

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

**Uso y recepción de la violencia en Japón del siglo XXI a través del
mangánime Shingeki No Kyojin**

Martín Alfredo Buitrón Galárraga

Artes Liberales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Liberales

Quito, 22 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Uso y recepción de la violencia en Japón del siglo XXI a través del
mangánime Shingeki No Kyojin**

Martín Alfredo Buitrón Galárraga

Nombre del profesor, Título académico Alexandra Catalina Astudillo Figueroa, PhD

Quito, 22 de mayo de 2023

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Martín Alfredo Buitrón Galárraga

Código: 00132711

Cédula de identidad: 1726331430

Lugar y fecha: Quito, 22 de mayo de 2023

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Este análisis tiene como objetivo introducir al lector en el mundo audiovisual del manga y el anime, para debatir sobre las nuevas tendencias en lo que respecta a las críticas teóricas relativas a la función y evolución del término "mangánime". Para analizar las nuevas posiciones críticas, se utilizará la teoría filosófica planteada por Slavoj Žižek en su disertación acerca de la construcción de la violencia en la historia contemporánea y su forma de propagación en la sociedad del siglo XXI.

La comparación crítica con la filosofía de Žižek se trasladará al mangánime de Hajime Isayama: *Shingeki No Kyojin*, conocido en Occidente como *Attack on Titan*. El proceso crítico de este análisis comparará las propuestas ideológicas transmitidas en el mangánime de Isayama con el uso y recepción de la violencia objetiva y subjetiva en la sociedad japonesa de la postguerra. Se pretende establecer una relación teórica-artística que refleje la crisis colectiva y existencial de Japón en relación con la llegada al poder por parte del Partido Liberal Demócrata.

Palabras clave: Anime, manga, Žižek, Isayama, violencia, poder, Japón.

ABSTRACT

This analysis aims to provide the reader with an introduction to the audiovisual world of manga and anime, in order to discuss the new trends regarding theoretical critiques concerning the function and evolution of the term "manganime." To analyze these new critical positions, we will employ the philosophical theory proposed by Slavoj Žižek in his dissertation on the construction of violence in contemporary history and its propagation in 21st-century society.

The critical comparison with Žižek's philosophy will be applied to Hajime Isayama's manga and anime series *Shingeki No Kyojin*, known in the Western world as Attack on Titan. This critical analysis will examine the ideological ideas conveyed in Isayama's work and their connection to the use and reception of objective and subjective violence in post-war Japanese society. The objective is to establish a theoretical and artistic relationship that reflects Japan's collective and existential crisis in relation to the rise to power of the Liberal Democratic Party.

Key words: Anime, manga, Žižek, Isayama, violence, power, Japan.

TABLA DE CONTENIDO

Tabla de contenido

Introducción	9
Origen del manga	9
Origen del anime.....	10
Categorización por tipo de producción y elemento temático.....	14
Marco Teórico	21
Reflexiones sobre la violencia en la sociedad contemporánea.....	21
Desarrollo del Tema.....	25
Resumen del mangánime: <i>Shingeki No Kyojin</i>	25
Comparación crítica entre la obra de Žižek y el mangánime.....	30
Conclusiones	35
Referencias bibliográficas	38

ÍNDICE DE FIGURAS

ILUSTRACIÓN 1.....	12
ILUSTRACIÓN 2.....	25
ILUSTRACIÓN 3.....	30
ILUSTRACIÓN 4.....	32
ILUSTRACIÓN 5.....	33

INTRODUCCIÓN

Origen del manga

Al igual que todas las representaciones artísticas en el devenir de la humanidad, el anime y el manga también comparten la característica de historicidad con las otras artes. El particular modelo de la representación gráfica japonesa en sus versiones de manga responde a principios en una mezcla entre mundos religiosos, ritos milenarios y de situaciones cotidianas que se dan en el Japón contemporáneo. Podríamos definir al manga como un símil al cómic estadounidense, si lo observamos a simple vista; no obstante, el manga posee su propia manera de desarrollar la narrativa, incluso en la manera en la que el lector debe seguir los lineamientos para una correcta lectura.

Los antecedentes del manga, siguiendo a Frederick Schodt, se encuentran en la tradición del dibujo monocromo japonés, que despliega en torno a motivos fantásticos, eróticos, humorísticos o violentos, o que simplemente ironiza sobre lo cotidiano. Entre los más famosos ejemplos está el Chôju Giga o pergamino de animales (“Animal Scroll”), que data del siglo XII, en el que se satirizan – utilizando animales como personajes- las costumbres del clero y la nobleza. Fue pintado por un monje budista llamado Sôjô Toba; de allí que una de las formas de denominación del manga sea Tobae. Schodt va aún más lejos cuando afirma que el manga como modo de expresión está íntimamente vinculado con la escritura ideogramática, la cual fusiona escritura y dibujo”. (Papalini; 2006, p28)

Como se mencionó anteriormente, la forma en la que el manga se presenta también varía de su similar con el cómic estadounidense. El hemisferio occidental se ha caracterizado por presentar relatos a color, usualmente usando formatos de pequeños folletos o revistas que no sobrepasan los 30x50 cm. Estos relatos están profundamente influenciados por los relatos griegos de grandes héroes que sirven como ejemplo de los valores positivos de toda una sociedad, es decir, representaciones del bien y el mal con sus héroes y villanos. Los comics occidentales utilizan pequeñas burbujas donde se expresan los pensamientos y diálogos de los diferentes tipos de personajes (Napier,2001).

Al contrario de las características dadas por el comic, cuando nos topamos con el manga, nos encontramos con un arte que descende de las artes milenarias japonesas; por lo tanto, se desarrolla de manera monocromática. El Manga puede ser presentado en folletos con muchas más hojas que los comics donde la principal característica es la lectura rápida de las historias dibujadas (Goldstein et al, 2011). La facilidad de la lectura se da por la construcción del idioma japonés; la utilización de íconos en lugar de caracteres hace que la expresión de ideas pueda plasmarse en una menor proporción de página, como sería lo habitual en el comic de origen estadounidense.

En lo que a construcción de personajes respecta, los personajes de Manga tienen rasgos biológicos parecidos a la cultura oriental, en especial a la región asiática. También se presenta mucha exageración en lo que representa a los rasgos corporales de los personajes, alejándose imperativamente del canon de la estética del héroe griego que pudimos observar como una de las características principales del comic. Sin embargo, es debido mencionar que después de la Segunda Guerra Mundial, la empresa japonesa de ilustraciones se vio seriamente afectada por la hegemonía de los Estados Unidos. Dicha situación sociopolítica hizo que el anime busque acoplar en sus cientos de páginas las diferentes tomas cinematográficas que se utilizaba en Hollywood en ese momento. Esto es el porqué de la cercanía que sentimos en Occidente cuando el manga nos cuenta una historia con la presentación de primeros planos, planos americanos, primerísimos planos, etc.

Origen del anime

El anime es el producto audiovisual originado en Japón que puede o no tener relación con un manga como fuente de inspiración de dicha animación. La palabra anime proviene de la palabra anglosajona animation que puede ser traducida literalmente como animación. El anime, al contrario del manga, fue pensado como un producto que logre conquistar la globalización y ser reproducido en distintas partes del planeta como se verá a continuación.

