, si bien puede estar cubierto por una sudadera, puede sobresalir parte de su cabello demostrando sus colores, también los audífonos pueden pasar a ser más visibles para mandar un mensaje de si pueden o no entrar a su mundo.

Como características extraordinarias se puede pedir rasgos de otras tribus urbanas más especializadas, como puede ser el hípster, emo, punk, gothic, etc. Esto le dará a nuestro personaje una ideología básica más allá del estándar y a su vez, dará a conocer una línea de estilo y entorno preferido.

En el caso del género femenino, hay rasgos que se pueden copiar de su contraparte masculina y después que la diversificación se llegué a atenuar por las características generales en cuanto a gustos y vestuarios; aun así la preocupación por que se vea bien en

15. 2005. *6teen*. Dirigido por Jennifer Pertsch y Tom McGillis.

*6teen* es una serie que muestra la vida de seis adolescentes enfrentando problemas de la vida cotidiana.

Fig.5. Serie de parte de *Nelvana*. 2005, captura de la temporada 1 transmitida por *Amazon Prime*. <https://www.amazon.com/6Teen-Season-1/dp/B0010EWQ6G>

esta etapa, suele heredar signos que exigen la atención pasiva, así como los motivos que decoran la ropa y los accesorios, el cabello puede cambiar de color a otros fuera de lo común, aunque también puede tapar rasgos faciales dando una señal ambivalente.

Para hacer más complejo en personalidad a este personaje se puede agregar accesorios que demuestren una vez más la línea de pensamiento, si se imponen motivos de feminidad e infantilizados, el personaje se apropia de su rol dando estabilidad parcial, pero si se enmudecen los rasgos y aumenta la androgeneidad, tendremos un actor más activo, experimental e inestable, en el caso adolescente, los accesorios y otras características están sujetos a la época; para este caso tenemos a los personajes de *6teen*<sup>15</sup> (fig.5).

En el caso de los adultos, se pueden dividir en subcategorías de acuerdo a su edad, pues esta etapa demuestra ser la más amplia en el desarrollo de la vida de una persona; la primera etapa de adulto joven de los 20 a los 30, adulto en edad familiar de 30 a 50 y adulto mayor de los 50 en adelante.

Para este diseño de personajes no hay una preferencia de edad, pero si un enfoque en etapas, siendo la primera, la que conlleva el estudio superior o universitario, así como el primer acercamiento con el empleo formal; aquí por estereotipo se puede considerar a un adolescente crecido tratando de olvidar sus gustos que no generarán un fruto a largo plazo, del mismo modo una instauración de reglas personales que vuelven responsable al sujeto de sus acciones.

Se estereotipa a un adulto joven como un estudiante universitario estresado por sus materias y a su vez a un oficinista tratando de encajar en el mundo adulto, en ambos casos la ansiedad y la depresión están a la orden, por otro lado, la vestimenta empieza a medirse, el comportamiento y los gustos se centran en la capacidad monetaria y las relaciones de pareja se tornan más estables.

Un personaje en esta etapa puede tener una personalidad más compleja añadiéndole arquetipos inadecuados para su entorno, por ejemplo, se puede volver personalmente caótico con respecto a la sociedad poniéndole ropa holgada y libre, pero a su vez, en un entorno de trabajo formal o forzarlo a tener una vestimenta adecuada, pero incomoda con pequeñas alusiones inadecuadas, alias, cabello despeinado, corbata mal anudada, perforaciones y o tatuajes.

En el caso de personajes femeninos, el estereotipo se conforma a una mujer seria en un mundo laboral frustrante o la decisión



Fig. 6 Captura de la serie Universitarios (Undergrads) de MTV presentando (de izquierda a derecha) Gimpy, Nitz, Rocko y Cal.

latente entre priorizar su carrera o una familia. En este caso encontramos a una actriz cansada y normalmente desaliñada, ansiosa y agitada tratando de resolver todo a la vez, con pequeños descansos en los que disfruta de reuniones con amigos o familia.

Para profundizar en este estereotipo con arquetipos y generar una personalidad más compleja, se sugeriría incorporar vestuarios discordantes, por ejemplo, un vestido relajado con motivos florales pero en la muñeca izquierda un reloj calculadora o por el contrario, pero, con el mismo efecto, un traje sastre con cabello ligeramente desarreglado amarrado con una liga de colores; en casos como estos se sugiere una incompatibilidad; caricaturas como Undergrads<sup>16</sup> (fig.6) y La vida moderna de Rocko<sup>17</sup> (fig.7), son ejemplos.

Los dibujos animados que rodean al adulto en edad familiar, suelen presentar personajes con un grado mayor de desgaste físico y frustración que es resuelta al contemplar sus logros como padres, aun cuando sus problemas pueden ser de pareja o la llamada crisis de la mediana edad.

