

# ***La llegada de la animación japonesa a España: una perspectiva intercultural***

Dani Madrid-Morales, City University of Hong Kong

Barcelona, 27 junio 2106

FEIAP 2016

# Introducción

- Las industrias culturales japonesas han pasado en una década de la **euforia** al **lamento** por el “final de Cool Japan” (Galbraith) o el declive del “anime boom” (Otmazgin y Daliot-Bul)
- La exportación del anime en España discurre en el continuo retro-orientalismo>alteridad>mainstreaming>elitismo (algo) excluyente.

# Estructura

- Las cuatro (o cinco) etapas de la llegada del anime en TV en España
  1. Inicios: el anime como una rareza
  2. Despegue: el anime se multiplica
  3. Consolidación: el anime se populariza
  4. Fragmentación: el anime de culto
  5. Declive: el anime víctima de su éxito

**Años 60 y 70**

**Clásicos universales**

**Monopolio de RTVE**

**Brecha cultural (*cultural discount*)**

*Comienzos - El anime como una rareza*

# Inicios – Series significativas



1961

© Nippon Animation Co. Ltd.

# *Inicios – Series significativas*



**TVE**

1969

# *Inicios – Series significativas*



**TVE**

1974

© Nippon Animation Co. Ltd.

# *Inicios – Series significativas*



**TVE**

1978

© TOEI Animation Ltd.

# Inicios – Series significativas



**TVE**

**1983**

© BRB Internacional S.A.

## ***Inicios – El contexto en Japón***

- Se esconde lo “japonés” adaptando las exportaciones
  - Tezuka y el caso de Astroboy
  - Las lecciones de TOEI
- Japón en los años de la *kokusaika*
  - Los contenedores de dibujos animados y los clásicos universales.
  - Co-producciones, sobre todo con Europa.

## ***Inicios – El contexto local***

- Triangulación con América Latina
  - Las primeras series llegaron dobladas desde países como Puerto Rico
- Dominación del sector por series norteamericanas – igualmente ajenas al contexto local.
- Aparecen los primeros síntomas de desprestigio de lo japonés

## *Inicios – La prensa*

"En efecto, la programación intensiva de la ya casi olvidada serie «Mazinger Z» en vísperas de la llegada de los Reyes Magos, además de contribuir al amplio consumo de un «stock» de productos derivados del portentoso robot televisivo, ha constituido una forma de penetración ideológica -una «comida de coco», en lenguaje menos pretencioso- en favor del consumo de juguetes violentos y dulcemente destructivos."

**EL PAÍS**

14 enero 1979 | Juancho-Dumall

# *Inicios – La prensa*

## Principios básicos de programación de RTVE

“PROGRAMAS INFANTILES. Se debe evitar las series de dibujos con contenidos excesivamente violento y maniqueo (tipo <<Mazinger>>), o que excitan la sensiblería y la dependencia infantil (tipo <<Heidi>> o <<Marco>>). Debe fomentarse la producción propia y <<mirar con lupa>> lo que se compra.”