Otras teorías mantienen que anime proviene del préstamo y su posterior abreviación del término occidental “animation”. Claro está que no se trata de un cambio tan sencillo, sino de una compleja evolución morfológica en la que existe cierto debate en cuanto a su origen exacto. En sus inicios, alrededor de 1910, la animación japonesa recibe el nombre de “Sean eiga” –literalmente “películas de líneas dibujadas”–, más tarde se conocerá con el término “Doga” y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse “animeeshon”, de ahí que se abrevie a anime. (Horno,2012, p.109).

Se debe tener en cuenta que países como Alemania, Japón, Estados Unidos, Francia y Rusia fueron los pioneros mundiales en la producción de productos audiovisuales, y en especial productos artísticos que incluían dibujos animados. Es importante tener en cuenta, que la primera animación japonesa, que no estaba relacionada con el anime, data del año 1907; no obstante, la primera vez que un producto de animación japonesa fue basado en un manga antecesor, data del año 1917 con el dibujante de anime Oten Shimokawa (Goldstein et al, 2011). Es fundamental comprender, que estos primeros pasos de productos audiovisuales de animación no fueron contruidos como una serie de capítulos; al contrario, fueron clips que duraban menos de tres minutos y que actualmente solo queda información textual de la descripción de estos; a pesar de los avances en la historia del video, no existe un archivo de video de tales clips de animación del siglo XX.

La primera serie registrada propiamente como anime japonés en lo que respecta a una secuencia de capítulos basados en un manga fue dirigido por Keiko Kozonoe en 1960. El anime titulado *The Third Blood*, fue un especial de tres capítulos que dio paso a la creación de animación digital en Japón con formato de capítulos secuenciales. Si bien es cierto que muchos consideran a *Astro Boy* como la primera producción audiovisual animada en Japón que contó, no solo con capítulos, sino con temporadas completas a lo largo de los años; hay que tener en cuenta la animación de Kozonoe como la pionera en todo el género, ya que se desarrolló tres años antes que la icónica serie *Astro Boy* se estrenara en 1963 (Horno, 2012).

Resulta fundamental para el entendimiento de este análisis, describir las características cronológicas del anime. A pesar de que se puede catalogar a Kozonoe como la persona que realizó el primer anime secuencia, tal como se conoce al término hoy en día; es fundamental, resaltar un descubrimiento realizado en el año 2005 por el historiador Naoki Matsumoto. Como se puede observar en la Ilustración 1, se encontró en una casa en ruinas en Kioto una película negativa de 35mm que tiene una duración aproximada de tres segundos. El material a pesar de estar en condiciones deplorables muestra un pequeño marinero que se saca su sombrero y procede a saludar al público. Después de una investigación exhaustiva realizada por la Universidad de las Artes de Osaka, se estableció que dicho fotograma pertenece a los primeros años del Siglo XX, convirtiéndolo en el primer registro de animación visual luego de la creación de los hermanos Lumiere en 1895. (Goldstein et al, 2011).

Ilustración 1

Primer Fotograma Animado Siglo XX



Nota. Tomado de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/14879/16_A_Horno1.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Una vez explicado cuáles son los conceptos fundamentales, cómo son los orígenes y características básicas del anime y el manga, hay que enfatizar que estos dos términos, que al inicio se presentaban como productos artísticos en los cuales el medio designaba una dicotomía artística, se han amalgamado con el paso de los años borrando las fronteras entre la animación digital y el dibujo impreso, como se verá a continuación.

Al mencionar términos como el anime/manga nos referimos a productos artísticos y comunicacionales, animados, originarios de Japón. Debemos tener en cuenta que, en el caso del manga, su lenguaje material está representado por las imágenes fijas que mantienen una línea secuencial, misma que debe ser leída de derecha a izquierda como es usual en Japón. Por otro lado, el anime es la adaptación audiovisual de todo el contenido de la novela gráfica conocida como manga, y es verdad que muchas de las apreciaciones teóricas y hermenéuticas de este contenido pueden variar según su lenguaje material. Por ejemplo, la música y el color son características ausentes en el manga y presentes en el anime. Estas adiciones al lenguaje material pueden enriquecer el mensaje que desean transmitir al complementar elementos que solo deben ser concebidos en el ámbito audiovisual. No obstante, en las últimas consideraciones teóricas y apreciaciones de sociólogos de arte como Kinsella (2000), se ha planteado una nueva terminología que será de mucha ayuda para afrontar las consideraciones teóricas y comparativas que tienen como objetivo este análisis.

El término manga/anime ha sido usado en los últimos diez años como un solo término que amalgama tanto el producto impreso como el contenido audiovisual. Aquí, se debe realizar una consideración a los estudios que plantean diferencias significativas entre ambos productos artísticos, para el fin de este análisis y su búsqueda en una interpretación teórico-crítica. Además, la distinción misma entre manga y anime se vuelve problemática cuando tenemos en cuenta que, en realidad, dejando de lado el aspecto formal, ambos formatos comparten criterios temáticos y demográficos. De este modo, se han de conciliar los

términos de manga y anime para utilizar un solo concepto holístico que sirva para analizar el contenido filosófico del producto artístico.

Categorización por tipo de producción y elemento temático

El presente análisis utilizará la diferenciación temática propuesta por Verón (1988) en cuanto a la limitación de los géneros por su medio y contenido. Por este motivo se harán dos distinciones al momento de explicar las características básicas del manga/anime; el tipo de producción audiovisual y el target de consumidores a los que va destinado el producto artístico.

En el caso del manga, como se ha mencionado anteriormente, las publicaciones se suelen hacer en revistas o tomos que salen en un tiempo determinado siguiendo una temporalidad secuencial; al contrario, si hablamos de producción audiovisual, en el anime se pueden distinguir tres claras categorías de producción que poseen características y lenguajes propios: series de televisión, películas y OVA (Torrents, 2015). Las series de televisión son, a nivel de producción, el formato más utilizado por las industrias de producción de anime. A pesar de que han existido distintas series, como *One Piece*, en la que las temporadas pueden exceder los cuarenta capítulos, lo normal es contar con temporada que varían entre los doce y veintiséis capítulos. Las series de televisión también cuentan con un opening y un ending conformados por canciones icónicas que expresan los mensajes más importantes que el anime quiere transmitir a su público. Vale recalcar que, posterior en este análisis, se discutirán a profundidad algunos de los openings más importantes en *Shingeki No Kyojin*.

Otra de las producciones importantes en el mundo del anime, especialmente desde la publicación de anime en plataformas digitales, son los OVAs (Original Video Animation). Precisamente, estas publicaciones audiovisuales no forman parte del canon principal de las temporadas que se publican en anime; no obstante, se ha decidido nombrar este género de producción debido al alto contenido de información adicional que un OVA puede aportar al

público; normalmente, los OVAs cuentan historias paralelas a los protagonistas principales, adicionando datos de la trama o contando historias paralelas de personajes secundarios que pueden tener, a futuro, una mayor influencia en el devenir de la serie.

Finalmente, las películas de anime son, en la actualidad, uno de los formatos más rentables para la industria tanto en oriente como en occidente. Dentro de las películas de anime, existen producciones originales que no están conectadas a ningún manga de referencia; películas como *El Viaje de Chihiro*, *La Tumba de las Luciérnagas*, *Your Name*, etc., han sido grandes éxitos en taquilla y fueron construidas a partir de un guion original, que no tenía ninguna conexión directa con producción escrita. Al contrario de estas producciones originales, existen películas que funcionan como síntesis de las series de anime; en tal caso, las películas suelen durar entre noventa y ciento veinte minutos y buscan contar lo más importante de la trama. En los últimos años, se ha hecho muy popular, el estrenar películas previas al estreno de las series de televisión regular; es decir, se estrena una película que da pequeños adelantos de cómo va a ser la nueva temporada.