En casos estereotípicos se propone un adulto algo ingenuo im-preparado para la vida de familia o para ser padre, el cual va madurando conforme los hijos demuestran serlo también, esto para que sirva como guía para la siguiente generación. Este suele presentarse como alguien tonto que divierte a la familia como Homero (fig.8) de los Simpson<sup>18</sup> o Peter (fig.9) de Padre de familia.<sup>19</sup>

Para enriquecer al personaje del adulto con arquetipos se sugeriría que tuviera una pérdida de cabello un poco pronunciada equivalente a su grado de madurez mental, una posición erguida y segura con ropa mesurada con señales de ligero desvelo, esto para generar una visión de sujeto inamovible, su figura puede tener señales fuera de forma física un poco de exceso de grasa es perdonable, también puede contener algunas cicatrices por las experiencias que ha pasado, sobre todo en los brazos y la espalda.

En caso de que se quiera demostrar a unos adultos con diferentes personalidades, se sugiera utilizar figuras básicas repetidas para su conformación como lo son círculos, cuadrados o triángulos.

En el caso femenino, dependiendo de la decisión tomada en la adultez temprana, puede seguir la pauta de mujer de negocios o ama de casa, en ambos casos su desgaste es evidente, sobre todo si se dedica al trabajo. Este estereotipo demuestra que en



Fig. 7 Captura del especial Rocko's Modern life: Static Cling.

16. 2001. *Undergrads*. Dirigido por Pete Williams.

*Undergrads* es una serie que sigue la vida e interacciones sociales de 4 amigos en su primer año de universidad.

Fig.6. Serie parte del bloque de animación de MTV. 2001. Extraído del DVD. Digital.

17. 1993. *La Vida Moderna de Rocko*. Dirigido por Joe Murray.

*La vida moderna de Rocko* trata del proceso de adaptación de un adulto joven en un país y ciudad nuevos.

Fig.7. Captura del especial. *La Vida Moderna de Rocko: Cambio de Chip (Rocko's Modern life: Static Cling)*. Transmitida por NETFLIX. 2019.

18. 1989. *Los Simpson*. Dirigido por Matt Groening.

*Los Simpson*, es una serie de tipo comedia familiar que muestra a los protagonistas y sus interacciones entre ellos y la sociedad, a la fecha cuenta con el récord de la serie animada con mas años en el aire.

19. 1999. *Padre de Familia*. Dirigido por Seth MacFarlane.

*Padre de familia* es una serie de tipo comedia familiar con humor ácido o satírico.



Fig. 8 Homero Simpson, diseñado por Matt Groening.



Fig. 9 Peter Griffin, diseñado por Matt Groening.



Fig. 10 Mrs Incredible (Hellen Parr) diseñada por Ralph Eggleston. 2018

ambos casos suele ser la cabeza funcional de la familia, por cuidar el recurso más importante de la misma, los hijos.

Para hacerlo creíble conforme a los arquetipos, la feminidad es algo que no se debe dejar de lado, puede ser latente pero no exuberante, ya que cumple el rol, de esposa, madre y mujer al mismo tiempo; para esto se sugiere calzado más cómodo o con tacón bajo, el cual puede aumentar un poco dependiendo de la situación laboral, eso dará al personaje un poder mayor sobre sus alrededores y por supuesto, de ella misma. Su cabello puede estar recogido o ser más corto para permitir mayor actividad, ya que la necesitará; de la misma manera se propone ensanchar sus caderas y piernas dejándole una forma más de pera, para acentuar su maternidad; ejemplo de ello puede ser Helen Parr (fig.10) de los increíbles.<sup>20</sup>

No todos los adultos son creados de la misma manera, se debe poner especial atención en su estilo de vida y las decisiones o situaciones que los llevaron a ese punto, por ejemplo, adultos sol-

teros en edad familiar, parejas sin hijos, situaciones de divorcio, matrimonios o vidas alternas, igualmente perdidas recientes o prolongadas de familiares e hijos.

Finalmente, se puede deducir que la aplicación de características en los personajes puede no sólo traducir sus conductas esenciales sino prever cómo es que van a actuar, pero, no con fines de arruinar la sorpresa que puede estar preparada dentro de la narrativa, sino, añadir credibilidad básica para cuando ese punto de la historia llegue; se debe recordar que la historia no puede avanzar sin el mensajero de la misma o, en otras palabras, el comunicado se podría perder en un mar que no tiene sentido.

El diseño de personajes no debe ser tomado a la ligera, así como la buena historia es la que se cuenta con sentido, y un actor bien diseñado no es aquel que es bello o agradable a la vista, sino aquel que es coherente con lo que comunica, inclusive en el silencio. **B**

20. 2004. *Los Increíbles*. Dirigido por Brad Bird.

*Los increíbles* es una serie de películas con temática familiar que muestra la doble vida como superhéroes y sus repercusiones en el núcleo del hogar.

Fig.10. Diseño de traje para *Los Increíbles 2 (The Incredibles 2)*. 2018. Basado en el traje de soltera de *Elastigirl*.

