

Uso en el anime Naruto de los valores postmaterialistas para llegar al mercado global.

Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes.

Cita:

Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes (2019). *Uso en el anime Naruto de los valores postmaterialistas para llegar al mercado global*. XXXII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Lima.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-030/262>

Uso en el anime Naruto de los valores postmaterialistas para llegar al mercado global

Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes

Resumen

Los dibujos animados y las series de anime han sido generalmente clasificados como espacios de entretenimiento infantil y juvenil, olvidando que cada día crece más el público adulto que los consume como productos culturales. En cuanto a sus contenidos, no han sido ajenos a la tendencia de globalización de los productos mediatizados. Siguen jugando un papel importante en la construcción de los marcos de sentido de la realidad. Este trabajo tiene la siguiente hipótesis: las producciones japonesas como Naruto han logrado una narración que vincula los elementos tradicionales japoneses con la cultura de los valores postmaterialistas para de esta forma llegar exitosamente a un mercado global. La noción de valores culturales premodernos, modernos y postmodernos se utiliza aquí en el sentido en que Ronald Inglehart, de la Universidad de Michigan, la viene utilizando desde su libro Modernización y posmodernización (1997) y su aplicación en el Estudio Europeo de Valores en 1981. Este trabajo se basó en el análisis de 47 capítulos de los 220 que componen la primera temporada de la serie de anime "Naruto". Como se verá a lo largo del texto, las principales narraciones japonesas logran, de manera sugestiva como en el caso de Naruto, vincular distintas instancias de esta línea valorativa construyendo así una historia que, a pesar de sus múltiples referencias locales y premodernas, está ligada a sensibilidades contemporáneas.

Palabras clave

Naruto, marcos de sentido, realidad, valores, postmaterialistas

Introducción

El anime no es sólo un ejercicio de entretenimiento. Ha jugado diferentes papeles dependiendo de la política interna y externa de Japón. En la década de 40's en el siglo XX, hasta la finalización de la segunda guerra mundial, el discurso presentado en las animaciones japonesas evidenció la distancia y los elementos negativos de la cultura occidental en general y de la estadounidense en particular.

El Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología japonés consideró que la animación era un buen mecanismo para hacer propaganda de los valores de la



nación, por lo cual apoyó producciones de anime que los promovieran en lo que se ha conocido como nacionalismo cultural (Allexperts.com). Con esta visión política del papel de influencia que podían cumplir las animaciones japonesas, los espacios para la proyección de estas no se limitaron exclusivamente a los teatros, se incluyeron los colegios, las escuelas (Sharp, 2004) y otros lugares públicos.

Al final la Segunda Guerra Mundial las historias narradas en el anime se modificaron a historias que narraban la fraternidad de Japón con Estados Unidos. Mahou no Pen (The Magic Pen) un corto de 11 minutos de 1946 (AnimeNewsNetwork, s.f.) fue una de las producciones que inauguró esa nueva alianza (Sharp, 2004). Por la acción de la censura, para verificar que en las animaciones se promovieran los valores democráticos, los estudios de animación japoneses establecieron dos estrategias: la primera fue volver a la animación cuentos, historias, leyendas tradicionales japonesas que tuvieran un contenido moralista; la segunda fue animar historias, cuentos y leyendas de otros países del mundo (Sharp, 2004). Inició así el desarrollo de dos contenidos que atraviesan la propuesta hasta nuestros días.

Más adelante las producciones de anime para televisión Centella (1958, Seigi wo Aisuru Mono Gekkō Kamen) (Clements y McCarthy, 2006, 262) y José Miel (1970, Mitsubachi Monogatari Minashigo Hutch) (Clements y McCarthy, 2006, 177) inauguraron el camino de héroes, tramas y narraciones de lo que se denominó la transición hacia las series animadas complejas, en donde el triunfo, la adversidad, la violencia y la muerte se mezclan en la narración.