Los géneros temáticos propios del contenido del manga/anime se dividen en dos subtipos: objetivo demográfico y objetivo temático. Es así, que este análisis ha llegado al punto de descripción, en el que el manga y el anime se unen en un solo término por cuestiones prácticas al estudio teórico de animación japonesa; por lo tanto, el término mangánime será utilizado para describir todos los contenidos de la taxonomía demográfica y temática. Básicamente, una estrategia que no tiene nada que ver con principios propios del anime, sino, estrategias comerciales para mejorar los márgenes de ganancia de las empresas.

Para Kinsella (2014), el mangánime en su objetivo demográfico destina cinco géneros principales: el kodomo, el shōnen, shōjo, el seinen y el josei. A pesar de que existen casos en los que un solo producto artístico puede incursionar en distintos tipos de público; estos géneros son, en la mayoría de los casos, identificables con un análisis sumamente baladí. Los

propios artistas visuales desean direccionar su trabajo a un grupo demográfico específico por dos razones: la mejor recepción grupal, lo que significa más ventas y la decisión de transmitir un mensaje a ese público determinado.

El *kodomo* es un género demográfico que significa en japonés, literalmente, “niño”. Es un género enfocado en el público infantil que suele ser catalogado como menor a los doce años, antes de entrar a la pubertad. Los mangánimes más conocidos en este género son: *Heidi* (1974) y *Doraemon* (1979).

El *shōjo* es el género que está enfocado principalmente en “chicas”. El objetivo del género son las adolescentes, mujeres, que están atravesando por la etapa de los cambios físicos y mentales. *Sakura* (1999) y *Spy x Family* (2022) son los mangánimes más famosos, sin importar su distancia temporal de estreno.

El *shōnen* es el género destinado a los “jóvenes” hombres que han ingresado a su etapa de adolescencia. Género sumamente criticado por sus temáticas de guerra e ideología política. Los mangánimes *Dragon Ball Z* (1989) y *Shingeki No Kyojin* (2012) son claros ejemplos del género *shōnen*. El mangánime seleccionado para el proceso comparativo en este ensayo forma parte del género *shōnen*, siendo fundamental comprender el objetivo de este género en una audiencia compuesta por jóvenes que están forjando sus propias decisiones en su transición a adultos.

El género *seinen* es uno de los géneros más intrigantes debido a la mezcla entre animación y temática sumamente profunda y difícil de descifrar con una lectura superficial. El género está destinado a hombres que han superado los dieciocho años, siendo un hombre adulto. Mangánimes representativos en el género *seinen* son: *Cowboy Beepop* (1989) y *JoJo's Bizarre Adventure* (2012).

Finalmente, el género *josei* está destinado a la misma edad que el *seinen*, con diferente objetivo sexual. El *josei* está destinado para mujeres adultas que han superado los

dieciocho años. El género suele tratar de experiencias que viven las mujeres día a día en el Japón y en relación con su situación a nivel social. *Usagi Drop* (2011) y *Chihayafuru* (2012) son mangánimes que comparten historias similares.

Sin embargo, el mangánime, como todo arte con el paso de los años, se ha transformado desde su sentido más puro de taxonomización. Como se plantea en la teoría de Torrents (2015), el mangánime ya no puede convivir dentro de estos cinco géneros que pueden resultar sumamente reductivos. Habrá también que considerar ciertos productos artísticos que no pueden ser catalogados en un solo género. *Evangelion* (1995) y *Shingeki No Kyojin* (2012) son dos ejemplos de creaciones que navegan entre el shōnen y el seinen; existen elementos fantásticos y peleas, sin embargo, estos son producto de objetivos existenciales. A continuación, vamos se va a construir una taxonomización que contendrá algunos subgéneros que se construyen a partir de los géneros contados en los párrafos anteriores.

Una vez que existieron nuevos mangánimes a lo largo de los años, los géneros demográficos fueron tomando nuevas posturas y fusionándose entre sí. El primer subgénero temático que se va a abordar es la temática de shōnen de lucha. Dentro de este género, la característica más importante para tener en cuenta es el desarrollo del personaje principal, en su mayoría hombres, que evoluciona tanto biológica como psicológicamente debido a la confrontación con uno o varios antagonistas a lo largo de la historia. Ejemplos claros de este subgénero es *Dragon Ball* (1984) y *Naruto* (2000).

Otro subgénero que vale la pena mencionar por su increíble popularidad en Sudamérica durante los años noventa, es el spokon. Esta designación de subgénero también entra en la designación de shōnen. La principal característica del spokon están en la presentación de un personaje principal que destaca por su valentía; sin embargo, este personaje principal lucha dentro del ámbito deportivo, ayudado por la cooperación de sus

amigos que forman parte de su equipo. Animes importantes en el contexto sudamericano fueron *Super Campeones* (1983) y *Slam Dunk* (1990).

Entre los subgéneros asociados con el shōjo, el subgénero que más ha llamado la atención dentro del público que sigue el anime, es el maho shōjo o magical girl. En este tipo de subgénero, la protagonista está representada por un personaje femenino que tiene poderes sobrenaturales que le permiten pelear contra fuerzas malignas. Hay que tener en cuenta que este tipo de género no solo puede ser asociado con el género shōjo; también existen acepciones donde los personajes mágicos femeninos también incursionan en el kodomo y seinen. Las producciones audiovisuales más importantes en este subgénero son *Sailor Moon* (1999) y *Sakura, la Cazadora de Cartas* (2011).

Dentro del género seinen se puede encontrar uno de los subgéneros que también tuvo un impacto en la cultura de la parte sur del continente americano. El mecha es uno de los subgéneros que utiliza ciertas temáticas y percepciones de adulto; sin embargo, está estrechamente ligado al término mechnical, refiriéndose a un robot antropomorfo. Animes como *Astroboy* (1963) y *Mazinger Z* (1974) fueron los pioneros al incluir temáticas que posteriormente crearon géneros relacionados con la cultura pop como el ciberpunk. Otros géneros destacables dentro del seinen pueden encontrarse en el chambara o el jidaigeki. Estos son géneros de carácter histórico que están ligados con los periodos de Japón como un país controlado por el Imperialismo. Estos dos géneros se identifican también con la época samurái del Japón antiguo. Estas historias heroicas de la tradición japonesa pueden ser identificadas en mangánimes como *Ruroni Kenshin* (1994) y *Samurai Champloo* (1997)

Finalmente, encontramos los mangánimes relacionados con el sexo explícito e implícito en Japón. Es muy importante decir que no solo el sexo, sino el tema holístico de la sexualidad es fundamental en la cultura y economía japonesa. Este análisis desea ahondar mucho más en este tema, cuando se explique el marco teórico a continuación realizando

pequeñas directrices de cómo se va a concebir este tema dentro de la apropiación del cuerpo también como una violencia objetiva y simbólica. Lo cierto es que antes de abordar el tema teórico de este análisis, se podría decir que el mangánime sexual, más allá de formar un subgénero del seinen, también muestra zonas ocultas, tabúes y perversiones que normalmente no se hablan a nivel de sociedad.