# LAS IDEAS NO TIENEN REGISTRO DE AUTOR

Zaid Armando Pantoja González |

Hoy en día, debido a la gran visibilización de medios en la que se vive, se comparten los mismos pensamientos con gente con la que nunca se ha tenido contacto, a esto se le conoce como imaginario colectivo. Sin embargo, hay gente que piensa haber sido plagiada.

Las ideas no tienen derecho de autor, las obras sí.

Cuando las ideas llegan a ser tan exclusivas que definen a una obra por su contexto y hacen que tu mente empiece a visualizar una obra en concreto, se puede pensar que es plagio, pero existe su contraparte, la cual es la reinención de ideas.

Se habla de que existe un número limitado de historias, de las cuales, a lo largo del tiempo los escritores y los cineastas se han basado en ellas para recrearlas una y otra vez, no se trata de un déjà vu, ni una apelación al inconsciente colectivo, sino que realmente ya se había visto, y en un primer momento no se había caído en cuenta de que se trataba de una imagen construida con otra.

Se debe empezar a dar una gran diferenciación entre renovación de ideas y los casos de plagios que se han dado en la industria. Las ideas de alguien pueden ser las musas de otro, tenemos que apropiarnos de las ideas, para que el arte siga fluyendo y la industria se siga reinventando, aún queda mucho hilo de donde sacar excelentes historias.

**C**omencemos conversando sobre la idea de una producción que fue hecha en animación 2D antes de los 2000 ¿Qué es lo primero que se viene a la mente? Si hablamos que en nuestra historia el protagonista es un león que hereda el imperio de una sabana, el cual, pierde a su padre de una forma catastrófica, un tío malvado, y sin mencionar a sus personajes secundarios, los cuales son una joven leona que acompaña a nuestro protagonista, hienas histéricas que producen sonidos molestos, un pájaro y un mono que lo sabe todo. Claro, estamos hablando sobre "Kimba, el león blanco", emitida por primera vez el 6 de octubre de 1965 basada en el manga "Jungle Emperor Leo", creado por el animador nipón Osamu Tezuka.

Ciertamente esta animación guarda un cierto paralelismo y crea una duda existencial sobre la producción de la cinta del "El rey león", estrenada el 24 de junio de 1994, dirigida por "Rob Minkoff y Rogers Allers" y producida por Disney, siendo de las películas que más ingresos ha generado tanto en Estados Unidos como en otros países. Ganando dos premios Oscar por su banda sonora, así como un Globo de Oro en la categoría de mejor película comedia o musical, entre otros.

Nowadays, due to the great visibility of the media in which we live, the same thoughts are shared with people with whom we have never had contact, this is known as the collective imaginary. However, there are people who think they have been plagiarized

Ideas are not copyrighted, works are.

When ideas become so exclusive that they define a work by its context and make your mind begin to visualize a specific work, it may be thought that it is plagiarism, but there is a counterpart, which is the reinvention of ideas.

It is said that there is a limited number of stories, of which writers and filmmakers have relied on them over time, to recreate them over and over again, it is not a déjà vu, nor an appeal to collective unconscious, but had actually already been seen, and at first it had not been realized that it was an image constructed with another.

It should start to give a great differentiation between the renewal of ideas and the cases of plagiarism that have occurred in the industry. Someone's ideas can be someone else's muses, we have to appropriate ideas, so that art continues to flow and the industry continues to reinvent itself, there is still a lot of thread from which to get excellent stories.



[https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-verdad-plagio-rey-leon-kimba-202005071730\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-verdad-plagio-rey-leon-kimba-202005071730_noticia.html)

Durante décadas la productora Disney ha sido criticada y acusada de crear un plagio muy obvio, basándose en la serie de los años 60. Comenzando por la imagen épica de un león sobre la Roca del Rey, siguiendo por la inolvidable aparición de Mufasa en las nubes, El rey león no puede evitar parecer un reflejo de Kimba en ciertos aspectos.

Disney y los autores de la película negaron rápidamente cualquier influencia. La posición de la compañía fue que aquellos involucrados en la película no tenían conocimiento de Kimba ni de Tezuka. En una entrevista con Los Angeles Times, el codirector de El rey león, Rob Minkoff afirmó: Sinceramente, no estoy familiarizado con (la serie de TV),<sup>1</sup> en referencia a la controversia. Los directores de El rey león argumentaron que la idea la sacaron de la obra "Hamlet" escrita por el inglés William Shakespeare en el año 1603, tratando de la muerte de un rey bajo la mano de su hermano y pidiendo venganza al hijo de una forma sobrenatural. Este es un punto de quiebre a donde quiero llegar con lo que estoy argumentando, existen los plagios y las reinterpretaciones de las ideas. Las Ideas se pueden reinterpretar, adaptándolas a diferentes situaciones, pero no por ello se pueden denominar plagios, dado a que sólo se toma una base argumental y se reconstruye, cosa que los directores de El rey león no hicieron, porque tomaron no sólo la misma idea, también les cambiaron el color a los protagonistas y lo mejoraron con las innovaciones de la industria en la animación 2D del año en la que fue creada.

