

**FACULTAD DE FILOSOFÍA  
GRADO EN ESTUDIOS DE ASIA ORIENTAL**



**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**“INFLUENCIA DE LAS IDEAS DISIDENTES EN LA  
ANIMACIÓN JAPONESA ENTRE LOS AÑOS 1983  
Y 1993”**

**“THE INFLUENCE OF DISSIDENT IDEAS IN JAPANESE ANIMATION  
BETWEEN 1983 AND 1993”**

**ALUMNA: CARMEN REINOSO CALZADO  
TUTOR: JUAN JOSÉ VARGAS IGLESIAS  
CURSO 2022-2023**

## ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| RESUMEN/ABSTRACT.....                     | 3  |
| 1. INTRODUCCIÓN.....                      | 5  |
| 2. DE YAMATO A GUNDAM: UNA RESPUESTA..... | 7  |
| 3. PRODUCCIÓN DE 1983-1993.....           | 12 |
| 3.1. LA NUEVA GENERACIÓN.....             | 12 |
| 3.2. EL FUTURO CATASTRÓFICO.....          | 17 |
| 3.3. MUNDO NEOLIBERAL.....                | 21 |
| 4. EL FIN DE UNA ERA.....                 | 24 |
| 5. METODOLOGÍA.....                       | 26 |
| 6. RESULTADOS.....                        | 28 |
| 7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....          | 45 |
| BIBLIOGRAFÍA.....                         | 47 |

## **RESUMEN**

Este trabajo expone la investigación realizada sobre las ideas disidentes que se pueden encontrar en la animación japonesa de la década que transcurre entre 1983 y 1993. A partir de un visionado de las obras elegidas producidas durante esa década y numerosas fuentes de información que van desde fuentes secundarias, libros y artículos, hasta fuentes primarias como entrevistas, se ha tenido como objetivo dar respuesta a cómo el discurso contrahegemónico se puede encontrar dentro de la animación producto de una influencia cultural, social y política de su era. Para ello, se ha llevado a cabo una consulta y análisis de estos productos culturales y su discurso, empleando una metodología cualitativa. El resultado obtenido en su conjunto ha consistido en una compilación de la información encontrada sobre el tema tratado, un análisis de la narrativa de las obras y una relación del discurso mostrado y las ideas contrahegemónicas existentes en la sociedad japonesa de este periodo. Gracias a la investigación se ha llegado a la siguiente conclusión: la influencia del discurso disidente perteneciente a ciertos sectores de la sociedad japonesa está muy presente en las obras analizadas y a través de ellas se intentaría una difusión de ideas hacia la sociedad. También se dejará una puerta abierta a la cuestión de cómo esa difusión, de probarse cierta, llegó realmente a influir a su público concreto y a su público general.

**Palabras claves:** dilema generacional, disidencia, animación japonesa, burbuja japonesa, neoliberalismo.

## **ABSTRACT**

This paper presents the research carried out on the dissident ideas that can be found in the Japanese animation of the decade between 1983 and 1993. From a viewing of the chosen works produced during that decade and numerous sources of information ranging from secondary sources, books and articles, to primary sources such as interviews, it has been aimed to answer how the counter hegemonic discourse can be found within the animation product of a cultural, social and political influence of its era. For this purpose, a consultation and analysis of these cultural products and their discourse has been carried out, using qualitative methodology. The result obtained as a whole consisted of a compilation of the information found on the subject, an analysis of the narrative of the works and a relationship between the discourse shown and the counter-hegemonic ideas existing in the Japanese society of this period. Thanks to the research, the following conclusion has been reached: the influence of the dissident discourse belonging to certain sectors of the Japanese society is very present in the

analyzed works and through them a diffusion of ideas towards the society would be attempted. It will also leave an open door to the question of how this diffusion, if it proves to be true, really influenced its specific public and its general public.

**Keywords:** generational dilemma, dissidence, Japanese animation, Japanese bubble, neoliberalism.

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo dar a conocer cómo la evolución de las ideas disidentes en Japón se puede observar a través de su influencia sobre la ficción, en este caso la animación. Para ello, se expondrán los casos más representativos y los respectivos elementos que demuestran la relación estrecha entre este medio audiovisual y estas ideas.

Japón se presentó ante el mundo como un país nuevo, pacífico y democrático tras el final de la Segunda Guerra Mundial, con su producción cultural como gran aliado a modo de *softpower*<sup>1</sup>. La animación no fue una excepción, como se infiere de la exportación de series infantiles como *Heidi*, *Marco* o *Mazinger Z* a otros países a lo largo de la década de los 70. Más adelante también se crearían productos culturales que fuesen, en cierto modo, publicidad de la cultura japonesa en su forma más idealista y propagandística.

Debido a este tipo de creaciones, unidas a cierto auge de obras con temática militarista y de tintes nacionalistas, la animación japonesa se ha sometido a cierta crítica a desde algunos sectores, bajo la creencia de que toda creación dentro de la animación japonesa existe con el objetivo de resultar útil a determinados cometidos en relación con la imagen que se tiene de Japón en el mundo. En definitiva, existe la creencia de que la animación japonesa sólo existe como forma de propaganda y *softpower*.

Siendo la animación japonesa un medio cada vez más consumido en todo el mundo y, por lo tanto, cada vez más sujeto a diferentes debates y análisis, así como a controversia en numerosas ocasiones, en este trabajo se pretende demostrar cómo han ido cambiando las temáticas y las ideas expuestas en estas obras a lo largo del tiempo, en coincidencia con los cambios sociales, políticos y económicos del país, y cómo fueron las propias obras las que a menudo llegaron a influir en la realidad social. Con un análisis de obras relevantes en su medio, se pretende demostrar cómo este también fue una forma de difusión de ideas que rompían con el esquema social impuesto.

También se pretende dar un foco de luz al cambio que supuso en 1981 a la llamada *Declaración del Nuevo Siglo de Animación* (ア二×新世紀宣言), realizada en el estreno de la primera película de *Mobile Suit Gundam* y organizada por su creador Yoshiyuki Tomino, dando espacio a los jóvenes para que leyeran discursos y fuesen los

---

<sup>1</sup> Habilidad de un Estado para persuadir a otros evitando el uso de la fuerza o la coerción, usando medios como su cultura, su modelo social o sus valores.

protagonistas del evento. La animación pasaba a ser una forma de expresión de los deseos y preocupaciones de la generación joven y las nuevas obras ofrecían una nueva visión del mundo que se correspondía con el sentir de esa nueva generación. Gran parte de su ficción comenzó a ser más realista, en la pretensión de mostrarse como un espejo de lo que ocurría en el mundo real y de los problemas que enfrentaba la población japonesa, así como de dar testimonio de la brecha generacional y de los dilemas que surgían en torno a esta.