El mangánime sexual está dividido en tres subgéneros que vale la pena detallarlos a continuación. El yaoi, el yuri y el hentai son las tres divisiones del mangánime sexual. El yaoi y el yuri son mangánimes de temática netamente homosexual. El primer caso se trata de una relación entre hombres y la segunda acepción se identifica con las relaciones sexuales realizadas entre mujeres. En ambos aspectos las relaciones pueden tener un carácter mucho más emocional, en función con el amor y el enamoramiento, o acciones netamente de carácter sexual. Como se va a notar a continuación, estos géneros modernos también están condicionados por una clase de violencia simbólica, que infiere la relación de poder entre dominante y pasivo; ambos mangánimes desarrollan sus historias a partir de dos o más personajes que tiene claramente establecidos sus roles de quién es el individuo que domina la relación y al otro, quién es el individuo sometido o dominado.

Como se lee en la introducción de este análisis, tanto el anime como el manga son dos términos que son completamente mutables a lo largo de los años. Esta introducción ha sido establecida bajo los estudios audiovisuales y filosóficos realizados por Alba Torrents (2015). Dicha lectura ha sido fundamental para entender la elección de un escritor al referirse a uno u otro término al momento de construir su producto artístico. No obstante, es imperativo mencionar que, al tener un campo histórico y filosófico tan vasto, este solo es un acercamiento al estudio taxonómico de género con relación al mangánime. Pueden existir pequeñas variaciones o adhesiones de nuevos subgéneros dependiendo de muchos parámetros de contingencia tanto subjetivos como objetivos.

Para cerrar esta introducción, es pertinente mencionar el problema que se busca resolver en este análisis. Tanto el producto artístico de Isayama, como la teoría social de Salvo Žižek funcionarán para la realización de una comparación que investigue sobre la recepción de la violencia y cómo esta afecta en la sociedad de Japón del Siglo XXI. La idea de descifrar los encuentros entre la sociedad de Japón postguerra y la recepción de la violencia en los textos de Žižek es la solución que este análisis busca desarrollar. Además, vale mencionar que la selección del tópico de recepción de la violencia está justificada con base en dos motivos.

El primer motivo, artístico, responde a la gran recepción que ha alcanzado el anime *Shingeki No Kyojin*, no sólo en Japón, sino en todas las naciones de Occidente que consumen anime. La serie ha ganado múltiples premios en más de cinco categorías diferentes, convirtiéndose en un polémico éxito. En el segundo motivo responde también al gran éxito en la academia que ha significado las teorías de la violencia de Slavoj Žižek. La escuela post marxista de los Balcanes propone una teoría donde existe una profunda crítica tanto al capitalismo como al comunismo fallido de la Unión Soviética.

En resumen, el presente análisis tiene como objetivo general el lograr crear un puente entre la teoría crítica de Žižek (2008) y la producción artística de *Shingeki No Kyojin*. Este objetivo general se apoya en dos objetivos secundarios como son: explicar por qué es tan popular el mangánime en la sociedad de Japón desde la recepción de la violencia y descifrar si el anime transmite mensajes codificados de una corriente política de extrema derecha que se está desarrollando en Japón desde 1955.

MARCO TEÓRICO

Reflexiones sobre la violencia en la sociedad contemporánea.

El texto que se ha designado como fuente teórica de esta comparación entre teoría y arte ha sido el libro de Slavoj Žižek (2008) titulado *Sobre la Violencia: Seis Reflexiones Marginales*. Dicho texto será analizado con base en seis propuestas que el autor ha construido para observar la aplicación y difusión de la violencia a nivel individual y colectivo. Para esta primera idea es fundamental distinguir las dos clases de violencia que van a ser fundamentales para este análisis: violencia subjetiva y violencia objetiva. La violencia subjetiva es la violencia más fácil de identificar debido a que está relacionada con acciones determinadas de sujetos individuales o colectivos. Por otro lado, la violencia objetiva es el tipo de violencia que está enraizada a los sistemas de poder. Este tipo de violencia se caracteriza por ser sistémica, es decir, muchas veces se oculta en las propias estructuras del sistema como el lenguaje (Žižek, 2008, Pp. 36-37).

Žižek (2008) plantea una dialéctica entre los actores sociales que aplican una u otra violencia. Para el autor esloveno, muchas veces la violencia subjetiva surge por la necesidad de revelarse contra el sistema. Es decir, los individuos o colectivos que se revelan al statu quo del sistema, pueden crear medios de violencia necesarios para el cambio como la revolución. Mientras que la violencia objetiva es usada por el poder y el sistema para establecer una dialéctica entre un dominante y un dominado. Žižek (2008) complementa esta idea con una petición imperativa de prestar atención a la violencia objetiva para poder desenmascarar su uso atrás del poder sistémico (Žižek, 2008, Pp. 41-43).

Una de las temáticas más desarrolladas en la filosofía de Žižek es el universo económico-político; por este motivo, Žižek también ingresa en esta esfera durante sus reflexiones y desarrolla la comparación entre la violencia y el sistema económico político que atraviesa la sociedad. Para Žižek (2008) la violencia está estrechamente ligada con la

competencia económica y el sistema capitalista. Es importante mencionar que, según el autor, el tipo de violencia que promueve el sistema capitalista recae en la violencia objetiva, es decir, una violencia que se esconde en la estructura del propio capitalismo. A pesar de que el capitalismo se puede mostrar como un sistema democrático que batalla contra el fascismo y el totalitarismo, la violencia se esconde en la competencia salvaje del mercado y el daño ambiental que produce la industria en la explotación de los recursos de la Tierra.

Sin embargo, como se menciona en el párrafo anterior, la violencia no solo surge del sistema capitalista. Žižek también critica los movimientos políticos y económicos que se han levantado en contra del capitalismo; el fracaso del comunismo y socialismo, además de la transformación del comunismo en un sistema que restringe la libertad individual y nulita todo tipo de autodeterminación. El término con el Žižek condensa esta idea se presenta como “violencia simbólica”, puesto que se critica las maneras en las que el propio sistema se camufla para mostrar cosas buenas y ocultar la violencia objetiva; tal es el ejemplo de capitalismo verde, que oculta en acciones ambientales secundarias, su verdadera intención de dominar el mercado y aplastar a la competencia. El consumidor reduce su remordimiento al comprar objetos “eco amigables” que no dañan el medio ambiente, pero sí enriquecen al sistema. (Žižek, 2008, Pp. 68-75).

El tercer punto acerca de la violencia presenta una crítica directa a la pasividad del individuo para tolerar la violencia. Žižek critica la tolerancia como uno de los factores que puede desencadenar la aplicación de la violencia; quizá este pensamiento resulte un tanto contradictorio al inicio, pero la tolerancia puede ser un arma de doble filo para la difusión de la violencia objetiva. Cuando una sociedad liberal capitalista es obligada a ser tolerante, los mecanismos estructurales se aprovechan del colectivo tolerante para ejercer y mantener el poder. Es por este motivo que protestas, manifestaciones o movimientos políticos son tachados de extremistas y peligrosos; con este tipo de juicio a quienes no se adaptan, la sociedad

capitalista logra fortalecer sus estructuras con la falta de empatía entre individuos, que ven a otros como extremistas en su lucha social; es así, que la violencia mantiene su poder sistémico al mantener el orden social (Žižek, 2008, Pp. 105-122).