Estos héroes se diferencian de los anteriores porque no necesariamente vencen en los combates. Pierden, se equivocan y la victoria la alcanzan cuando han logrado sobrepasar sus limitaciones y han aprendido de sus errores pasados. En su equipo encuentran el apoyo para triunfar y para superar sus propias limitaciones. La sabiduría y el saber no están depositadas sólo en el héroe, la violencia se presenta en diferentes formas (golpes físicos, segregación, burlas) y existe la posibilidad de que los personajes de la historia mueran. Estas dos series son importantes porque con ellas empieza a cambiarse la noción de que las series animadas son para niños y solamente tratan temas como los valores sociales sin ningún cuestionamiento.



Robotech (1985), surgida de su predecesora japonesa Macross, se convirtió en un verdadero hito narrativo porque fue fruto de la alianza entre un estudio de producción estadounidense (Harmony Gold) y uno japonés (Tatsunoko Productions) (Clements y McCarthy, 2006, 330), y porque combinó al típico héroe de transición japonés con el de las bromas comunes estadounidenses. Esta serie fue orientada a un público más amplio de adolescentes y jóvenes.

Fundamentación del problema

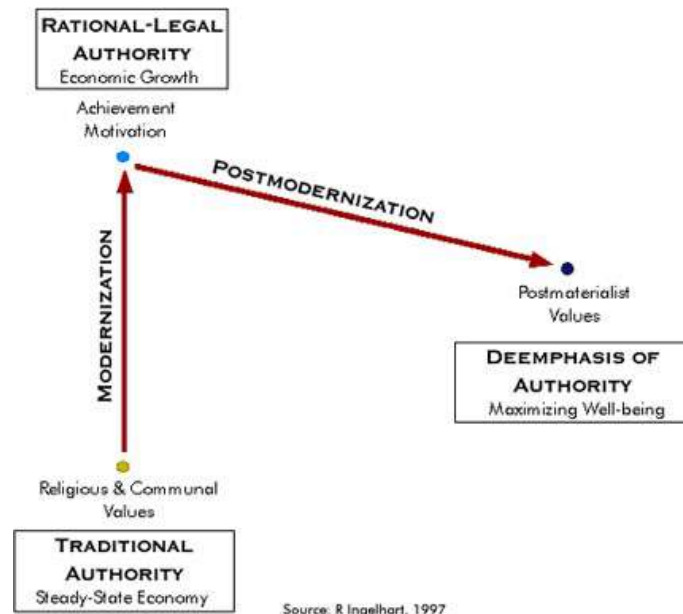
Para Roger Penn, un dibujo animado (ampliando esta visión a toda la producción animada) es eficaz si tiene tres características: “el ingenio chispeante, un elemento característico básico, y un propósito didáctico o editorial” (Penn, 1945, p. 87). La conjunción de estos tres elementos permitirá que la narración sea creíble, atrayente y persuasiva para la generación que la ve, pues es un producto cultural que se sumará a otros tantos en la formación del sentido de mundo y construcción sentimental de una generación (Milton, 1973, p. 83) ya que proporcionan espacios culturales de encuentro simbólico con otros contemporáneos y contribuye a construir los marcos de sentido de la realidad.

Estos marcos en principio se construirían con las narraciones compartidas culturalmente; con las historias, mitos y cuentos que hacen parte de la herencia cultural que le permiten al individuo organizar un universo de significado de las acciones para comprender y clasificar las situaciones y experiencias del presente (Gramson y Stuart, 1992, p. 63).

Los productos culturales presentados masivamente, llevan esta carga. Y por supuesto los dibujos animados no se escapan a ser usados como símbolos culturales que capturan la atención de los individuos. Las series animadas son productos culturales y no se escapan a esta tendencia global. Ellas están clasificadas, generalmente, como programas de entretenimiento infantil y juvenil, aunque en algunos casos se producen pensando principalmente en los adultos, y por lo tanto su orientación en principio trata de ser lo suficientemente amplia, con contenidos sencillos de modo tal que abarque estas diferentes audiencias.