La razón de recordar estas dos historias es que dan un claro ejemplo sobre lo que a perspectiva de todos puede ser llamada "plagio" y aunque una es más aclamada por el público que la otra, crea la intriga y un nuevo caso a lo largo de la historia sobre aquellas obras que raramente con-

1. Welkos, Robert w. (1994). A 'Kimba' Surprise for Disney : Movies : 'The Lion King' is a hit, but reported similarities to the Japanese-created American cartoon of the '60s are raising some questions. Los Angeles Time, Recuperado desde: <http://www.latimes.com>

I. Zaid Armando Pantoja González es Licenciado en Medios Interactivos por la Universidad de Morelia y Egresado de la Maestría en Arte Digital y VFX. En los últimos 5 años ha trabajado en el departamento de comunicación del Consejo Estatal de Población Michoacán y como Auxiliar de Comunicación en el PRD Nacional.

tienen demasiadas similitudes. ¿Pero qué es el plagio?

Se denomina plagio a “Copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias.”<sup>2</sup>

El plagio es usar el trabajo, o el contenido de otra persona como si fueran propias, sin acreditar de manera explícita de dónde proviene la información.

La información ajena es propiedad de otra persona, como lo es un coche o cualquier otra cosa que poseemos, independientemente de que sea gratis o no, o de la forma en que hayamos accedido a ella, ya sea en Internet, una revista o un libro.

El plagio es una infracción del derecho de autor sobre una obra de cualquier tipo, que se produce mediante la copia de esta, sin autorización de la persona que la creó o que es dueña o que posee los derechos de dicha obra y su presentación como obra original.

Las obras pueden ser muy distintas y diferenciadas, aunque tengan muchos puntos en común entre ellas, esto es debido a que no existe forma de registrar una idea, en cambio lo que se registra es la obra ante un organismo de propiedad intelectual.

### ¿Pero qué es la propiedad intelectual?

De acuerdo con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), se “relaciona con las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio”.

En México se cuenta con el IMPI (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial), las cuales se dividen en Derechos de Autor (obras literarias, musicales, artísticas y fotográficas, entre otras) y Propiedad Industrial (Invenciones y Registros).<sup>3</sup> Con

esta descripción es de destacar que bajo el régimen que maneja este instituto las ideas no es uno de los enfoques para el registro de autor, pues, para realizar el proceso, es necesario tener un producto final y no sólo el concepto inicial de algo.

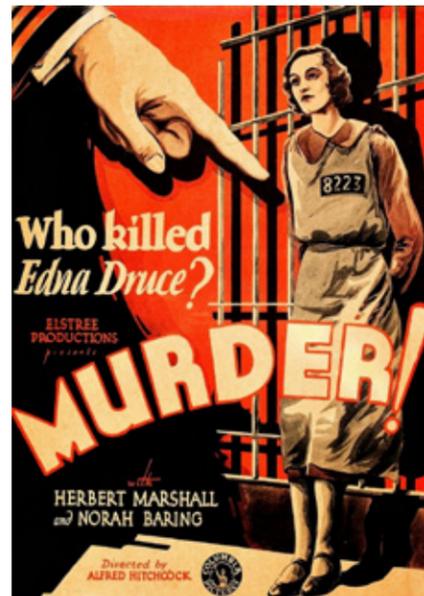
Las ideas no tienen derechos de autor, de serlo así, no existirían las obras o el arte que hoy en día conocemos. Las ideas son conceptos para desarrollar en obras, las cuales, sí son elegibles a ser registradas bajo derechos de autor.

De manera filosófica, existen más de 7,576,951,385 de personas en el mundo de entre las cuales más de una persona pudo haber tenido la misma idea que tú tuviste en la mañana.

Debido a la globalización de información en la que vivimos actualmente, un cierto sector de la sociedad tendrá el mismo *background* que tú, tendrá al alcance el mismo libro, videojuego, película, comic, etcétera, tanto así que tu imaginación esta basada en todo lo que te rodea y llega a ser repetitiva, existen muchos ejemplos en los cuales las personas tienen la misma idea y no necesariamente son plagios.

Ejemplificando, el “Curioso caso de Benjamin Button” dirigida por David Fincher, estrenada en el año de 2008 y siendo adaptación de un relato del año de 1922 escrito por F. Scott Fitzgerald, fue acusada ante los tribunales por Adriana Pichini, acusando a Fincher de plagiar el relato escrito en el año de 1994. Esta acusación no llegó a nada, dado que se demostró no tener conocimiento del relato antes mencionado.

En otro caso, en el año de 1930, Alfred Hitchcock presentó su obra “Murder”, en la cual se usó por primera vez un recurso sonoro que no había sido usado con anterioridad en el cine, la implementación de una “voz en off”. En el mismo año, pero del



<https://www.imdb.com/title/tt0021165/>

otro lado del mundo, para ser más específico, en Francia, el director Luis Buñel, estrenaría su película llamada “La edad de oro”, en la cual curiosamente también fue implementada la “voz en off” siendo esta estrenada tan sólo con 3 meses de diferencia con la primera. A dos cineastas básicamente al mismo tiempo se les ocurrió la moderna idea de implementar un recurso que nunca había sido usado.