El cuarto punto será de mucha ayuda en la próxima sección para entender el anime y su relación política. Slavoj Žižek (2008) desarrolla el tema de la revolución y la emancipación social contra los sistemas opresores. Se realiza una ejemplificación de la Revolución de Rusia y la Revolución de Francia para poder entender los momentos de la humanidad, cuando la violencia fue una herramienta legítima para poder derrocar al poder que oprimía al colectivo. Sin embargo, esto no resulta tan fácil; Žižek insiste en la inestabilidad de cualquier persona, sistema o colectivo que usa la violencia para su propio beneficio, advirtiendo al lector sobre la posibilidad de que el derrocamiento del poder y la emancipación generen nuevas formas de violencia sistémica. Es fundamental entender este punto bajo la determinación de que la violencia puede ser una herramienta legítima si busca un objetivo de emancipación del poder sistémico.

La quinta y penúltima idea se sostiene en la sociedad utópica y la toma de responsabilidad de las acciones de los individuos pensando en el bienestar colectivo. Para Žižek, existe un gran riesgo al tener nociones utópicas sociales debido a la alta probabilidad de la generación de violencia. Para explicar mejor este punto se puede sostener que tanto una sociedad capitalista como comunista siempre, a lo largo del tiempo, se han planteado llegar a una sociedad utópica donde el Estado se encuentre totalmente presente o ausente, dependiendo del sentido político. Ahora, en el momento en el que una sociedad busca un sentido utópico, se empieza a desechar o juzgar todo lo que no colabora a esa única causa. La utopía se vuelve peligrosa cuando se desentiende de toda pluralidad y diversidad que una sociedad puede tener en sus individuos. Aquí no existe una posición del autor favorable a algún camino político,

puesto que se concluye, que todo camino político de utopía siempre va a buscar por cualquier medio (violencia) establecer la sociedad perfecta (Žižek, 2008, Pp. 165-181).

Finalmente, la última idea sobre la violencia abarca dos aspectos esenciales. En primer lugar, la toma de responsabilidad individual que se mencionó en el párrafo anterior y la lucha por el reconocimiento. La primera de estas categorías responde a una temática sartreana en la toma de decisión por parte del individuo; para Žižek (2008), la responsabilidad ética en la toma de decisiones es fundamental, para no crear violencia desde la falta de otredad y altruismo. En este punto, el filósofo esloveno ahonda especialmente en los grupos marginales contemporáneos que soportan la violencia objetiva, no al verse atacados; al contrario, al verse completamente eliminados de la esfera social como se explicará a continuación con la noción de reconocimiento.

La idea del reconocimiento social es el punto final y fundamental en la reflexión sobre el ser marginado en la sociedad contemporánea. Žižek emplea los cinco temas discutidos hasta este momento para proponer que el reconocimiento marginal se puede realizar de forma pacífica, con desobediencia civil o utilizando la violencia como una herramienta de emancipación. Esta idea infiere la crítica a los individuos que catalogan a una acción como violenta o no violenta. La verdadera importancia de la mirada del crítico está en reconocer las estructuras de poder que hacen de la violencia un aspecto invisible. Todas las luchas sociales y la búsqueda de reconocimiento son válidas; sin embargo, hay abuso de poder en estructuras mucho más opresivas que juegan a ser amigables con el individuo. Es mucho más importante voltear a mirar la violencia objetiva y sistémica que cualquier otro modo de opresión.

DESARROLLO DEL TEMA

Resumen del mangánime: *Shingeki No Kyojin*

El mangánime que se ha seleccionado para el proceso comparativo entre el producto artístico japonés y la recepción de la violencia, es la popular serie creada por Hajime Isayama en el 2010 como un manga, para después transformarse en una adaptación audiovisual conocido como anime. Attack on Titan en occidente o Shingeki No Kyojin en japonés. Para iniciar este breve sumario de una historia sumamente larga y detallada, es necesario tener una concepción geográfica de las tierras de Marley, Eldia y los demás lugares donde se desarrolla el mangánime.

Ilustración 2

Mapa de Eldia y Marley



Tomado de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/ataque-a-los-titanes/todas-naciones-ataque-a-los-titanes-eldia-marley-liberio-hizuru>

El mangánime Shingeki No Kyojin está compuesto de cuatro temporadas de 88 capítulos, 5 OVAs y 4 películas que cuentan la historia de un mundo completamente distópico, con características antiguas. La civilización humana fue brutalmente destruida por los titanes, monstruos humanoides de tamaño gigante que viven afuera de ciudades rodeadas de murallas.

Los titanes siempre han vivido por afuera de la muralla ya que eran más pequeños; sin embargo, un día aparece un titán más grande que la muralla, el cual será conocido como Titán Colosal. Este titán destruye la muralla y permite la filtración de los titanes al interior de la muralla. Además, se presenta a los tres personajes principales de la serie: Eren Jaeger, Mikasa Ackerman y Armin Arlert (Isayama, 2013, capítulos 1-4).

En el momento en el que los titanes ingresan a las murallas, Eren Jaeger pierde a su madre y jura venganza. Es así como los tres amigos se unen al Cuerpo de Entrenamiento donde conocen otros personajes secundarios que fungirán, en un inicio, como acompañantes a favor de la misión de erradicar a todos los titanes. Crean lazos de amistad con: Jean Kirstein, Reiner Braun, Bertholdt Hoover, Connie Springer, Sasha Blouse, Christa Lenz e Ymir. Luego de cinco años y después que fueron aceptados en el Cuerpo de Batalla, el Titán Colosal vuelve a aparecer para ahora destruir la entrada de la Muralla Rose; tanto María como Rose han sido destruidas. Los protagonistas caen derrotados y un titán se come a Eren. Eren renace después de ser comido destrozando al titán que se lo comió y convirtiéndose el mismo en un titán. El teniente Erwin Smith se hace cargo de Eren para investigarlo y que salga de las murallas con la Legión de Reconocimiento. El equipo es atacado por un Titán Hembra inteligente cuya verdadera identidad es la recluta de la Legión, Annie Leonhart (Isayama, 2013, capítulos 5-20).

Eren se convierte en un titán para poder combatir al Titán Hembra. Al inicio se ve superado; sin embargo, logra derrotar a la Titán Hembra, descubriendo a Annie Leonhart. Antes de ser capturada, Annie se transforma, rodeada por una capa protectora parecida a una crisálida, pero hecha de vidrio. Finalmente, se puede observar la última muralla, Sina, con un gran hueco en un punto de la muralla, revelando el rostro de un titán colosal que parecer estar atrapado en el muro. La segunda temporada inicia inmediatamente después de los eventos sucedidos con la Legión de Reconocimiento tratando de encontrar respuestas. Ahí son interceptados por un Titán Bestia, que logra comunicarse con los humanos y tiene el poder de

controlar otros titanes. En este punto de la trama, es donde la humanidad comprende que existían titanes atrás de los muros, incluso antes de que el Titán Colosal destruya la muralla; esto hace pensar a los protagonistas, que existen humanos infiltrados en las Legiones, que se pueden transformar en titanes (Isayama, 2013, capítulos 25-37).