ABC

15 Julio 1981

**Años 80**

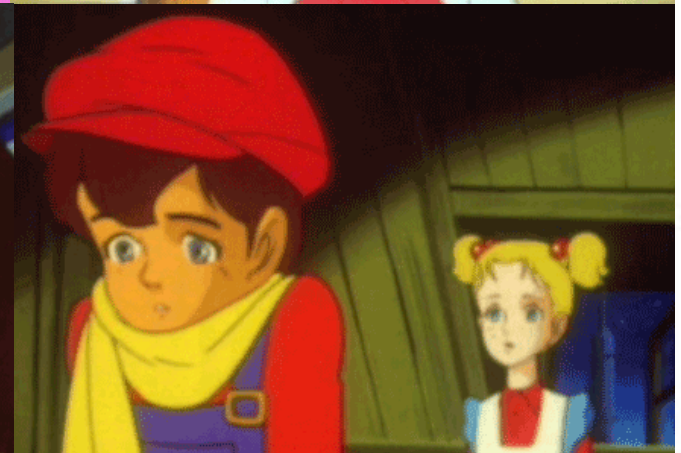
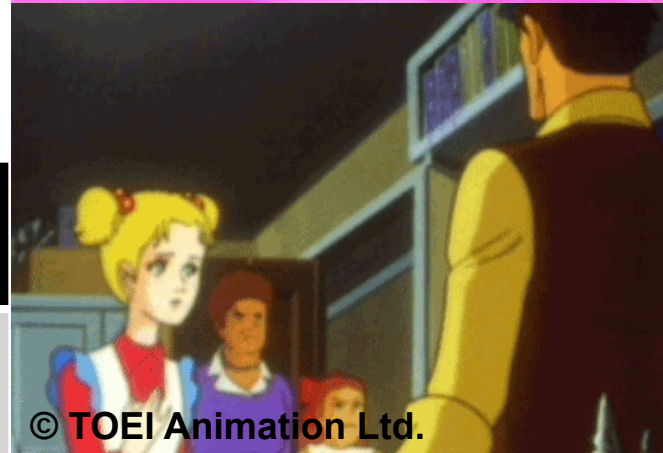
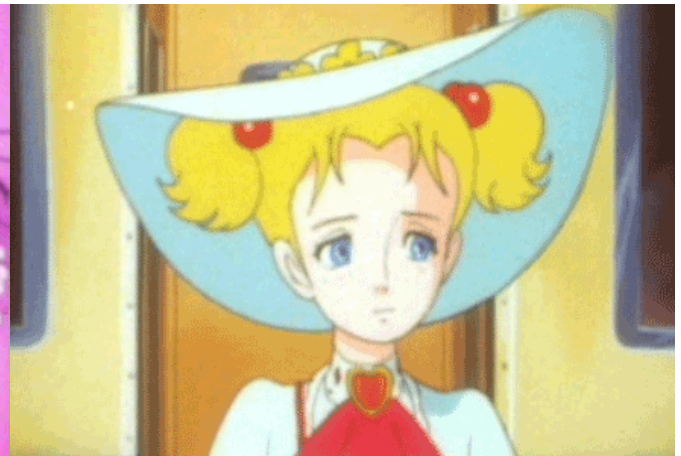
**Clásicos 'universales' y aventuras**

**Auge de las autonómicas**

**Alterización de Japón**

*Despegue - El anime se multiplica*

# *Despegue – Obras significativas*



TV3

1984

© TOEI Animation Ltd.

# *Despegue – Obras significativas*

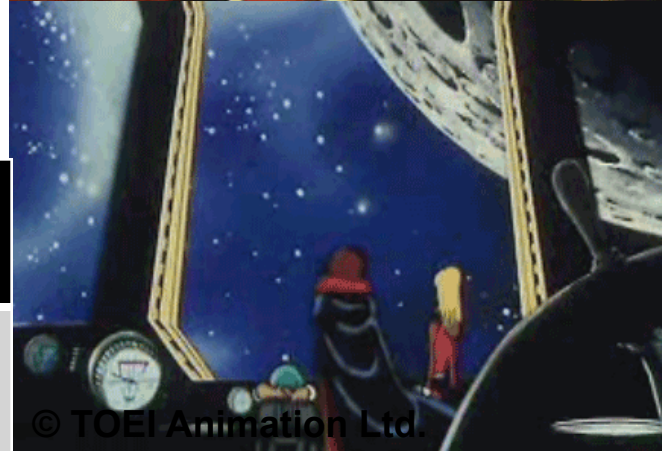


**TV3**

**1987**

© TOEI Animation Ltd.

# *Despegue – Obras significativas*



Autor:  
LEIJI MATSUMOTO

TV3

1985

© TOEI Animation Ltd.

# *Despegue – Obras significativas*

**TVG**

1990

**ETB**

1990

**TV3**

1990



© TOEI Animation Ltd.