Si bien Alfred Hitchcock pudo ser el que creo la “voz en off”, nadie paga regalías a sus herederos por su “invención”, pues es una herramienta en la cual el cine se ha apoyado en múltiples ocasiones y no por ello se considera como plagio.

El arte se basa en tomar un conjunto de cosas y unirlos bajo una visión artística, no existe la originalidad en los tiempos modernos.

En el libro “La Semilla Inmortal”<sup>4</sup> se habla de que existe un número limitado de



<https://www.filmaffinity.com/es/film/41127.html>

historias, de las cuales, los escritores y los cineastas se han basado a lo largo del tiempo en ellas para recrearlas una y otra vez. De modo que, si tú estas contando una historia de alguien que quiere volver a su casa, hablas de “La odisea” o “El mago de Oz”, si hablas de algún amor prohibido, estás hablando “Romeo y Julieta” o “Secreto en la montaña”. La idea es la misma, lo que cambia es el desarrollo de la trama. Se nos ejemplifica que existen sólo 21 tipo de historias, las cuales son muy pocas, en este sentido, entonces todo llegaría a ser un plagio de todo.

Hablando de manera legal, existe la forma de hacerlo sin terminar bajo demandas, las cuales te dejen en la banca rota, una, es mediante la pérdida de derechos de autor por antigüedad o muerte del autor, en nuestro país es de 100 años o crear una adaptación, la cual consiste en pagar por la idea que te guste y escribirla a tu manera sin perder tres elementos: personajes, historia y estructura, es decir el quién, qué y cómo.

Existen muchos tipos de adaptaciones, tanto las que son fielmente la copia de una obra, como las que llegan al “basado en”, que dan sólo el toque de la historia principal adaptada.

Pongamos de ejemplo: la idea de Sherlock Holmes creado en 1887 por el escritor escocés Arthur Conan Doyle, el cual relata las aventuras de un investigador con su fiel compañero que lo ayuda a resolver misterios, con este contexto de la idea principal vamos a las adaptaciones. La serie televisiva “Sherlock” realizada por la BBC en el año del 2010, se podría decir que es una adaptación de la obra de Conan, dado que maneja hasta los mismos personajes, sólo que adaptado al mundo moderno del siglo XXI.

Pero existe otra serie que toma la idea de que su protagonista es un sabelotodo, el cual necesita ayuda de parte de sus compañeros para resolver un misterio que aparentemente sólo él puede resolver. Hablamos de “Dr. House”, serie de televisión estadounidense estrenada en el año 2004 por la cadena FOX y finalizada en 2012. Esta serie fue creada por David Shore. Trata del mejor médico diagnósta en el mundo (a diferencia del mejor detective británico de la historia), el cual resuelve innumerables problemas médicos sin la ayuda de sus compañeros, 3 médicos que destacan en sus especialidades, que, aun así, son tratados de manera déspota por su jefe.

Aunque el argumento de la serie es basado en una columna médica escrita por la Dra. Lisa Sanders en el periódico The New York Times, muestra una clara idea sobre el concepto de “Sherlock”, haciendo que las personas y la crítica hilaran las historias de una manera conceptual sobre el concepto de la idea original.

El Dr. Agustín Gómez Gómez, con doctorado en filosofía y letras, menciona en su artículo *Trapujos Cinematográficos* o

el Diálogo entre las Artes. “A todos nos ha pasado en alguna ocasión que al ver una película hemos pensado que eso ya lo habíamos visto antes. No se trata de un dejá vu, ni una apelación al inconsciente colectivo, sino que realmente lo habíamos visto, y en un primer momento no hemos caído en la cuenta de que se trataba de una imagen construida con otra imagen. A medida que nuestra cultura visual crece, las referencias que terminamos estableciendo son en ocasiones tan vastas que se pierden en una maraña de interminables conexiones.

Esta forma de intertextualidad -la relación entre dos imágenes- es una forma de creación a la que difícilmente se sustraen en la actualidad los creadores artísticos, en ocasiones construyendo verdaderos pastiches y en otras en diálogo entre las artes que dan lugar a memorables obras.”<sup>5</sup>

Con todo el contexto antes mencionado nos da una vista de cómo a lo largo del proceso para la creación de las obras, algunos autores han hecho uso de las ideas antes creadas para la renovación de conceptos utilizados en otras obras. Los creadores de contenido audiovisual o escrito han tomado las bases sobre las obras creadas para dar una nueva perspectiva de esa idea.