Una de las compañeras de los escuadrones de las Legiones, Ymir revela que ella también es un titán; sin embargo, está del lado de los humanos al tratar de pelear con el Titán Bestia. Otros compañeros de la región que revelan su verdadera identidad son Berthold y Reiner. No obstante, estos titanes tienen como misión el secuestrar a Eren para llevarlo con el titán bestia. El cuerpo de exploración ingresa a una batalla muy intensa donde el Cuerpo de Exploración busca seguir y combatir tanto al titán colosal como al Titán Bestia. Eren logra derribar a Reiner y se da cuenta de que al igual que el titán bestia, él también tiene poderes diferentes al resto de titanes; en este caso, el titán de Eren puede utilizar una habilidad conocida como “Grito” para poder controlar a otros titanes. Gracias al “grito”, Eren logra cambiar al objetivo de los titanes, obligándolos a pelear contra el Titán Bestia que huye de la batalla (Isayama, 2013, capítulos 37-49).

En la tercera parte del mangánime se conoce a otros personajes fundamentales como Kenny el Destripador, antiguo conocido de Levi, que toma protagonismo absoluto al secuestrar a Eren Jaeger y Krista Lenz. Krista, cuya verdadera identidad se conoce como Historia Reiss, la heredera del trono en la corona detrás de la muralla Sina. Existen varios flashbacks a lo largo de esta tercera temporada donde se conoce el origen de los poderes de Eren y los antepasados de Historia. El padre de Eren le regaló los poderes de titán a su hijo, mediante una inyección al momento de su niñez; estos mismos poderes fueron arrebatados por el padre de Jaeger al matar a casi toda la familia Reiss, exceptuando a Historia y su padre. (Isayama, 2013, capítulos 49-59).

Después de rescatar a Eren y a Historia, el padre de Historia, Rod Reiss busca convencer a su hija para que se transforme en el titán fundador; no obstante Historia le da la espalda a su padre y se une al Cuerpo de Exploración. Rod Reiss busca atacar al Cuerpo de Exploración, sin embargo, resulta derrotado por los humanos y Eren, coronando a Historia como la descendiente de la familia real y la nueva Reina de las Murallas. Al mismo tiempo que sucede esto, el Cuerpo de Exploración decide atacar a Reiner, Bertholdt y al Titán Bestia. Eren utiliza sus poderes para cerrar la Muralla María y retomar el control del territorio que destruyó el Titán Colosal; se vuelve a dar una intensa batalla, muy característica del shōnen, y el Cuerpo de Exploración logra la victoria (Isayama, 2013, capítulos 59-75).

Este momento de la trama es fundamental, puesto que se encuentran varios diarios en la casa antigua de Eren, pertenecientes a su padre, Grisha Jaeger. Ahí se puede descubrir la verdadera historia de la humanidad detrás de las murallas. En realidad, la humanidad no se encuentra extinta; detrás de las murallas existe un continente llamado Marley, que alberga al resto de seres humanos. El padre de Eren, Grisha, vivía en ese continente siendo de otra raza conocida como Eldianos, seres humanos aislados y maltratados por ser los presuntos culpables de la creación de los titanes. Los habitantes de Marley han convertido a los Eldianos en titanes mediante la inyección de un suero, arrojándolos del continente por malas conductas; de esta forma llegó el padre de Eren a convertirse en titán y vencer a la familia Reiss. La humanidad que vive dentro de las murallas descubre esto y se aventura a llegar al mar en los territorios alejados de la muralla para poder confirmar la información del diario perteneciente al padre de Eren (Isayama, 2013, capítulos 75-82).

La cuarta y última temporada del mangánime empieza con la presentación de nuevos personajes: Gabi, Falco, Udo y Zofi. Ellos son humanos, Eldianos, que luchan por Marley para convertirse en el nuevo Titán de Ataque. Lo fundamental en esta cuarta parte del mangánime que se está analizando en este ensayo es comprender el pasado de los guerreros infiltrados y la

utilización de jóvenes por parte de Marley para atacar Paradis. Eren Jaeger, quien parecía desear exterminar a los titanes para encontrar la paz, cambia su forma de pensar para destinar un ataque de venganza contra Marley por los años de maltrato contra la gente de Eldia. Eren logra comerse al Titán Martillo de Guerra en Marley y adopta su forma y sus habilidades. Para ese momento, los Eldianos saben que, si un titán se come a un titán proveniente de la familia real, adquiere también sus habilidades. Los guerreros del Cuerpo Exploración se retiran de su ataque en Marley, mientras que en Eldia existe rumores del inicio de una guerra civil para determinar las personas que están en contra y a favor de las decisiones de Eren Jaeger (Isayama, 2013, capítulos 82-88).

Finalmente, la última parte del mangánime se sigue estrenando hasta el momento de la escritura de este análisis; sin embargo, con fines de entender de manera holística el producto artístico, se va a detallar el final del mangánime basándose en el manga original que ya tuvo su capítulo final. Para finalizar esta compleja historia, es necesario especificar que inicia la guerra entre las dos naciones, con las intenciones de Eren Jaeger de atacar a Marley con la ayuda de otras naciones que también están afuera de Paradis. Eren se encuentra con su medio hermano Zeke, jefe de Marley; después de una pelea con el mismo, Eren activa la habilidad del Titán Fundador, conectándose con la primera titán Ymir. Eren convence a Ymir de ayudarlo en su búsqueda de despertar a todos los titanes que viven en las murallas y acabar con el mundo afuera de la isla Paradis. Eren decide activar el “rugido” y destruir a toda la humanidad que hirió a las personas de Eldia; por otro lado, los amigos de Eren: Mikasa y Armin junto con el Cuerpo de Exploración no están de acuerdo con la decisión de Eren pensando que es un genocidio y que no va a solucionar nada. En la batalla final, muy característica de género shōnen, los amigos de Eren logran derrotarlo para, al final, descubrir que Eren había planeado su derrota para terminar con el ciclo de los titanes y poner fin a la maldición para el pueblo de Eldia. Mikasa es quien corta la cabeza de Eren, destruyendo al Titan Fundador y conociendo

que Eren poseía la habilidad de ver el tiempo como una estructura cíclica donde todo estaba destinado a terminar de esa manera (Isayama, 2012, capítulos 109-139).

Comparación crítica entre la obra de Žižek y el mangánime

Para iniciar, es fundamental poder analizar el mangánime no desde la visión común de su contenido explícito de violencia. Al contrario, en esta primera aproximación a una comparación crítica, se van a descifrar los momentos en donde la violencia objetiva formó parte del mensaje en el mangánime.