## ***Despegue – El contexto en Japón***

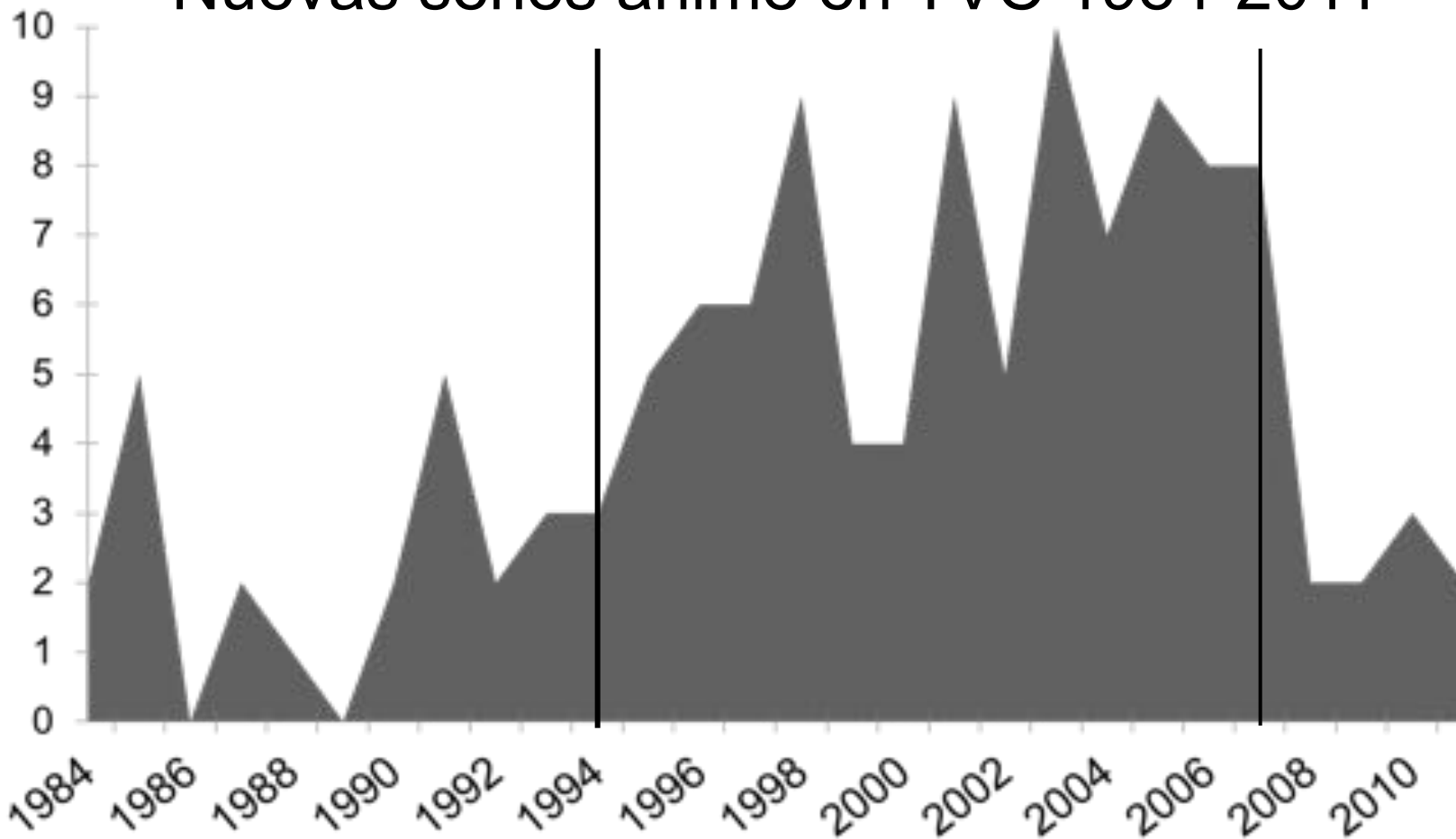
- Mercado doméstico boyante, mercado exterior marginal y desconocido
  - Sistema de licencias sin desarrollar
- Mercado doméstico claramente compartimentado por edades, género, temáticamente, mercado exterior sin compartimentar.