Nos podemos preguntar hoy en día, frente al éxito masivo de series de anime como Naruto, si asistimos a una presentación de géneros y formatos universales e internacionales que tienen estas características inmersas y que no se cuestionan.

Naruto será analizada bajo la hipótesis de que, si bien la estructura narrativa y los elementos que la componen pueden ser similares a todas las del género, las producciones japonesas han logrado una narración que vincula los elementos tradicionales japoneses con la cultura de los valores postmaterialistas para de esta forma llegar exitosamente a un mercado global. La noción de valores culturales premodernos, modernos y postmodernos se utiliza aquí en el sentido en que Ronald Inglehart, de la Universidad de Michigan, la viene utilizando desde su libro Modernización y posmodernización (1997) y su aplicación en el Estudio Europeo de Valores en 1981. De manera sucinta dicho esquema se expresa en el siguiente cuadro:



La serie en mención cuenta con una gran recepción en audiencias aparentemente distintas en el espacio pero que comparten elementos centrales de su universo de significado en el marco de la globalización.

La globalización nos permite acceder a conocimientos y acciones que no se habían conocido antes: la movilidad y la flexibilidad de la distribución del conocimiento, si bien es aún asimétrica sólo es comparable con la revolución que implicó la imprenta.



Metodología

El modelo de investigación cualitativa de la estructura narrativa se basó en el análisis de 47 capítulos de los 220 que componen la primera temporada de la serie de anime “Naruto”, y se orientó a identificar los componentes narrativos presentes en esta serie. Se caracteriza este trabajo por el análisis de dos elementos: el primero, la forma en la cual se presenta el argumento y el segundo la estructuración de los acontecimientos en el relato. De esta forma la narración toma forma en el marco textual.

Resultados y discusión

Los valores tradicionales se basan en el predominio de la autoridad afincada en la religión y la familia, los modernos en la presencia de la autoridad racional-legal de los Estados nacionales –y por ende la aparición de los derechos ciudadanos universales- y los posmodernos en el creciente ascenso del individualismo centrado en la autorrealización y la autosatisfacción. No sobra señalar aquí que podemos encontrar, analíticamente, dos tipos de individualismo claramente diferenciados: uno premoderno ligado a la idea hobbesiana del ‘estado de naturaleza’ que implica la búsqueda de logros personales sin ninguna consideración a normas consensuales, es decir, una situación en la cual prima el ‘todo vale’ y en la cual cualquier medio puede considerarse adecuado según se ajuste al fin buscado del predominio o la supervivencia; y otro posmoderno que, aunque privilegia el logro individual, lo hace a partir de la idea de derechos humanos compartidos e interiorizados como patrón central de la cultura política colectiva. Sin embargo, esta distinción analítica no necesariamente es una distinción histórica, es decir, no necesariamente encontramos los dos tipos de individualismo claramente separados por el tiempo, sino que, al contrario, históricamente podemos hallar que coexisten en un mismo espacio sociocultural tal como se observa hoy en día en el cine, la literatura, etc. En la cultura contemporánea coexistir elementos de gran ambigüedad–a pesar de ser contradictorios- y apelar a esta característica está en la raíz de la mayor parte de los productos culturales que alcanzan el éxito.

Las principales narraciones japonesas logran, como en el caso de Naruto, vincular distintas instancias de esta línea valorativa construyendo así una historia que, a pesar de sus múltiples referencias locales y premodernas, está ligada a sensibilidades contemporáneas.



Aquí se analiza el papel del personaje del héroe. El personaje en el cual se conjugará la victoria con la libertad entrará al proceso de socialización, para interiorizar valores y actitudes, como una de las formas de reforzar este aprendizaje, y por lo tanto será uno de los personajes que inviten a ser imitados. Es por eso que el papel del héroe en el mundo social puede ser:

1. El ejemplo a seguir o,
2. El personaje en donde conjugan todo lo que se quiere alcanzar, ya sea en el ámbito material o en el simbólico o,
3. Un padre o madre a la manera de Freud que salven a los individuos de los peligros y amenazas a las cuales nos enfrentamos cotidianamente (Tadié, 1989).