Ilustración 3

Descripción de las murallas en Paradis



Tomado de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/ataque-a-los-titanes/todas-las-murallas-de-ataque-a-los-titanes-y-sus-nombres-e-importancia>

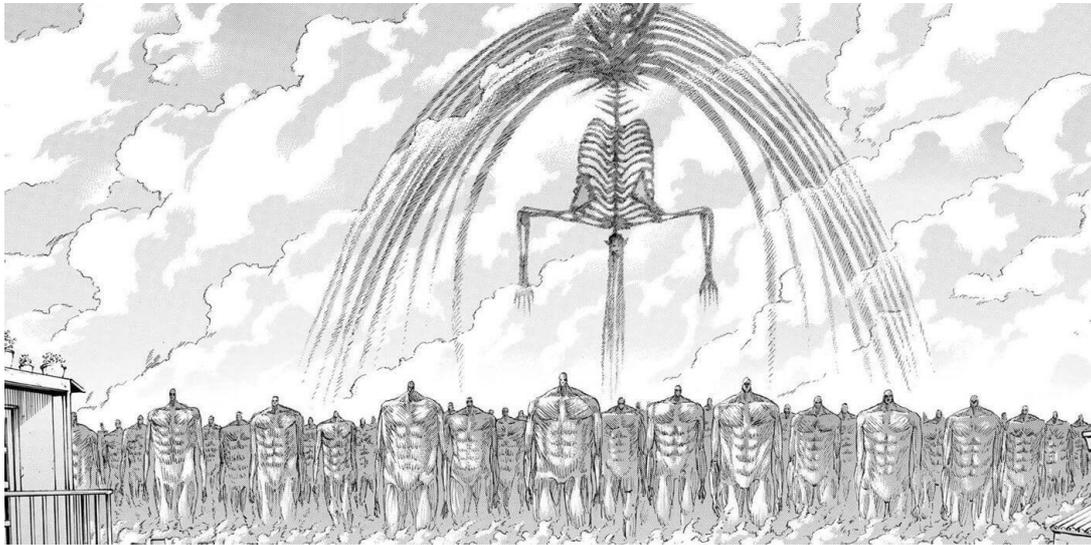
En la Ilustración 3 se puede observar una de las características más importantes del mangánime, las murallas que rodean a Paradis y que mantienen a los gigantes alejados de la civilización. Estas murallas que además de seguridad significan una muy evidente distinción de clases sociales puede ser entendida como una muestra de violencia sistémica dentro del mangánime. El orden social que establece Shingeki No Kyojin es claramente una construcción estructural y sistémica del poder para establecer orden social (Žižek, 2008). La

existencia del protagonista Eren dentro de las murallas deja en claro que la mayoría de los ciudadanos que viven atrás de las murallas no se cuestionan el porqué de aquella situación; al contrario, agradecen las murallas que los alejan de los peligros. Esta idea puede ser leída dentro de las contingencias del análisis aquí presentado, como una alegoría a la noción de la violencia objetiva como la causante de la segregación y la creación de colectivos marginales.

Para Valdiviezo (2013) una de las causas más probables de que Japón sea uno de los países con los índices más altos de suicidios es la función del gobierno y la cultura. La mayor causa de muerte en hombres de 20 a 45 años en Japón es el suicidio. Además, cabe acotar que, en el año 2022, Japón reveló que cerca de 21.000 personas habían muerto en Japón por medio del suicidio. La propuesta de Valdiviezo (2013) que busca encajar en este análisis, es la pérdida de esperanza por la violencia sistémica. Esta idea propone que la propia estructura del sistema, objetiva y oculta, ha desembocado en la decisión de los individuos japoneses a no encontrar un objetivo por el cual vivir. El anime presenta una realidad para la sociedad japonesa. Lograr encontrar el método por el cual una cultura tan individual, sincretista y privada pueda reconocer y ponerse en los pies del Otro.

Ilustración 4

El Retumbar del Titán Fundador



Tomado de <https://www.nintenderos.com/2022/07/el-titan-fundador-lo-que-nunca-te-han-contado-conoce-su-historia/>

En la Ilustración 4 se puede apreciar una escena tomada del anime en la última parte de *Shingeki No Kyojin* después de la decisión de Eren Jaeger de activar el “retumbar” y acabar con toda la humanidad. Esta decisión de Eren permite crear un puente entre la Ilustración 4 y la fuente teórica de Žižek. La posibilidad de decisión de Eren tiene mucho que ver con la emancipación y los medios para lograrla dentro de una sociedad. Eren tiene conocimiento previo de las cosas que van a pasar y la gente que morirá debido a la decisión de emancipar al pueblo de Eldia. Aquí Žižek (2008) manifestaría que la violencia puede ser una herramienta valiosa para lograr la emancipación; no obstante, hay que tener mucho cuidado en el cómo se usa la violencia para no generar nuevas estructuras de poder opresivo.

La decisión de Eren Jaeger de no seguir las órdenes establecidas por la Familia Real de Paradis creó el nuevo movimiento de “Jaegeristas” que también buscaba utilizar el poder estructural de las murallas y el Estado para imponer su verdad. Esto es una muestra muy importante de cómo la violencia que no busca emancipar puede mutar en nuevas estructuras opresoras. En el específico caso de Japón, según Takayama (2013) la pena capital es una

decisión legal en Japón por delitos penales. Respecto a la pena de muerte en Japón, la filosofía de Takayama ha determinado que la pena de muerte en Japón muchas veces tiene que ver con un sector económico en específico que apoya la eliminación de los llamados “parias” japoneses. Esta idea se representa con la exposición de un partido político en Japón de extrema derecha que se excusa en la pena de muerte y los castigos para mantener el orden social. Es interesante realizar una reflexión crítica de los límites de la violencia para alcanzar un bien común.

Ilustración 5

Distintivo de Marley



Tomado de <https://tierragamer.com/noticias/anime/shingeki-no-kyojin-referencias-fascistas-propaganda-japonesa/>

Finalmente, una de las temáticas que más se han discutido en *Shingeki No Kyojin* es la temática del nacionalismo y su relación con el totalitarismo. Si bien esta concepción crítica de los contenidos del mangánime ya han sido estudiados a profundidad y son muy baladí y evidentes. Existen otros puntos de vista desde el dónde ver estos elementos y qué significan para un producto artístico. Sin lugar a duda para Žižek, el nacionalismo y el totalitarismo fueron métodos de violencia que alejaban a los individuos y borraban todo su libre pensamiento y decisión; sin embargo, lo importante en este análisis va a ser la decisión de

algunos Eldianos, que a pesar de ser concebidos como seres indeseables quieren pertenecer al grupo de personas que eran libres y “buenas”.

Para Žižek (2008) el hacer de un individuo un ser marginal, apartado por la violencia no es el verdadero problema estructural del sistema. El problema estructural se basa en que muchos individuos marginales creen que la sociedad que los ha rechazado es mejor, como un objetivo utópico. Los Eldianos que son obligados a usar bandas en los brazos para identificarse, también quieren formar parte del ejército Marliano y conseguir el gran honor de ser titanes de Marley. Por este motivo, las muestras cercanas al nacionalsocialismo alemán no son lo verdaderamente importante en *Shingeki No Kyojin*, sino la lucha de los marginados, representados en titanes monstruosos y Eldianos repudiados que buscan pertenecer a la sociedad que los desea muertos.

En este aspecto, Ramírez (2019) propone la teoría de que el gobierno de Japón, en especial la hegemonía creada por el Partido Democrático Liberal (PDL) ha escondido con base en la democracia y la autonomía, verdaderos mecanismos de violencia objetiva que marginan a los que no puedan pertenecer al sistema. Ramírez infiere que Japón en la actualidad atraviesa una ola de tristeza y soledad que pueden estar ligadas a un partido de extrema derecha que ha cultivado el individualismo y destruido el sentido de Otredad. La concepción cultural japonesa, como se mencionó anteriormente, considera mucho lo valioso y funcional que es un ciudadano para el sistema; cuando una persona siente que no aporta nada a la fantasía utópica, empieza el sin sentido existencial.