Tenemos que empezar a diferenciar entre este uso y la renovación de ideas y los casos de plagios que se han dado en la industria. No es plagio “el conocimiento común o conocimiento público, que son hechos o ideas que pueden encontrarse en muchos lugares y que son conocidos por muchas personas. Es un conocimiento creado/difundido por la sociedad, en este caso no es necesario citar las fuentes utilizadas.”<sup>6</sup> Las ideas de alguien pueden ser las musas de otros autores, dado a que no existen registros de ellas a comparación de las obras que surgen de estas ideas y sí son registradas ante La ley de Derechos de Autor. **B**

2. Real Academia Española

3. Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI)

4. Jordi Balló, Xavier Pérez. “La Semilla Inmortal, Los argumentos universales en el cine”. Eds. Anagrama.1997

5. Gómez Gómez Agustín. “Trapujos Cinematográficos o el Diálogo entre las Artes”. Paradigma: revista universitaria de cultura, ISSN 1885-7604, N°1, 2005, Pág 12-15.

6. Universidad de Alcalá, “Uso ético de la información”, ¿Qué no es plagio?

# EL USO DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES PARA LA PRESERVACIÓN DE LAS ANTIGUAS TRADICIONES

Paulina Bravo Arias<sup>1</sup>

Este artículo surge por el interés de la conservación, difusión y restitución de la cultura en nuestro país, tomando en cuenta cómo la transmisión de la cultura cambia conforme la tecnología avanza y cómo el uso de los medios audiovisuales demuestra ser una herramienta poderosa para lograr estos objetivos en otros países.

En la antigüedad el conocimiento pasaba de generación en generación de forma oral. Esto ha cambiado conforme ha avanzado la tecnología: la imprenta generó una nueva forma de mantener y compartir la información de manera confiable y fácil de distribuir. Lo mismo ha pasado cuando la fotografía y más adelante el video vieron la luz. Los seres humanos comenzaron a recopilar información y registrarla en estas nuevas formas.

La tecnología también se ha usado para documentar tradiciones y partes de la cultura que no son sólo información: mitos, leyendas, creencias, religión. Estas historias que solían contar los abuelos a la luz de las fogatas, ahora se encuentran registradas por medio de la tecnología.

Al menos, las que han sobrevivido el paso del tiempo.

Actualmente, no importa lo que necesitamos, podemos obtener cualquier clase de información; desde una receta, hasta indicaciones de cómo hacer la tarea. Incluso si tus amigos salieron o qué serie se encuentran viendo en internet. Y eso se puede aplicar también a la cultura.

El internet y los medios masivos de comunicación abren la puerta a otras culturas que, a falta de conocimiento de la propia, se comienzan a integrar como parte de las personas. Si pensamos en mitología nórdica, por ejemplo, la encontraremos en infinidad de medios: películas, series, animaciones, videojuegos, incluso en productos cuyo tema principal no sea esta

cultura. Eso resulta algo maravilloso, pues es una forma de mantener vivo el interés por estas tradiciones. Puede ser que no sean medios cien por ciento apegados al contenido original, pero captan el interés de las personas y muchas veces incluso las hacen interesarse en investigar el material original.

Países como Japón han tomado esta perspectiva también. Mucha de su animación tiene influencia de su cultura, tanto de mitología como de elementos más comunes del día a día, como lo son la vestimenta, la comida, su arquitectura y religión. Todo esto se encuentra plasmado en estas obras, no importa si la historia es un *slice of life* o si es fantasía, podemos ver parte de estos elementos. Y no sólo los mismos japoneses se identifican y conservan estos elementos, sino que se dan a conocer a el resto del mundo. Como menciona Martel en *Cultura Mainstream*<sup>1</sup>, en lugar de usar guerras, usan este "soft power" para conquistar al resto del mundo.

Esto es algo que se puede replicar hacia nosotros mismos, ayudando a dar a conocer nuestra propia cultura. Tal vez no con la intención de exportarla como suelen hacer los japoneses, pero sí con la intención

This article comes from the interest in the conservation, propagation, and restitution of the culture in our country, taking into account the way the culture is transmitted changes along with the way technology advances, and how the use of audiovisual media has proven to be a powerful tool to achieve these objectives in other countries.

de poder identificarnos nosotros mismos en ella y empezar a crear este interés en nuestra propia gente. Por consiguiente, es necesario hacer conciencia de la cultura que se tiene en la localidad. Si pensamos en México, esto pasa en gran parte con los aztecas y los mayas, que son representados continuamente. Y las personas pertenecientes a estas regiones están comenzando a tener ese sentido de pertenencia y a identificarse con estas culturas.

En cuestión de producciones más conocidas, tenemos a la película *Coco* de Disney- Pixar<sup>2</sup>, sin embargo, cuando se estrenó la película, se dieron muchos debates respecto a cómo se representan nuestras tradiciones en la pantalla grande. En un principio, muchos compararon a *Coco* con la anterior gran película animada de día de muertos, *El libro de la vida*, de 20th Century Fox<sup>3</sup>, pues al estar basadas en la misma tradición, comparten muchos elementos similares. El día de muertos es una tradición colorida, en la cual instalamos altares para invitar a nuestros difuntos a pasar con nosotros la noche del 1 al 2 de noviembre, recordando y celebrando su vida mientras compartimos alimento y bebida con ellos. Tomando en cuenta que es un festejo, el día de muertos es una tradición muy alegre, que además de todo, tiene este aire cálido, debido al color de las

flores de cempasúchil y la iluminación de las velas. Estos elementos se ven reflejados en ambas películas.