En ese entonces, los grupos disidentes políticos y obreros, que contaron con un gran protagonismo durante la segunda mitad del siglo XX en Japón, dejaron su huella sobre la cultura popular, el cine, la animación y el arte que se producía en esos años. Sin embargo, a partir de la mitad de la década de los 80, con un Japón en plena burbuja económica, la lucha de estos grupos llegó a un punto crítico y empezó su desarticulación. El triunfo de la doctrina neoliberal a partir de la década de los años 90 marcó el final de su relevancia.

Concretamente entre los años 1983 y 1993 se produjo una gran cantidad de títulos dentro de la animación japonesa que revelaban la influencia directa de estos movimientos, con un optimismo inicial y un pesimismo final, probando este medio como uno de difusión de ideas disidentes que denunciaban el imperialismo, la corrupción política y la represión contra el pueblo. Es por ello que en este trabajo se analizarán obras que se estrenaron o emitieron durante esos años, viéndose influenciadas directamente por estas ideas.

Con el fin de desarrollar las ideas expuestas anteriormente, se ha estructurado el trabajo en tres partes. La primera consiste en un acercamiento a la situación de la industria del anime antes de 1984, qué obras representativas con ciertas ideas políticas nacieron e influyeron a la sociedad del momento y cómo desembocó en la anteriormente nombrada *Declaración del Nuevo Siglo de Animación*. También se esclarecerán términos con el objetivo de favorecer la comprensión de cara a las siguientes partes del trabajo.

La segunda parte contará con tres puntos y analizará detalladamente las obras de *Zeta Gundam*, *The Death Lullaby* y *Char's Counterattack* dentro del primer epígrafe, perteneciendo a la corriente de obras que exponían la brecha generacional y la denuncia al imperialismo; en el segundo epígrafe se analizarán *Nausicaa*, *Akira* y *Patlabor* (serie y primera película) centrando la atención en el ecologismo y la visión catastrófica del futuro; finalmente, se analizarán *Roujin Z*, *Sailor Moon* y *Patlabor 2* poniendo el foco

en sus mensajes críticos contra el neoliberalismo ya imperante en la sociedad japonesa. La tercera parte expondrá más brevemente el final de las ideas nacidas en 1981, contando con el apoyo de material de los antiguos organizadores y analizando en qué desembocó ese movimiento y su estrecha relación con la situación que vivió Japón en la década de los 90.

Finalmente, se expondrán los métodos utilizados durante la investigación de forma detenida, reseñando en su totalidad la bibliografía usada y los pasos realizados para la obtención de resultados. Después, se expondrán los resultados obtenidos producto del análisis minucioso del medio audiovisual teniendo en cuenta lo investigado y presentado en el punto de marco teórico. Para terminar, se tratarán las conclusiones y posibles discusiones acerca de cómo la investigación ha respondido a la hipótesis planteada, qué limitaciones podría tener y cuáles podrían ser las vías de investigación con relación a esta.

## **2. DE YAMATO A GUNDAM: UNA RESPUESTA**

Era la mañana del día 31 de marzo de 1970 cuando el vuelo 351 de Japan Airlines despegó de Tokio. Dentro de ese avión irían 9 miembros de la Facción del Ejército Rojo Japonés, liderados por Takamaro Tamiya, que tras declarar el secuestro del avión exclamaría "Somos Ashita no Joe" (我々は“明日のジョー”であると). La intención de los secuestradores era que el vuelo les llevase hacia Cuba y allí formarse militarmente para liderar una revolución; sin embargo, acabarían en Corea del Norte.

En la década de los 70, Japón comenzaba a ser una potencia comercial en el plano internacional. Las heridas de la Segunda Guerra Mundial aún estaban latentes en la sociedad y aún más recientes eran los recuerdos de la miseria de la posguerra y la humillación de la ocupación estadounidense. Durante esta, EE UU tuvo dos imágenes muy distintas entre sí para la población japonesa: una como objeto de consumo, unida a una imagen de progresismo y modernismo, y otra como fuente de violencia, relacionándose con la proliferación de bases militares en el territorio y los problemas que surgían entorno a ella, así como la censura a la que eran sometidos los medios de comunicación bajo el Destacamento de Censura Civil con el pretexto de “reeducar” a la sociedad (Yoshimi, 2003).

Existía un gran desencanto hacia EE UU por parte de los sectores más pacifistas. A pesar de que en la Constitución de 1947, redactada por estadounidenses y donde se

establecía a Japón como un país completamente pacífico en el artículo 9, ya desde el fin de la guerra se estaban construyendo bases militares estadounidenses en el territorio; bases que se han mantenido hasta la actualidad. La revisión del Tratado de Cooperación y Seguridad Mutuas entre Estados Unidos y Japón en 1960 fue el origen de numerosas protestas denominadas la Lucha de Anpo, motivadas por ideales pacifistas nacidos del trauma de guerra y una ferviente oposición a las armas nucleares debido a la propia experiencia histórica. "Las protestas de Anpo constituyeron uno de los movimientos sociales más grandes de la historia de la posguerra japonesa" (Takabatake 1988, pp. 70-71, como se citó en Saruya, 2012, p.8).

El apoyo de Japón a EEUU en la guerra de Vietnam provocó aún más rechazo por parte de la población japonesa pacifista y de ideales izquierdistas, lo que acabó por provocarlo que propiamente se podría llamar guerrilla urbana también a raíz de los sucesos en Sanrizuka de 1966, localidad donde el gobierno pretendía desposeer a los campesinos de sus tierras para construir el aeropuerto de Narita (Garrido, 2015). Fue en esta etapa tumultuosa cuando comenzaría a serializarse el manga *Ashita no Joe*, que describe la lucha por un futuro mejor a través del boxeo por parte de un joven de barrios humildes. El retrato minucioso y realista de la vida de la clase trabajadora y sus problemas que ofrece este manga, más tarde en 1970 convertido en animación para televisión, llamó la atención de diferentes grupos muy distintos entre sí, desde nacionalistas japoneses que se mostraban descontentos con la situación de Japón tras la posguerra hasta grupos izquierdistas que veían un símbolo de la lucha obrera en Joe.

Uno de los seguidores más destacados de *Ashita no Joe* sería el director de cine Shuji Terayama, vanguardista y de la nueva ola, que escribió un artículo analizando la muerte en el ring del rival del protagonista, Rikiishi, titulado "¿Quién mató a Rikiishi?". En él, expuso que el personaje de Rikiishi, apoyado por personajes poderosos en su carrera boxística y vencedor de su última pelea contra Joe, era representante de la tecnocracia y del poder establecido. A pesar de la muerte en el ring de su oponente, Terayama consideraba que la derrota de Joe supuso la muerte de su "futuro" (*ashita*) y con él el de las ilusiones nacidas del movimiento antisistema. "Rikiishi no murió, sólo lo perdimos de vista - un reflejo casi malicioso del sentimiento de 1970" (Ridgely, 2010, p.77).

