

Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social

Vanina Papalini (2006), *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía, Buenos Aires, 219 págs.

En las primeras décadas del siglo XX, y en torno a los conmovedores acontecimientos de las dos grandes guerras, aparecieron dos textos capitales que modificaron el modo de percibir la cultura: “La industria cultural” de Teodoro Adorno y Horkheimer (1969 [1947]), y “El arte en la era de la reproductibilidad técnica”, de Benjamin (1973 [1933]), significaron un golpe a la inteligencia y a la sensibilidad de occidente e inauguraron un campo disciplinar novedoso –otro que el de las bellas artes–, que desde entonces ya no cesó de ser transitado. Estos textos inaugurales pusieron en evidencia la tensión que existe desde siempre entre naturaleza, cultura y tecnología.

A comienzos de los ‘70, y desde esta perspectiva trasladada al continente americano, Ariel Dorfman y Armand Mattelart (1972) revelaron que el Pato Donald y otros miembros de la familia Disney no eran las inocentes criaturas que todos habían creído hasta entonces, sino que representaban un conjunto de valores y de creencias, una manera de concebir el mundo –una ideología, en definitiva–, que iba a contrapelo de un proyecto continental que, inspirado en los mejores logros de la revolución cubana, dejaba oír nítidos ecos en diversos lugares del continente.

Hacia 1980 comienzan a circular en este lado del mundo algunos sub-productos de la cultura japonesa, denominados *manga* y *anime* y equivalentes a las historietas y dibujos animados occidentales. Este fenómeno de la industria [cultural] debe analizarse necesariamente en torno a los acontecimientos económicos que jalanan esa época, al estado y a las perspectivas de desarrollo tecnológico de entonces y, muy especialmente, a la configuración de un nuevo público consumidor al que ya no respondían las propuestas occidentales.

“Se rumorea hace más de un año, mucho más, que *Devil May Cry*, uno de los mejores juegos de la Playstation 2, tendría su adaptación a la pantalla grande y tras esa noticia he esperado y esperado su confirmación pero no tuve respuesta”. Esta sencilla retórica da cuenta, hoy, de una devoción inusitada: se trata del fragmento de un texto tomado de una sección dedicada a novedades de un “mangazine”, editado en Córdoba, Argentina. En esta misma ciudad, hay tres ciclos casi permanentes dedicados a la proyección de anime. Basta un breve paseo por Internet buscando información sobre manga o anime para darse cuenta de la gran expansión que tienen estas

manifestaciones en el marco de la cultura occidental contemporánea.

Estos son algunos de los aspectos que explora el libro de Vanina Papalini, *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, que se inicia con un sugerente planteo: “Una gran cantidad de mercancías provenientes del sudeste asiático, marcadas irremediablemente por su futilidad, pueblan las vidrieras para luego pasar a los hogares. ¿Serán las producciones japonesas de historietas, dibujos animados y videos una parte más de ese grupo de objetos?”. Más adelante, un planteo central, una pregunta acerca de la popularidad de estas manifestaciones entre grupos de niños y de jóvenes de diversas latitudes del mundo que, “volcados masivamente a sus historias y personajes, encuentran allí algo genuinamente nuevo experimentado como propio”. Esta pregunta y sus respuestas provisionales en torno a una posible construcción de identidad novedosa en ese tiempo desterritorializado, la posmodernidad, constituyen el meollo de este libro.

El Capítulo 1 recorre el origen de la animación japonesa y las diferencias que existen con respecto a los comics occidentales: la desmesurada diversidad temática, genérica y de públicos a los que se dirige es sorprendente; además, el capítulo proporciona otros datos relevantes: los manga ocupan el 25 % de la industria editorial japonesa. Otra cosa, pero no sin relación a los manga, son los anime, cuyo auge y desarrollo en Japón se debió a una conjunción económica y tecnoló-

gica que favorecieron su eclosión. El libro de Papalini deja muy en claro desde el comienzo que en las dos últimas décadas del siglo XX, las condiciones económicas y tecnológicas que motorizan el modelo japonés favorecen la exportación de estos productos culturales; sin embargo, también señala con certeza que la entusiasta recepción americana de los anime no se hubiera dado de manera tan espectacular de no ser porque las condiciones de la cultura occidental estaban dadas y ofrecían un campo propicio para su eufórica aceptación, especialmente entre los públicos juveniles. El ingreso al territorio americano se dio a través de Estados Unidos, que hegemoniza las rutas del tráfico hacia el sur y, por lo tanto, se convierte en exportador en segundo grado, es decir, en distribuidor para América latina.