La función social del héroe es ser representante del “deber ser” del hombre de su época. Ulises es el héroe de la vida clásica griega donde los hombres debían tener la habilidad de luchar con sabiduría; en el siglo XIX, Sandokán y El Conde de Montecristo son héroes que no rompen sus promesas, héroes en los que se conjugan el bienestar individual y el colectivo, son héroes que no eluden las aventuras, pero lo hacen para enfrentar los problemas de su tiempo –aunque deban compartir su época con Julian Sorel, Madame Bovary o Raskolnikov-.

La industria y el mercado contemporáneos han logrado poner a funcionar una estrategia que reconstruye los héroes basándose en los valores universales que a todos nos unen y en las debilidades que todos podemos soportar. Por esto se debe ver que hay detrás de la imagen del héroe y comprender a qué valores sociales, aspiraciones individuales o colectivas corresponde, es decir a qué cristalizaciones sociales corresponde.

En Naruto hay una mezcla de estas tres formas de contar la historia porque se toman los siguientes elementos: de la picaresca, la representación de un mundo inmóvil y repetitivo, en donde los valores son terminales e instrumentales; de la epopeya, la historia se desarrolla en un mundo terminado, la realidad no se cuestiona, no se trata de modificar este mundo; de la gesta, la relación entre el espacio y el tiempo pasados, reconocidos y compartidos por los personajes.

En Naruto no hay una salvación del mundo en términos totales, hay una búsqueda de la recuperación del equilibrio de las fuerzas, del reconocimiento de la individualidad en la libertad liberal en un territorio determinado. Por lo tanto, las fuerzas del bien y del mal se matizan, no son totales. La misión en sí misma no es la que determina la maldad, es el objetivo y el interés que la promueve.



Conclusiones

Las animaciones son cristalizaciones (Durkheim, 1995b) de estructuras de significado de un momento específico de la historia contemporánea que no es el resultado de “hábitats de significado” homogéneos y que en la globalización encuentran múltiples voces discutiendo en el ámbito simbólico con narrativas y metáforas identitarias que son establecidas de acuerdo a las necesidades de comunicación de cada grupo o cada nación y que son usados para comunicarse con los demás (García Canclini, 1999, p. 93). Bauman denomina “hábitats de significado”, espacios que pueden ampliarse o estrecharse, “condicionados por una variedad de informaciones y estilos provenientes de muchos sitios de pertenencia que no son éste, y que vuelven a éste múltiple y flexible. Imaginamos nuestros lugares de pertenencia residiendo y viajando, dentro de la ciudad y entre ciudades” (García Canclini, 1999, p. 165).

Siguiendo la propuesta de Inghart se identifica en la serie de anime Naruto que hay una combinación de los valores tradicionales (predominio de la autoridad basada en la religión y la familia), valores modernos (predominio de la autoridad racional-legal) y valores posmodernos (predominio del individuo centrado en la autorrealización y la autosatisfacción).