Shuji Terayama, además, junto a Higashi Yutaka (director de su compañía de teatro) y con permiso de Kodansha, organizó un funeral formal al personaje de Rikiishi al que acudieron casi 700 fans de *Ashita no Joe*. Volviendo al comienzo de este punto, fue

justo una semana después de ese funeral cuando se produjo el incidente de Yodo-go y el secuestro del vuelo número 351 de Japan Airlines (Ridgely, 2010).

A pesar de las simpatías entre las luchas estudiantiles de carácter político, de trabajadores de carácter sindicalista y de campesinos y agricultores en sus diferentes frentes, este secuestro marcó el comienzo de cierta división dentro del pueblo japonés que anteriormente había apoyado las protestas. El Ejército Rojo se dividió también, resultando una de sus facciones en el incidente *Asama-sansou*, un atrincheramiento, toma de rehén y purga violenta de miembros, y el otro en el atentado terrorista en el aeropuerto de Tel Aviv que acabó con una gran cantidad de muertos, ambos en 1972. La caída del apoyo público a movimientos de izquierda fue notable tras estos sucesos. “El Ejército Rojo Japonés estaba destinado a realizar ciertos ideales, es decir, una revolución que, sin embargo, no condujo a la transformación social y, por el contrario, descendió cada vez más hacia un engaño” (Azuma 2007: 178, como se citó en Kane, 2016, p.12).

Mientras que gran parte de la masa social que participaba en manifestaciones mostraba cada vez más división interna y muchos grupos estuvieron reorientándose hacia el terrorismo (Garrido, 2015) pensándolo única vía posible para conseguir sus objetivos, hubo un renacimiento de las ideas nacionalistas. Justo en los años en los que acontecieron los hechos antes descritos, Yukio Mishima llevaba a cabo un intento de golpe de estado para restaurar el antiguo orden imperial japonés y realizaba el *seppuku*<sup>2</sup> debido a su fracaso.

En esta década las ideas izquierdistas estaban siendo reemplazadas por un creciente nacionalismo y derechismo. El gobierno japonés eligió en estos años el Kimigayo, himno en referencia al emperador y con vínculos militaristas, como himno nacional, así como también se inició un control exhaustivo en los libros de texto escolares (Stahl & Williams, 2010). Fue en 1974 cuando se estrenó una serie de animación llamada *Space Battleship Yamato* (宇宙戦艦ヤマト), creación de Leiji Matsumoto. La historia de *Space Battleship Yamato* transcurre en un futuro donde la Tierra es amenazada por enemigos extraterrestres. Estos no cesan en sus ataques, provocando una radiación que se extiende por todo el territorio. Será finalmente el acorazado *Yamato*, que “resucita”, el que les ayude a salvar la Tierra y contener los ataques de los enemigos. Tuvo unos

---

<sup>2</sup> Suicidio ritual que realizaban los guerreros japoneses mediante un corte en el vientre, también conocido como Harakiri.

índices de audiencia no muy altos pero una base de fanes muy fiel y con el paso del tiempo logró conseguir un gran éxito.

*Yamato*, en su narrativa, establece varias simbologías que remiten a las ideas militaristas de la década de los 40. En esta historia la guerra existe porque la Tierra y sus habitantes se ven atacados por enemigos externos: hay un impulso de supervivencia nacional ante lo externo que se quiere imponer. Los personajes de la Tierra son japoneses y el acorazado *Yamato* hace referencia directa con su nombre a un acorazado de la Armada Imperial Japonesa de la Segunda Guerra Mundial, de gran importancia histórica nacional (Stahl & Williams, 2010).

Matsumoto ha estado repetidamente y sin descanso trabajando en volver a promulgar su visión idealizada de la guerra. (...) ha estado más preocupado en las dimensiones ideológicas y afectivas de la guerra y la derrota que de trabajar y aprender de las realidades traumáticas del pasado. (Caruth 1996:1, 11, LaCapra 2001: 21-24,45, como se citó en Stahl & Williams, 2010, p.329)

La visión de Matsumoto en *Yamato* es la de la posición indiscutible de Japón/Tierra como víctima de un enemigo externo. No existe un planteamiento de posible autocrítica de la actuación de parte de Japón, de su militarismo y su nacionalismo, llegando a menudo a expresar ideales de honor y sacrificio, muy ligados a esas ideologías, como ideales positivos sin ningún cuestionamiento al respecto.

Fue en esta situación, bajo un decrecimiento de apoyo a grupos izquierdistas y un aumento de las ideas nacionalistas promulgadas desde el gobierno y parte de la cultura popular, cuando en el año 1979 empezó a emitirse la animación *Mobile Suit Gundam* (機動戦士ガンダム) de Yoshiyuki Tomino. En ese año, Tomino ya había participado en la creación de diferentes series de ciencia ficción. Su inspiración se encontraba en el cine de Kubrick, como *2001: una odisea del espacio*, y en el cine de la nueva ola, tanto japonés como occidental. Sintiendo con más libertad de creación, decidió convertir en animación lo que antes había escrito en forma de novela (Stahl & Williams, 2010). Gundam no tuvo un gran éxito de audiencia en sus inicios, hasta el punto en que tuvo que usarse la promoción de *gunpla* (maquetas de robots) para financiar la serie y poder seguir adelante tras una cancelación.

La historia, al igual que *Yamato*, transcurre en el futuro. La Tierra está superpoblada y contaminada, por lo que los gobiernos terrestres han decidido crear colonias

espaciales para que la población se mudase. En el punto en el que comienza la serie existe una guerra originada por las tensiones políticas entre la Federación terrestre, que quiere controlar las colonias, y el Principado de Zeon, que quiere la independencia para aquellas. Es importante señalar también que la mayoría de la población vive ya en las colonias, y que la mayoría de quienes aún pueden vivir en la Tierra es considerada una élite.

*Gundam*, influenciado por *Yamato*, fue sin embargo una respuesta a este desde la oposición a los valores militaristas que proclamaba. Durante el proceso creativo, Yoshiyuki Tomino contó con la ayuda del animador y diseñador de personajes Yasuhiko Yoshikazu, “Yas”. Este animador declaró en una entrevista que, mientras se solía representar en la animación a protagonistas heroicos japoneses, ellos decidieron otra cosa: “(...) los personajes de Mirai Yashima y Hayato Kobayashi surgen de una agenda oculta de representar a los japoneses en roles secundarios en vez de roles protagonistas, para variar” (Girl’s Gundam, 2009). Por ello, el grupo de personajes que componen la serie muestra una gran variedad de nacionalidades y aspectos.