Además del colorido visual, tenemos el inframundo. En ambas películas, se ve representado como otro universo en el que viven los antepasados en forma de esqueletos. Esto no es simple coincidencia, se basa tanto en la tradición de representar a nuestros muertos con calaveras de azúcar, así como de los grabados de José Guadalupe Posadas, en los que representó la sociedad mexicana por medio de sus calaveras. Sin embargo, la visión de ambas películas toma rumbos diferentes. El libro de la vida relata no sólo el hecho de que el personaje principal quiera alcanzar un sueño, a su vez, nos narra una historia de amor. Por otro lado, en *Coco* la historia se centra más en la familia.

Visualmente tienen grandes diferencias. El libro de la vida usa personajes que más bien parecieran marionetas, además es notorio que fue creada para el público norteamericano, pues elementos como la ciudad, el vestuario y el estilo en general recuerda más a lo español que a lo mexicano. *Coco* tomó un estilo rural mexicano. A pesar de esto, ambas dan su giro propio a la historia y a la tradición. Pero lo que más se critica es por qué razón las compañías extranjeras son las que

están realizando este tipo de películas. Y a pesar de que en ambas producciones trabajaron mexicanos, no se puede negar que a final de cuentas es una visión americanizada de nuestras tradiciones.

Contrario a esto, existe una película de la productora jalisciense MetaCube, que se basa en la misma tradición: *Día de muertos*<sup>4</sup>. La productora trabajó en esta película por diez años y es notorio que su estilo visual es de origen tapatío, además cuenta con una animación de calidad, a pesar de no ser una compañía muy grande. Siendo que ya se hablaba de la película cuando se anunció *Coco* y por controversias relacionadas con los nombres de las películas, las redes sociales estallaron con acusaciones de malinchismo al público en general por ir a ver *Coco* al cine, asegurando que las personas no asistirían a ver la película *Día de Muertos*, cuando en realidad al momento del estreno de *Coco*, *Día de muertos* no se encontraba en cartelera.

Películas de animación internacionales sobre las tradiciones de México no son muchas, y en el mismo México las producciones son mínimas. Existen algunos cortos animados, como el multipremiado *Hasta los huesos*<sup>5</sup> de René Castillo. Sin embargo, las más conocidas son las películas de Anima Estudios, donde las historias están basadas en leyendas locales, como son *La leyenda de la Nahuala*<sup>6</sup>, *La leyenda de la Llorona*<sup>7</sup> y *La leyenda de las Momias*<sup>8</sup>, aunque son muy pocas las películas de este tipo. Sin embargo, han tenido el éxito suficiente como para que Netflix sacara una serie animada, que es un spin off de estas películas, llamada *Las leyendas*<sup>9</sup>.

1. Paulina Bravo Arias estudió la Ingeniería en Comunicación Multimedia en el Centro Universitario de la Costa de la Universidad de Guadalajara. Al volver a Morelia, decidió estudiar Ingeniería en Videojuegos por parte de la Universidad de Morelia, y complementar su formación profesional estudiando la Maestría en Arte Digital y Efectos Visuales. En la actualidad es profesora de la escuela de Ingeniería en Videojuegos

1. Martel, Frédéric, and Núria Petit Fontseré. 2011. *Cultura Mainstream*. Madrid: Taurus (Santillana).

2. *Coco*. (2017). [film] Directed by L. Unkrich. California: Pixar Animation Studios.

3. *El libro de la vida*. (2014). [film] Directed by J. Gutiérrez. USA: Twentieth Century Fox.

4. *Día de muertos*. (n.d.). [film] Directed by C. Gutiérrez Medrano. Guadalajara, Jalisco: MetaCube.

5. *Hasta los huesos*. (2002). [video] Directed by R. Castillo. México: René Castillo.

6. *La leyenda de la Nahuala*. (2007). [film] Directed by R. Arnaiz. Puebla: Anima Estudios.

7. *La leyenda de la Llorona*. (2011). [film] Directed by A. Rodríguez. Puebla: Anima Estudios.

8. *La leyenda de las Momias*. (2014). [film] Directed by A. Rodríguez. Puebla: Anima Estudios.

9. *Las leyendas*. (2018). [video] Directed by J. García Muñoz. Puebla: Anima Estudios.



Día de muertos / MetaCube.

Que gigantes de la animación como Disney-Pixar y 20th Century Fox se interesen en nuestras tradiciones puede llegar a ser la punta de lanza que nos ayude a retomar tanto nuestras tradiciones, como el interés en las producciones relacionadas con ellas, en específico, animaciones.