Anexos

Anexo 1

Número	Número de capítulo	Título
1	1	¡Entra! ¡Naruto Uzumaki!
2	3	¡¿Enemigos formidables?! Sasuke y Sakura
3	5	¿Descalificación? La decisión de Kakashi
4	8	El juramento del dolor
5	16	El sello roto
6	25	¡Todo o nada! La décima pregueta
7	26	¡Reportaje especial! ¡En vivo desde el bosque de la muerte! ¡Este es el periódico de la clase de Konoha!
8	31	¡Cejas Pobladas platónico! ¡¡Te protegeré hasta la muerte!!
9	37	¡Segundo examen completo! ¡Todos estamos aquí, los Nueve Novatos!
10	45	¡Hinata avergonzada! Los espectadores se enfadan, las manos en el interior de Naruto
11	47	¡Ante los ojos de una persona admirada!
12	54	Enseñada directamente por el Ermitaño Perverso, ¡¡Es la Técnica de Invocación!!
13	56	¡¿Vida o Muerte?! ¡Dominar el Movimiento es Arriesgar la Vida!
14	57	¡Voló! ¡Saltó! ¡Buceó! ¡Llega el Jefe Sapo!
15	62	¡El poder Oculto del Perdedor!
16	68	¡La destrucción de Konoha Comienza!
17	75	Excediendo el límite... ¡La decisión de Sasuke!
18	76	Asesino Bajo la Luz de la Luna
19	78	¡Este es el libro de las crónicas ninja de Naruto!
20	80	Hasta siempre, Tercero...
21	84	El Chidori Gruñe. ¡Sasuke Ruge!
22	86	El Entrenamiento Comienza. ¡Prometo que me haré más fuerte!
23	88	La Marca de Konoha y el Protector
24	91	¡La herencia del primer Hokage! ¡Un collar que atrae a la muerte!
25	95	¡La Quinta Hokage! ¡Una vida sacrificada por la lucha!
26	100	¡El vínculo entre el maestro impetuoso y su estudiante!
27	109	Una invitación del sonido
28	123	¡La bestia más guapa de la hoja!
29	127	¡Golpe de venganza! ¡La Danza del Helecho!
30	128	Un llanto sobre oídos sordos
31	129	Hermanos: distancia entre los Uchiha
32	130	Padre e hijo. La cresta resquebrajada
33	131	Los secretos del Mangekyo Sharingan
34	132	Por un amigo
35	133	¡El rugido de las lágrimas! Tú eres mi mejor amigo
36	134	El fin de la lluvia de lágrimas
37	144	¡Un nuevo equipo! ¡¿Dos personas y un perro?! ¡
38	158	¡Todos conmigo! El plan de supervivencia de sudor y lágrimas
39	164	La ayuda que llegó tarde
40	169	Memoria, la página perdida
41	171	¡Intromisión! ¡La trampa preparada!
42	172	Desesperación. ¡El corazón espinado!
43	173	¡Batalla en el mar! ¡El poder se desata!
44	174	¡No puedo creerlo! La forma de ser de un ninja famoso: ¡Kinton no jutsu!
45	177	¡¿Oh?! ¡Por favor, señor cartero!
46	219	La última arma resucitada
47	220	La partida

Tabla 1. Capítulos de la serie de anime Naruto escogidos para realizar el análisis.

Referencias

Clements, J. y McCarthy, H. (2006), The Anime Encyclopedia. A Guide to Japanese Animation Since 1917, EUA, Stone Bridge Press.

Durkheim, E. (1995b), Las formas elementales de la vida religiosa, Madrid, Akal.



Gamson, W y Stuart, D. (1992, marzo), "Media discourse as a Symbolic Contest: The Bomb in Political Cartoons", en *Sociological Forum*, vol. 7, núm. 1, pp. 55-86.

García Canclini, N. (1999), *La globalización imaginada*, Argentina, Paidós.

Inglehart, R. (1997), *Modernización y posmodernización: el cambio cultural, económico y político en 43 sociedades*, España, Centro de Investigaciones Sociológicas.

Milton, T. (1973, verano) "The Cartoon as a Historical Source", en *Journal of Interdisciplinary History*, vol. 4, núm. 1, pp. 81-93.

Penn, R. (1945, octubre), "The American editorial cartoon – a critical historical sketch", en *Journal of Educational Sociology*, vol. 19, núm. 2, pp. 87-95.

Sharp, J. (2004, 23 de septiembre), "Pioneers of Japanese Animation At PIFan (Part 1)", en *Midnight Eye. The Latest and Best in Japanese Cinema*, [en línea], disponible en <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-anime.shtml>, recuperado: 29 de Agosto de 2019.