Existe también un gran paralelismo de la historia del primer *Gundam* y la Guerra del Pacífico, que permite enunciar muchas críticas al militarismo trasladables a la realidad desde la propia serie. En ella se critican tres mitos de posguerra: el victimismo acrítico de Japón, la “nobleza en el fracaso” y la visión de una naturaleza gloriosa del militarismo japonés durante la guerra (Stahl & Williams, 2010). De una forma más expositiva, intenta dar cuenta de las dinámicas de relaciones humanas dentro de un contexto bélico y argumentar la inevitabilidad de la guerra en la historia de una humanidad que repite errores y olvida, así como mostrar con crudeza el sufrimiento de las clases humildes.

Como respuesta también al dilema de evolución planteado por *2001: una odisea del espacio* creará también el concepto del *newtype*, una evolución del ser humano que se analizará más adelante en este trabajo. “(...) él (Tomino) respondió creando un anime que permitía a sus audiencias confrontar simbólicamente, trabajar a fondo y llegar a una conclusión acerca de las realidades traumáticas de la guerra” (LaCapra 2001:48-57,65, como se citó en Stahl & Williams, 2010).

Fue entonces el día 22 de febrero de 1981 cuando, en plena promoción de la primera versión cinematográfica de *Mobile Suit Gundam*, se organizó en Shinjuku una gran reunión de fanes que se denominó “*Declaración del Nuevo Siglo de la Animación*”

(ア二×新世紀宣言). Llegaron a aparecer casi 15.000 personas, lo que llevó a la policía a pensar, dado lo turbulento del periodo político, que se trataba de una manifestación ilegal.

Durante esa reunión, el creador de Gundam, Yoshiyuki Tomino, comenzó un discurso en el que daba por comenzada una nueva era de la animación, asegurando que el estreno de la nueva película de Gundam sólo era un pretexto para la reunión. Se dio paso al animador Nagano Mamoru y la actriz de doblaje Kawamura Maria, que leyeron una declaración en la que se afirmaba que la animación estaría en manos de la juventud y mostraría sus problemas, sus preocupaciones y representaría a las nuevas generaciones dispuestas a demostrar a los adultos que pueden cambiar los ideales del pasado. Apoyaban su argumento usando a modo de paralelismo los hechos de la serie: la guerra, el sufrimiento y la superación de estos a través de una conexión más real entre humanos.

En una época donde había cierto sentimiento de desamparo para las jóvenes generaciones y sus exigencias, debido al distanciamiento de la sociedad de las protestas estudiantiles, se creó en torno a la animación una forma de reivindicación que daba voz a la juventud japonesa. "Para la primera generación de otaku que apareció en aquella época, el conocimiento de los cómics y el anime o las actividades de los fans desempeñaron un papel extremadamente similar al que desempeñaron el pensamiento y el activismo de izquierdas" (Azuma, 2001).

### **3. PRODUCCIÓN DE 1983-1993**

#### **3.1. LA NUEVA GENERACIÓN**

La década de los 80 en Japón consistió en una época de gran desarrollo económico y tecnológico, bonanza en la que se gestó una burbuja económica que habría de explotar años más tarde. Tras el año 1981, la industria de la animación contaría con varios estudios bien establecidos, muchos creados por antiguos animadores de compañías clásicas como *Mushi Production* o *Toei Animation*. Buena parte de los animadores que provenían de estos estudios habían participado del clima político social y se habían formado alrededor de las continuas protestas de diferentes grupos ideológicos, algunos incluso como parte de ellos. Una vez establecidos como animadores, también se vieron envueltos en huelgas para exigir mejoras de las condiciones laborales, como la famosa huelga de finales de la década de los 60 en Toei.

Fue en 1985 cuando el estudio *Bandai Namco Filmworks*, antes llamado *Nippon Sunrise*, comenzó a producir la animación de *Zeta Gundam*, secuela de *Mobile Suit Gundam* y con el mismo director, Yoshiyuki Tomino. Sus personajes estarían de nuevo diseñados por Yoshikazu Yasuhiko y los robots contarían con diseño de Okawara, Nagano y Fujita. Debido al requerimiento de que la empresa de juguetes Bandai vendiese maquetas de los robots de la serie se pretendió diseñar máquinas atractivas visualmente, pero esto no impidió que su trama estuviese cargada de temáticas políticas, incluso más que su predecesora.

La historia comienza con un adolescente, Kamille Bidan, que viaja a una colonia espacial para visitar a sus padres, ingenieros de la Federación Terrestre. La situación política es tensa debido a la creación de un nuevo cuerpo de seguridad, los Titans, que reprimen y vigilan a la población de las colonias para así evitar movimientos insurgentes. Las colonias cuentan con bases de los Titans, y en una de ellas Kamille tendrá una pelea con uno de los militares, lo que acaba propiciando su detención. Debido a la tensión existente piensan que pertenece a un grupo armado denominado “Anti Earth Unit Group” (AEUG), grupo al que, irónicamente, acabará perteneciendo tras el trato recibido.

La AEUG estará liderada por el antagonista del primer *Gundam*, Char Aznable, lo cual muestra un cambio de perspectiva del “bando” en la posguerra de su universo. Comenzará entonces una lucha entre la AEUG y los Titans en la que Kamille aprenderá sobre numerosas cuestiones e iniciará un duro camino hacia la madurez, participando en las misiones del grupo de infiltración en bases y ataques a enemigos. Durante la historia, él se descubrirá como *newtype* y comenzará a cuestionar muchas de las acciones que se llevan a cabo durante el conflicto. Yoshiyuki Tomino expresó en una entrevista de 1986: “(...) me dieron luz verde para hacer todo lo que quisiera, incluso cosas que generalmente no estaban permitidas en la televisión”, por lo que tuvo más libertad que anteriormente. En esa misma entrevista declaró que la historia trataba principalmente sobre “reconocer la realidad”, dicho de otra forma, dejar de huir de esta y afrontarla. Añadió, sin embargo, que las limitaciones de los personajes principales a la hora de afrontarla habrían de provocar consecuencias negativas para los demás y para sí mismos (Tomino, 1986).

El concepto de *newtype* hace referencia a un nuevo tipo de ser humano evolucionado gracias a la exposición al espacio exterior. Para explicar esta evolución en la serie se usa metafóricamente el concepto de gravedad como un fenómeno que ancla a la humanidad

a la Tierra, representante de viejos valores, alienación y una estructura social injusta. La salida de la humanidad al espacio expone a los individuos a un entorno diferente a este: sus capacidades cognitivas se acrecientan y son capaces de tener una conexión mucho más íntima con otros seres humanos, así como una empatía y entendimiento de los problemas del otro mucho mayor. Esto representa en la serie, de forma metafórica, la posible solución a las continuas guerras en la historia de la humanidad.