En el segundo capítulo, “La tecnología como significación imaginaria”, Papalini muestra el entramado conceptual en el que asienta su trabajo. En este apartado queda en evidencia que la autora rehuye todo análisis reduccionista y responde al principio vital de las ciencias sociales: para nuevas manifestaciones de la cultura son necesarias nuevas herramientas, para evitar el riesgo que tan claramente señala Renato Ortiz (2005): “Las Ciencias Sociales operan muy próximas al sentido común pero no deben rendirse a él”.

Los capítulos 3, 4 y 5 están dedicados a la revisión de distintas piezas: *Macross: ¿Recuerdas el amor?*, *Beta X*, *Neon Génesis Evangelion*, *Ghost in the Shell*, *Serial Experiments Lain*. El corpus

seleccionado tiene como tópico común el tecnológico y, tal como lo afirma la propia autora, en él es posible reconocer diferentes representaciones de la tecnología y organizar una constelación de significaciones que dan cuenta, de algún modo, de la constitución de un horizonte de sentido contemporáneo. Vistos superficialmente, los diferentes anime producen al no iniciado la sensación de una tediosa uniformidad: cierta estética redundante, cierta indudable estilización convergente, impiden al espectador acceder a los matices más finos que ofrece este subgénero de la animación. Sin embargo, el análisis propuesto por Papalini, el minucioso recorrido por cada una de las piezas, permite advertir que aún dentro de una línea estética que identifica al anime, los mundos representados, la construcción de los héroes, los recursos tecnológicos y las estrategias narrativas son diferentes en cada caso.

Las conclusiones a las que conducen los argumentos del libro permiten una pluralidad de interpretaciones y abren nuevos caminos a la exploración de estos territorios novedosos. Sin embargo, la metáfora del epílogo, "El eclipse del futuro", quizá condense lo sustancial del planteo: vivimos una época de incertidumbre en la que el pasado y la memoria parecen haber perdido densidad y gravitación; y

el futuro, y su valor simbólico de proyecto y de fe en el destino humano, se muestra esquivo y clausurado. Los jóvenes contemporáneos encontraron en los anime donde mirarse: la suspensión de las utopías parece dar lugar al nacimiento de las ucronías.

El libro no oculta su origen académico; al contrario, lo proclama: señala que tiene su punto de partida y desarrollo exhaustivo en una investigación que concluyó como tesis de Maestría en Comunicación y Cultura Contemporánea en el Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba. Pero en este libro -una reescritura de aquel trabajo-, Papalini ha sabido desarmar la retórica académica, su estructura circular, repetitiva y autorreferencial, para ofrecer al lector una *escritura*: es decir, un texto que, sin abandonar el rigor del análisis y su densidad conceptual, no se resigna al mero valor de uso del lenguaje -su instrumentalizad-, sino que lo tensa para hacerle decir otra cosa. Este libro, paradójicamente, se puede ubicar a mitad de camino entre el informe de investigación y el ensayo: al tiempo que no rehuye a los procedimientos de la demostración, no descuida la dimensión expresiva del lenguaje.

Marcelo Casarin

Referencias bibliográficas

- ADORNO, Theodor y HORKHEIMER, Max (1969), *Dialectica del iluminismo*. Buenos Aires: Sur.
- BENJAMIN, Walter (1973), *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand (1972), *Para leer al pato Donald: comunicación de masa y colonialismo*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- ORTIZ, Renato (2005), *Mundialización: saberes y creencias*. Barcelona: Gedisa.