Tal vez MetaCube no pueda lograr la calidad de animación que logra Disney-Pixar con Coco, sin embargo, los involucrados en el desarrollo de Día de Muertos son mexicanos que conocen las tradiciones mexicanas de toda la vida. Por tal motivo lo que se esperaba de una película como esta, no era que fuera un hito de la animación, sino que su historia, sus detalles y su manejo de las tradiciones fuera capaz de superar a lo que se ha visto en Coco. A pesar de que Día de muertos estuvo en producción diez años, tal vez este auge de la celebración del día de muertos pueda inspirar a otras productoras y artistas mexicanos a voltear hacia adentro y ver las tradiciones que tiene México y se puedan realizar más animaciones basadas en todo lo que nuestra cultura tiene

por ofrecer. Sobre todo, si tomamos en cuenta a todas las familias que comenzaron a poner altares de muerto en casa después de ver la película de Pixar.

En nuestro país existen mucho más que el día de muertos o las culturas azteca y maya. En Michoacán, se cuenta con la cultura purépecha, la cual es amplia y rica, con sus propias tradiciones, mitos, leyendas e historia. Toda su riqueza es merecedora de sentirse orgullosa de sí misma. Lamentablemente tiene poca difusión, y en esta era digital, es algo que puede detener su resurgimiento. A pesar de esto, existen algunos proyectos que han tratado de llevar a los medios audiovisuales leyendas, mitos y tradiciones de la cultura purépecha:

*Eréndira Ikikunari*<sup>10</sup> es una película sobre una joven purépecha que decide enfrentarse a los conquistadores españoles, a pesar de la reticencia de su pueblo. Esta película, actuada por gente de comunidades purépecha y hablada en la lengua originaria, habla de una leyenda poco

conocida, además de que muestra un poco de la vida de los purépechas en la época de la conquista.

*Animación de tres cuentos infantiles*<sup>11</sup> es una serie de animaciones realizadas por niños de la comunidad purépecha de lhuatzio, con apoyo del Instituto Nacional Indigenista, los cuales incluyen “El carero de don Chí”; “Itziguari y Tembuchá xepiti”; y “El novio flojo”. En ellos los niños narran historias y cuentos de su comunidad por medio de animaciones que incluyen tanto dibujos como bordados tradicionales. Son historias muy simples, narradas desde una perspectiva infantil.

*El fuego nuevo*<sup>12</sup> es una animación que habla de la tradición del Fuego Nuevo purépecha, como se celebra y los elementos que contiene desde la perspectiva de una niña.

*Vamos a aprender purépecha*<sup>13</sup> es una aplicación para dispositivos móviles para aprender la lengua purépecha. A pesar de no ser una animación, contiene animaciones, y un estilo visual que recuerda mucho a las comunidades purépechas.

En realidad, es muy poco material audiovisual accesible en internet relacionado a la cultura purépecha en particular. Esto se debe en cierta medida a que durante la conquista se suprimió gran parte de las historias orales. Poco pasó a registro en libros, y mucho de la cultura, tradiciones, historia religión e incluso técnica, siguen siendo heredadas de generación en generación. Y debido a esta falta de registro, no se sabe qué tanto se pudo haber perdido.

Por suerte la tradición oral, las celebraciones tradicionales, el arte y la música siguen vivas, y pueden ser una gran fuente de inspiración para la producción de material audiovisual nuevo, el cual puede motivar a más gente y no sólo limitarnos a la tradición del altar de muertos, sino a reencontrar tantas otras tradiciones. **B**

10. Eréndira Ikikunari. (2017). [film] Directed by J. Mora Catlett México: Eréndira Producciones.

11. Animación de tres cuentos infantiles. (2016). [vid] México: CDI Mx.

12. El fuego nuevo. (2013) [vid] Directed by Pirericha México: Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.

13. Vamos a aprender purépecha (2016). [Aplicación Móvil] México: Centro Cultural de España en México. 13.

Estudia el  
DOCTORADO

TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
CON ENFOQUE SISTÉMICO

udemorelia.edu.mx



Transforma tus ideas en éxito



4435 128 613 

## LICENCIATURAS

- Medios Interactivos
- Ingeniería en Videojuegos
- Dirección Periodística y Producción Audiovisual
- Cultura Física y Deporte
- Ciencias de la Nutrición
- Psicología  
Escolarizado o Semi-escolarizado
- Administración de Empresas
- Negocios Internacionales
- Historia del Arte

## ESPECIALIDADES

- Gestión Empresarial.
- Operación Aduanera.
- Periodismo Político.

## MAESTRÍAS

- Arte Digital y VFX.
- Diseño y desarrollo de Videojuegos.
- Tecnologías de la Información.
- Entrenamiento y Gestión Deportiva.
- Nutrición Humana.
- Psicología Clínica.
- Historia del Arte.
- Turismo Sustentable.
- Gestión Estratégica de los Negocios Internacionales.
- Investigación Multidisciplinaria.

## DOCTORADO

- Tecnología Educativa con Enfoque Sistémico.
- Ciencias de la Actividad Física para la Salud