La idea de evolución del ser humano por su exposición al espacio ya existía desde décadas anteriores, siendo el físico Konstantín Tsiolkovski, el llamado “Padre de la Cosmonáutica”, uno de sus defensores. “(...) vivir en el espacio exterior, sin las fuerzas de la gravedad, tendría un impacto positivo en el desarrollo humano, tanto fisiológico como mental. Predijo que la expansión de la humanidad en el espacio exterior transformaría nuestros patrones de pensamiento” (Richards, 2022)

Además, lo largo de la serie pueden observarse ansiedades nucleares propias del momento (Kane, 2016). También la exposición de una situación muy concreta: bases militares colocadas en territorios contra el deseo de la población, algo próximo a la realidad que se vivía en Okinawa, Japón. Durante la posguerra, EEUU pagó por esas tierras para colocar sus bases, a menudo usando la coerción contra los habitantes, desposeídos de cualquier autoridad política o legal durante la ocupación. Por otra parte, no sólo existió oposición por la forma en la que se adquirieron estos terrenos, sino también por los graves problemas medioambientales que estas generaron (Chanlett-Avery&Rinehart, 2016).

En muchos artículos se exponen las quejas de ciudadanos okinawenses que explican que deben usar tapones para los oídos debido a la contaminación acústica constante con la que conviven. Otra de las principales razones de esta oposición, quizás la más importante, es la enorme cantidad de crímenes que los soldados de las bases cometían impunemente contra la población civil: robos, agresiones, allanamientos y violencia sexual contra las mujeres, esta última con cifras tan preocupantes que a lo largo de las décadas llegó a provocar grandes protestas. No es de extrañar que en este contexto sociocultural la cuestión de las bases militares se reflejase también en la animación.

Otro de los asuntos reflejados en ella fueron los dilemas generacionales y la intención y responsabilidad de cambiar el mundo que tenía la juventud. En *Zeta Gundam* se expone cómo el protagonista pasa de un sentimiento de rabia hacia la sociedad y las ideas de la generación pasada a un mayor entendimiento, causado por una evolución natural en el espacio, de su responsabilidad de luchar por el cambio. Este tipo

de dilemas recuerda mucho a los que se planteaban alrededor de los grupos estudiantiles en el Zengakuren. Estos exponían: “(...) es la actual generación de jóvenes la que instintivamente percibe sus implicaciones y siente que no sólo es necesario, sino inevitable, algún nuevo medio de organizar y ordenar los asuntos humanos”; “(los estudiantes) exigen su derecho a ser escuchados y a participar, pero las riendas del poder siguen firmemente en manos de la generación paterna, que no tiene intención de cederlas” (Dowsey, 1970, p.4).

La cuestión generacional expone una diferencia de visiones e ideales entre jóvenes y mayores, entre hijos y padres o estudiantes y profesores. En *Zeta Gundam* se intenta entender esta cuestión a través de la diferenciación entre la generación de personas que permaneció en la Tierra y la que la abandonó, entendiendo el espacio exterior como uno en el que hay un margen evolutivo para el ser humano y su autocomprensión. Sin embargo, también se extrae de la serie que los cambios no pueden realizarse de forma individual, menos aún en una situación de colonialismo, lo que lleva a la desesperación a aquellos personajes que se enfrentan a la realidad.

Fue en ese mismo año, 1985, cuando el director y animador Hiroshi Harada mostró al público su *The Death Lullaby* (二度と目覚めぬ子守唄), un corto surrealista que narra la historia de un niño que sufre acoso por parte de compañeros de clase. Aprovechando este contexto narrativo, el autor mostraba de forma directa la situación en Japón: el rápido desarrollo de la modernidad y el subsiguiente arrasamiento de tradiciones y de parte de su identidad nacional, las luchas estudiantiles, los problemas medioambientales -en menor medida-, las secuelas de la guerra mundial y, de forma explícita y haciendo uso de vídeos reales, la lucha campesina en Sanrizuka.

Remontándonos a la década de 1960, en Narita, el gobierno japonés decidió construir un nuevo aeropuerto internacional. Este proyecto fue pensado como uno de los más grandes que se habían llevado a cabo hasta entonces, pero las condiciones de su construcción y la lucha campesina resultó en que acabase siendo tan sólo un tercio de lo planificado inicialmente. La razón de esta oposición fue que el territorio en el que se comenzó la construcción, en Sanrizuka, a las afueras de Narita, albergaba propiedades de agricultores y campesinos, muchos de los cuales vivían en la pobreza y sólo contaban con ese medio de subsistencia. Los agricultores no permitieron la compra de terrenos y comenzaron una auténtica batalla campal contra las autoridades.

Se formó la llamada *Liga de Oposición Unida Sanrizuka-Shibayama contra la construcción del aeropuerto de Narita* (三里塚芝山連合空港反対同盟) o simplemente Hantai Doumei, que tomó la ayuda del Partido Comunista y del Partido Socialdemócrata. Estos llegaron a construir zanjas y catapultas desde donde tiraban objetos a la policía, así como fuertes y lugares que servían como búnkeres donde refugiarse. Los medios de comunicación mostraron a los campesinos como personas sin cultura ni conocimientos que se oponían a la industrialización y, por lo tanto, al progreso de Japón, sin informar de los motivos reales de sus protestas.

La lucha de Sanrizuka, como se denominó, fue muy pronto apoyada por estudiantes de la izquierda radical. Estos apoyaron esta lucha por oposición al Estado, que consideraban que reprimía a los campesinos por motivos capitalistas e imperialistas. Aunque la lucha continuó y continúa hasta la actualidad, el movimiento comenzó a perder fuerza; muchos campesinos decidieron abandonar la lucha y vender sus tierras, y hubo mucha división dentro del movimiento sobre cómo se debía actuar. La violencia de los enfrentamientos entre policía y manifestantes, saldados con muertos y numerosos heridos, también fue determinante en la decisión de muchos de abandonar la lucha.

En 1985, año en el que se estrenó *The Death Lullaby*, hubo un vídeo del enfrentamiento entre los manifestantes en Sanrizuka y la policía que fue visto en todo el país. De tono propagandístico, en él son los manifestantes, con sus característicos cascos, bufandas y cócteles molotov, los que salen victoriosos. Probablemente esto fue determinante en la concepción de esta obra, que directamente mostraba su apoyo al movimiento mediante imágenes reales que podrían haber sido de ese mismo año. Estos hechos demuestran que hacia la mitad de la década de los 80 el movimiento disidente seguía muy vivo en el país, a pesar de sus problemas y sus divisiones.