CONCLUSIONES

La conclusión de este análisis teórico-práctico será construida a partir de tres deducciones esenciales que consiguen sintetizar todas las comparaciones realizadas entre el producto artístico, la teoría social y los datos que engloban al Japón del siglo XXI. La primera deducción se formula a partir de la característica destacada del manga y anime *Shingeki No Kyojin*, el cual posee referencias claras a la construcción social y el empleo del poder para establecer una estructura jerárquica entre sus personajes. Más allá de la narrativa atemporal sobre titanes y batallas, perteneciente a un género orientado principalmente hacia adolescentes, *Shingeki No Kyojin* transmite mensajes que, si bien no son completamente explícitos en su trama, se presentan con una sutilidad que invita a la reflexión.

Las murallas que circundan la isla Paradis y la distinción entre Marlianos y Eldianos son manifestaciones ilustrativas de la teoría propuesta por Žižek acerca de cómo la violencia objetiva engendra colectivos marginados. Estos ejemplos evidencian el ejercicio del poder estatal orientado a marginar y encarcelar a aquellos seres que son percibidos como monstruosidades: los Eldianos y los Titanes. En este sentido, resulta imperativo interpretar el manga y anime en cuestión como un espejo de una sociedad japonesa que, resignada a una existencia centrada en la individualidad por encima del bienestar colectivo, privilegia al individuo que se muestra completamente funcional y productivo en términos del avance económico del Estado (Ramírez, 2019).

La segunda deducción se ha estructurado a partir de la comparación teórico-práctica, concierne a las ideas nihilistas-existenciales presentes en el manga y anime *Shingeki No Kyojin*. Según Žižek (2008), el gran problema de la sociedad contemporánea radica en la evasión de responsabilidad al momento de tomar decisiones que afectan la vida propia y la de los demás. Trasladando esta idea existencial de la responsabilidad al manga y anime de

Isayama, se puede observar cómo el personaje principal, Eren, atraviesa un proceso catártico de toma de decisiones en el desarrollo de la trama. En el momento en que Eren activa el "retumbar", realiza una decisión de gran envergadura que conlleva la muerte de miles de personas; Eren comprende que tal decisión se basa en la consecución de un objetivo mayor: poner fin a los Titanes de una vez por todas. En resumen, la decisión de Eren se categoriza como una elección consciente que recurre a la violencia como herramienta legítima para erradicar la violencia objetiva.

Aunque Japón se ha construido a través de una historia rica en creencias espirituales y mitológicas, el Japón del siglo XXI ha experimentado numerosas transformaciones debido a la irrupción de la era digital. Si analizamos las tasas de mortalidad y natalidad en la última década, se puede observar que la población ha experimentado un incremento significativo en casos de depresión que culminan en suicidio. Además, es necesario señalar que la tasa de natalidad también ha disminuido en Japón. Según Luque (2022), una de las razones que abarcan la disminución de la natalidad radica en el distanciamiento entre individuos y la falta de deseo sexual, a menudo producto de la presión laboral.

La tercera y última deducción está íntimamente vinculada con el mensaje del manga y anime *Shingeki No Kyojin*, así como con la hegemonía del Partido Liberal Demócrata de Japón en la actualidad. La obra de Isayama, como se mencionó anteriormente, pertenece al género shōnen; uno de los géneros más analizados por los mensajes que transmite a jóvenes masculinos. Este género posee la capacidad de comunicar mensajes a audiencias que se encuentran en pleno proceso de desarrollo de sus decisiones éticas en la sociedad. Por esta razón, la obra de Isayama ha sido objeto de numerosas críticas debido a los mensajes de extrema derecha que transmite a su público. Simultáneamente, se ha establecido una asociación entre la ideología de Hajime Isayama y el gobierno del Partido Liberal Demócrata de Japón en su empeño por reclutar nuevos individuos para el refuerzo militar del país.

La misión de este análisis se ha construido a partir de la comparación teórico-artística de la obra de Isayama y Žižek. Gracias a estas dos fuentes, el presente análisis ha logrado establecer conexiones entre la difusión masiva de contenidos multimedia y su relevancia en la audiencia receptora. Se ha comprobado que *Shingeki No Kyojin*, más allá de ser un manga y anime shōnen destinado a presentar peleas y conflictos, oculta profundas ideologías políticas que pueden influir en la formación ética y política de los jóvenes adolescentes varones. Si bien es cierto que el propósito fundamental del manga y el anime es el entretenimiento, resulta valioso trascender la perspectiva superficial y comprender la interrelación entre la obra artística y el contexto histórico, geográfico y político en el que se publica.

En conclusión, este análisis ha intentado a lo largo de su desarrollo proporcionar una perspectiva diferente acerca del manga y anime y su función a nivel social. El manga y anime, junto con todo tipo de animación visual, son productos artísticos que han sido relegados por prejuicio a la mera función de entretenimiento para niños y adolescentes. En contraposición a esta idea, la presentación de una disertación sobre manga y anime y teoría social únicamente refuerza la percepción del anime japonés como un género complejo en cuanto a su temática debido a su estrecha relación con posturas ideológicas. Si algo se ha intentado demostrar, es la validez de la comparación teórico-práctica como una herramienta efectiva para el análisis social a través del arte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berndt, Jaqueline. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca
- Crow, T. (1996). *Unwritten histories of Conceptual Art: Against visual culture. Modern Art in the Common Culture*, 212-242.
- Goldstein, B. A., Meo, A. L., & Ierardo, E. (2011). *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*.
- Horno López, A. (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. Con A de animación*, (2), 106-118.
- Isayama, H. (2012). *Attack on Titan, Vol. 27-34*. Kodansha Comics.
- Isayama, H. (Creador). (2013-2021). *Attack on Titan* [Serie de televisión]. Production I.G, Wit Studio.
- Kinsella, S. (2000). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. University of Hawaii Press
- Luque, C. G. (2022). *Análisis demográfico de Japón*.
- Montero, Laura, 2008. *La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa*”, en *Cine de Animación Japonés, San Sebastián: Donostia Kultura*.
- Napier, S. J. *Origen del manga y el animé*.
- Papalini, V. A. (2006). *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La crujía.
- Ramirez Bonilla, J. J. (2019). *Los gobiernos del Partido Democrático de Japón y la alianza (cada vez más incómoda) con Estados Unidos. Estados Unidos y los principales actores de la Reconfiguración del orden mundial en el siglo XXI*.
- Romero Quiroz, J. (2012). *Influencia cultural del anime y manga japonés en México*.

- Steiff, J., & Tamplin, T. D. (Eds.). (2010). *Anime and philosophy: Wide eyed wonder* (Vol. 47). Open Court Publishing.
- Takayama, K. (2014). *Opinión pública y castigo en Japón*. In *Securitarismo y derecho penal: por un derecho penal humanista* (pp. 229-240). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Torrents, A. G. (2015). *Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime*. *Con A de animación*, (5), 158-172.
- Valdiviezo, L. (2013). *Japón y el suicidio*. Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, (17).
- Verón, E. 1988. *Prensa y teoría de los discursos sociales: producción, recepción y regulación*. En *Langage, discours et sociétés* (4). París: Didier Erudition.
- Žižek, S., & Daly, G. (2004). *Conversations with Žižek*. Cambridge: Polity.
- Žižek, S. (2008). *Sobre la violencia: Seis reflexiones marginales*. Editorial Anagrama.