## ***Despegue – El contexto local***

- La importación de anime siguió un modelo de ‘prueba y error’
  - La importancia de los intermediarios
- La ruptura del monopolio de RTVE supone la apuesta por formatos algo más arriesgados
- Conflictiva fractura entre los nuevos formatos, la audiencia y el regulador

# ***Despegue – Las autonómicas***

Nuevas series anime en TVC 1984-2011



**Años 90**

**Deportes y aventuras**

**Aparecen las privadas**

**Cultura incolora (*mukokuseki*)**

*Consolidación – El anime se populariza*

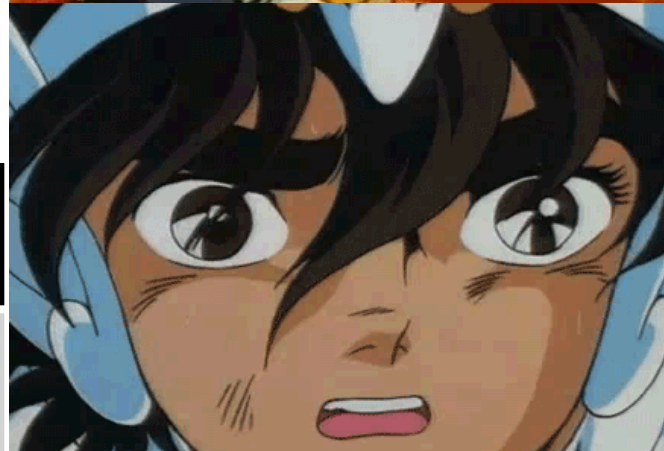
# ***Eclosión – Series significativas***



**T5**

1990

# ***Eclosión – Series significativas***



**T5**

1991

# ***Eclosión – Series significativas***



**T5**

1992

# Fragmentación – Series significativas



A3

1993

## ***Despegue – El contexto en Japón***

- Primera globalización del anime
- El anime como estilo, como lenguaje y código visual y como espejo de la contemporaneidad
- Productos incoloros (o *mukokuseki*) como patrono de interpretación del éxito global de la cultura visual nipona

## ***Despegue – El contexto local***

- Sed de contenidos, exportación algo descontrolada
- La triangulación con Italia y Francia en la adquisición de contenidos.
  - La censura llega a través de estos países
- El anime se vuelve *mainstream*

# ***Eclosión – Las cadenas privadas***



**10h 50 minutos**



**11h 23 minutos**



**5h 25 minutos**



**6h 20 minutos**

**Años 90 y 2000**

**Auge de 'lo japonés'**

**Dispersión de la audiencia**

**El fan experto y marginal**

*Fragmentación – El anime como culto*

# Fragmentación – Series significativas



T5

1999

# Fragmentación – Series significativas



**TVC**

2000

# Fragmentación – Series significativas



T5

2003

# Fragmentación – Series significativas



**TVC**

2010

## ***Despegue – El contexto en Japón***

- Surgimiento de marcas globales, marcadas por el concepto de *mukokuseki*
- Difícil gestión de la popularidad global del anime.
  - El mercado del anime sigue siendo local y el internacional es marginal.

## ***Despegue – El contexto local***

- Se desplaza el anime del corriente principal (*mainstream*) a una proto-marginalidad
  - Nace un público crecientemente experto
  - Aparece el fenómeno otaku, la subsiguiente estigmatización, y el repliegue del fan de anime
  - El público demanda “lo japonés”

**Mediados de los 2000**

**Segmentación de mercados**

**Declive de la TV y auge de la red**

**Nuevos orientalismos**

*Declive – El anime víctima de su éxito*



## Ideas finales

- Dominación de los paradigmas culturalistas (retro-orientalismo y brecha cultural) han dominado—y dominan—la exportación global del anime.
- Muestra de la problemática de ver el mundo en forma de una oposición binaria entre ‘Este’ y ‘Oeste’, en donde el ‘Oeste’ también es reducido en exceso.

***dani.madrid@my.cityu.edu.hk***