Fue en el año 1988 cuando se estrenó en cines una secuela más de la ya bien establecida franquicia de Gundam: *Char's Counterattack*. Nuevamente, el director original, Tomino, será el responsable de la película. En *Char's Counterattack* no hay un protagonista claro por primera vez. Char, de nuevo, es el antagonista, ya que planea atacar la Tierra y crear un éxodo masivo al espacio, entendido como esa área que permite la evolución humana. Amuro, el antiguo protagonista de la primera parte, vuelve para enfrentarse a él y a su visión radical, desde la posición de que se debe esperar pasivamente hasta que la humanidad evolucione por sí misma. Estas ideas son el

eje principal de la película, así como diferentes cuestiones sobre las dinámicas de las relaciones humanas.

No es casualidad que estos dos discursos se muestren en la película, que reflexiona en distintos sentidos sobre asuntos y dilemas que se vivían en el mundo real. Frente a estas dos posiciones, mantenidas por dos personajes ya adultos y con más limitaciones y menos simplicidad a la hora de interpretar el mundo, está la de los niños, Quess y Hathaway, que se ven envueltos en estas luchas mientras intentan comprender qué está pasando en el mundo y por qué.

Se puede observar en esta película un reflejo de la generación de finales de la década de los 80 y su división ideológica, con muchos intentando alejarse de la realidad social y vivir de forma pasiva y otros desesperados por un cambio radical hasta puntos extremos, acuciados por lo que perciben como un desmoronamiento. Todo ello imaginado entre robots y naves espaciales, y desde el planteamiento humanista sobre qué hacer para avanzar y encontrar el fin de la guerra, entendida como un fenómeno enquistado y cíclico, sin final.

### **3.2. EL FUTURO CATASTRÓFICO**

Durante la producción de las obras de las que se hablaron en el punto anterior se realizaron también otras animaciones con gran contenido crítico y político pero más ligado a cierta visión catastrófica del futuro, ya fuese en mundos post-apocalípticos destructivos o donde la tecnología imperaba de forma masiva en el mundo. De nuevo, podemos ver cierta estructura a lo largo de los años: desde obras post-apocalípticas, donde se da un mensaje ecologista y con cierto optimismo, hasta obras donde la tecnología sin control y el caos social ya se han hecho omnipresentes. El optimismo por un mundo mejor y más sano, aunque existe, sólo se refleja en una luz muy pequeña al final del túnel.

Fue en el año 1984 cuando se estrenó en cines la película *Nausicaa del Valle del Viento* (風の谷のナウシカ), dirigida por Hayao Miyazaki. Gran parte del equipo productivo de la película, entre los que estaban Toshio Suzuki e Isao Takahata, formarían un año después parte de la creación del importante Studio Ghibli. Muchos, por ello, consideran que *Nausicaa*, a pesar de haberse estrenado un año antes del nacimiento del estudio, es la primera película de Ghibli. Esta comienza en un mundo lleno de contaminación siglos después del final de una guerra apocalíptica. La protagonista, una

princesa guerrera, se enfrenta al ejército de otro reino que desea hacerse con una poderosa arma con la que pueda acabar con el Bosque Contaminado y sus insectos gigantes. Hay en su trama una visible confrontación principal, el asunto más importante a la hora de hablar de ecologismo: el ser humano como fuente de destrucción de la naturaleza. En *Nausicaa* se expone cómo un cierto desequilibrio entre la humanidad y la naturaleza se ha mostrado a través de grandes catástrofes (Morgan, 2015).

El ecologismo en el Japón de la década de los 80 tenía bastante peso dentro de la disidencia política. Los grupos de izquierda se solían posicionar como “ecologistas”, aunque estas no fueran posiciones de mucho peso. El propio Miyazaki, que fue líder sindicalista y tenía simpatía por el marxismo, participó en huelgas y manifestaciones no violentas. A pesar de ello, su inclinación hacia el ecologismo fue mayor y acabó desechando las otras ideas, como expresó en una entrevista. Destacaba también la importancia de que exista un equilibrio entre la naturaleza y la vida humana: “la estrecha relación entre la naturaleza y la humanidad, incluidos los lazos espirituales, es algo de lo que deberíamos ser conscientes” (Miyazaki, 1991).

La película se convirtió en abanderada del movimiento ecologista en Japón. En aquel momento, dentro del movimiento había una gran preocupación por tres temas: la sobrepoblación, el asunto nuclear y la contaminación. Este tipo de temas también se tratan en obras de las que hablamos antes, de forma más o menos directa. Miyazaki hizo alusión también en entrevistas a cómo el hecho de que las guerras continuasen existiendo, así como una tensión política mundial interminable, fueron cuestiones que influyeron su visión apocalíptica de un futuro lejano. “Pensé que no volverían a hacerlo. Pensé que estaban cansados de hacer esas cosas ya que se habían hecho cosas tan horribles antes, pero no fue así. Aprendí que los humanos nunca tienen suficiente” (Iwanami Shoten, 1994).

En el año 1988, el mismo de *Char's Counterattack*, se estrenaría en cines *Akira* (アキラ), dirigida por Katsuhiro Otomo. Esta tiene una visión apocalíptica del futuro pero, a diferencia de *Nausicaa*, donde la tecnología es inexistente, aquí el mundo está dominado por ella. Los protagonistas son Kaneda y Tetsuo, dos pandilleros que sobreviven en su día a día en Neo Tokio, una ciudad devastada por una explosión nuclear. De nuevo, vemos cómo el futuro es consecuencia de una guerra pasada. Tetsuo desarrollará habilidades psíquicas tras su encuentro con Akira y perderá el control de

estos poderes, provocando un conflicto que involucra al gobierno, sectas, grupos armados y a toda la ciudad.

"Neo Tokio (...) es un espacio caótico emblemático de capitalismo tardío, ocupado por una sociedad derrotada ante la paranoia, violencia y apatía, una que mantiene una relación extenuante con su pasado traumático (...)" (Triantafyllos, 2022 p.477). La ciudad de la historia se presenta como un escenario donde el trauma del antiguo Tokio no se ha superado, algo que plantea cierto paralelismo con Hiroshima (Triantafyllos, 2022). El mismo Katsuhiro Otomo expone en una entrevista de 2019 que se inspiró en el Japón del final de la Segunda Guerra Mundial, un país en reconstrucción, con caos político interno e influencia extranjera, un futuro incierto y una generación joven "aburrida" y temeraria. "Akira es la historia de mi adolescencia, reescrita para que tenga lugar en el futuro" (Kodansha, 2019).

En sí, el espacio en el que se desarrolla la historia tiene mucha importancia. Es una ciudad posmoderna, llena de tecnología, con calles llenas de personas, a menudo, enzarzadas en luchas violentas entre ellas o contra la policía. Hay una dinámica de destrucción y reconstrucción constante, que Otomo explica que es un elemento muy particular de la cultura japonesa (aunque subrayaba que "no tenía intención de hacer apología de la cultura japonesa" con ello, sólo usarlo como recurso).

Una de las grandes diferencias con otro tipo de obras anteriores es que la violencia en *Akira* no proviene de un planteamiento razonado ni de una estrategia casi militar, ya sea desde grupos armados, sectas o simplemente civiles cansados de la situación. Los grupos armados practican el terrorismo como forma de rebelión y practican actos de violencia ciega (Triantafyllos, 2022), espejo de una apatía y nihilismo que contrasta con un sentimiento antecedente de resistencia y responsabilidad, siendo unas y otras reflejo de la juventud japonesa del momento y, en general, de un cambio de mentalidad. A pesar de este sentimiento, también existirá un atisbo de esperanza por otra nueva reconstrucción en el futuro. Incluso podemos encontrar en la película temáticas sobre la evolución humana, un tema siempre ligado a la cuestión del futuro de la humanidad.

Con relación a la evolución, también toman importancia las nuevas tecnologías con las que los humanos conviven y de la que hacen uso de forma constante, a veces como extensión más de sí mismos. Y esta cuestión, junto a los dilemas que plantea, se ve bien reflejada en la obra *Mobile Police Patlabor* (機動警察パトレイバー . *Patlabor* fue concebida en 1988 por Headgear, un grupo de escritores y artistas que se dedicaban al

manga. Su adaptación a televisión (1989-90) y algunas de sus películas fueron dirigidas por Mamoru Oshii. Esta obra trata sobre un Japón futuro en el que, tras haber usado durante mucho tiempo robots gigantes (*labors*) para la construcción de obras civiles y haber tenido problemas debido a la proliferación y mal uso de estos, se decidió crear una unidad especial policial en el que usarían *labors* especiales, *patlabors*, para poder mantener el orden.

Oshii había tratado ya el asunto del control policial en Japón, aunque *Patlabor* se revela mucho más amable con la representación de aquel que su obra anterior *Kerberos Panzer Cop* (犬狼伝説), donde el sistema era tremendamente autoritario y represivo hacia la población. En *Patlabor*, se mostrará en numerosas ocasiones a personajes que pertenecen a la disidencia política y se enfrentan a la policía, especialmente personajes que forman parte de grupos armados ecologistas que están en contra del Proyecto Babylon, alrededor del que se forma la trama principal. El Proyecto Babylon es un plan de construcción de gran magnitud para proteger la bahía de Tokio de los altos niveles del mar causados por el efecto invernadero, así como de creación de islas artificiales para hacer frente a la sobrepoblación. En la primera película de *Patlabor* encontramos escenas y diálogos que dejan entrever un entendimiento de los personajes principales hacia la población contraria a estos proyectos, que se sienten indefensos frente a la construcción continua durante la época de crecimiento económico en la década de los 80 (Hallam, 2008).

Otro problema que muestra esta obra es la destrucción de la comunidad en pos del progreso, así como el avance imparable de la tecnología, a menudo ajena al control de los propios seres humanos. Hay muchas referencias visuales a esta destrucción: casas tradicionales y humildes demolidas o a punto de serlo por mano humana, pero también por desastres naturales (Hallam, 2008). De otro lado, los *labors* se descontrolan muy a menudo y causan grandes destrozos, lo que lleva en estas escenas a plantear la cuestión de si la humanidad debería permitir que la tecnología se desarrollase tanto sin tener un pleno control sobre ella y por tanto convirtiéndola en un peligro.

*Patlabor* es, quizá, de estas obras, la que con más realismo y cercanía ha conseguido representar un futuro lleno de problemas, tal vez porque sus desastres no surgen de grandes guerras que remiten a un pasado lejano o a grandes catástrofes artificiales, sino de situaciones que ya comenzaban a estar en el día a día de la sociedad de entonces: el

terrorismo más fanático presente en una sociedad apática, el dominio de la tecnología y sus peligros, o la desconexión entre seres humanos.

### 3.3. MUNDO NEOLIBERAL

El final de la década de los 80 supuso el comienzo de grandes cambios en Japón y en toda la esfera global. Poco antes de terminar el año 1989 y comenzar la nueva década, en noviembre, saltaba al mundo entero la noticia de que había caído el muro de Berlín, dándose por terminada de forma simbólica la Guerra Fría. Sólo dos años después, en 1991, se produjo el colapso de la Unión Soviética. La desaparición del bloque comunista como bloque de presión en el panorama político internacional produjo un auge de políticas neoliberales en diversos países. Mientras todo esto acontecía en el mundo, Japón afrontaba una de las mayores crisis económicas de su historia reciente.

Entre los años 1985 y 1986 comenzó a gestarse la burbuja económica en el país. Siguiendo un estímulo económico, los precios de activos en el mercado inmobiliario y bursátil se inflaron más allá de sus valores racionales de mercado, creando una de las mayores burbujas financieras no sólo de Japón, sino de la historia (Powell, 2002). El gobierno respondió a esta inflación endureciendo la política monetaria, por lo que en 1990 los precios empiezan a caer drásticamente y a ajustarse a sus valores más naturales, lo que en última instancia hizo estallar la burbuja (Azuma, 2007). Se pasó a tener casi un 5% de desempleo durante la década de los 90, cifras dramáticas dentro de la sociedad japonesa, en la que el empleo se entiende como uno de por vida.

Otro de los problemas que afrontaba Japón en estos años era el envejecimiento de la población y la baja natalidad, cuestión que se veía reflejada satíricamente en la película de animación *Roujin Z* (老人), dirigida por Hiroyuki Kitakubo, con historia de Katsuhiro Otomo, antes mencionado. En la crítica a *Roujin Z* de Chris Corker, se expone que “en 1990 (en Japón) había casi seis personas en edad de trabajar por cada jubilado”. En esta película se muestra un futuro cercano en el que, de nuevo, la tecnología comienza a dominar todo. Es por ello que el Ministerio de Salud decide hacer uso de una especie de asistente cibernético para cuidar a todos los ancianos de los que no puede hacerse cargo la sanidad.

A la cuestión sobre si debemos dar tanto poder a la tecnología se suman aquí otras varias. Una de ellas es la falta de honestidad y preocupación real desde las entidades políticas, cuyas soluciones no tienen en cuenta el daño que pueden infligir a la dignidad

de las personas ancianas. El proyecto resulta fallido, además de descubrirse como una tapadera para experimentar e inaugurar la creación de prototipos militares, sin embargo, los protagonistas afectados sólo actúan de forma individual y sin hacer una oposición efectiva. Al final de la película, a pesar de todos los problemas causados, uno de los responsables políticos asegura que el proyecto seguirá adelante.

“(…) el periodo posterior a la burbuja se caracteriza por un sentimiento de desilusión” (Azuma, 2007, p.119). Durante el final de la burbuja ya comenzaba a vivirse un sentimiento de apatía y pasividad ante lo que ocurría en el país, un sentimiento que se profundizó durante la crisis en los 90. Con la nueva era neoliberal, sin embargo, se pudieron suavizar esos sentimientos gracias al consumismo masivo, algo que destacaría en la nueva generación de jóvenes fanes de *anime*, mucho mayor en número que su antecesora y con mayor diversidad de edades.

En el contexto del comienzo de la era del consumismo masivo y la globalización nació el manga *Pretty Soldier Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン), de la autora Naoko Takeuchi, que acabaría convirtiéndose en serie de animación en 1992. La serie pertenece al género *mahou shoujo*<sup>3</sup> y en ella se puede encontrar mucha inspiración de series de acción *real sentai* o *tokusatsu*<sup>4</sup>. La historia comienza con una chica adolescente, Usagi Tsukino, que descubre que es una *sailor senshi*, justiciera contra el mal, y que debe salvar el mundo. Con una estética juvenil y atractiva, la serie muestra desde una perspectiva adolescente y mágica un Japón que podría ser el de su momento histórico. *Sailor Moon* no presenta como serie una crítica social directa a problemas sociales pero sí expone los peligros del poder que el consumismo tenía en la población japonesa. Los villanos de la serie intentan esclavizar y manipular las mentes de los seres humanos atrayéndolos a través de productos de consumo o elementos de la cultura popular que tienen gran difusión. La protagonista debe luchar contra estos villanos uniéndose a otras *sailor senshi*, de forma colectiva y sin ser una heroína solitaria e invencible.

Esta obra tiene un gran equilibrio en lo que respecta a mostrar la forma simple de vivir de los adolescentes en la nueva década, haciendo que (muy especialmente las chicas) puedan identificarse fácilmente con los personajes que aparecen en ella; y cómo,

---

<sup>3</sup> Subgénero de anime y manga de fantasía donde la protagonista es una chica joven que posee un objeto mágico o poder especial.

<sup>4</sup> Serie de televisión de acción real con muchos efectos especiales donde héroes luchan contra monstruos y seres malignos.

a pesar de las limitaciones por edad y por la mentalidad más indiferente hacia ciertos asuntos, se unen, identifican y acaban enfrentando a los enemigos. No es ideológica ni es política, al igual que en *Roujin Z* no hay una confrontación directa hacia el núcleo de los problemas sino a lo visible y superfluo, pero sí se percibe a través de los diferentes conflictos en cada episodio cómo la juventud intenta sobrevivir a la nueva era y a sus fuentes de peligro.

Finalmente, en idéntico contexto en el año 1993 se estrenó en cines *Patlabor 2: La película* (機動警察パトレイバー2 the Movie), dirigida nuevamente por Mamoru Oshii. Esta película, en línea con sus predecesoras, podría haber sido parte del mismo bloque en el que se habla de “futuro catastrófico”, pero hay una diferencia importante, más allá del contexto social. Oshii comentaba en una entrevista cómo cambió su perspectiva desde que realizó las anteriores entregas, antes de que estallara la burbuja. “(...) la burbuja ha estallado y todo eso se ha venido abajo. Así que, ahora, entramos en la época de recapitular. En qué dirección vamos a recapitular es más importante que construir una visión ahora” (Animage, 1993).

En *Patlabor 2*, la amenaza terrorista queda en un segundo plano ante el problema principal: la dominación estadounidense en Japón y la idea de “falsa paz” que se vivió durante la Guerra Fría. El final de la Guerra Fría fue un momento de confrontación de la realidad para Oshii, que tenía una visión pesimista sobre el tema. Oshii muestra en la película cómo militares de EEUU tienen la intención de que Japón entre en la carrera armamentística como aliado y cómo funcionarios y militares japoneses forman parte de una conspiración para apoyarlo.

Muestra a la población japonesa con heridas psicológicas que se originaron primero en la Segunda Guerra Mundial con el trauma de guerra, y segundo, en la posguerra y la represión a la oposición que abogaba por la paz y se oponía a tratados militares. A pesar de esa herida no existe un sentimiento de confrontación hacia el pasado o el núcleo de estos problemas, en parte por cierta asumida incapacidad. Oshii dijo que “lo único que queda es el deseo de tener un estómago lleno de buena comida y construir una casa nueva. Y es lo mismo en todo el mundo” (Animage, 1993), cuando hablaban de una posible visión de confrontación. También aseguró que la historia de la película se basa en programas políticos reales. Hay que señalar también que no solo cabría entender esta incapacidad como consecuencia de la posible pasividad de una población que tiene un problema más directo que afrontar (la crisis económica) o distracciones (consumismo),

Oshii también tiene en cuenta que la estructura, que en los términos del materialismo histórico sería moldeada por los medios de producción, también ofrece trabas.

(...) Aunque el pensamiento de los políticos se vuelva más radical, las estructuras son tales que no se materializará como una realidad de nuestra vida. Si pudiéramos pensar en la política como una extensión de la realidad de nuestra vida, nadie empezaría una guerra” (Animage, 1993).

#### **4. EL FIN DE UNA ERA**

La década de los 90 en Japón no sólo supuso un periodo de gran crisis económica (por el fin de la burbuja o por la inestabilidad política), sino también una era de decepción y desconfianza en el sistema. Un cúmulo de problemas dejó entrever la ineficacia del gobierno para resolver asuntos y provocó aún más apatía entre la población. Un hecho destacado sería el terremoto de Kobe de 1995, que ocasionó una gran destrucción y la muerte de miles de personas, con la consiguiente pérdida de confianza en los sistemas de seguridad ante terremotos. Además, el gobierno rechazó la ayuda externa, a pesar de que el pueblo japonés tuvo que organizar acciones de voluntariado por inacción de parte del gobierno. En ese mismo año, también hubo un incidente en el reactor de plutonio en Tsuruga que intentó ocultarse sin éxito, lo que provocó una gran indignación social.

Alrededor de la cultura fan *otaku* que se había estado desarrollando desde la Declaración del Nuevo Siglo de Animación en 1981 también habían surgido problemas que habían condenado a este sector a cierto ostracismo. En 1989 ocurrió el caso de “el asesino *otaku*”, como se le denominó en la prensa a Tsutomu Miyazaki, asesino en serie, entre otros cargos criminales, y un gran fanático del *anime* y el manga. A raíz de este suceso, la sociedad japonesa empezó a relacionar el término *otaku* con este criminal (Azuma, 2007). La connotación negativa de los fanes del *anime* no se diluyó con el tiempo, algo en lo que participaron los medios de comunicación. Sin embargo, fue otro suceso en el fatídico año 1995 el que terminó por llenar el término *otaku* de connotaciones negativas: el ataque de gas sarín en el metro de Tokio.

El grupo terrorista, en sus inicios un grupo espiritual de yoga, fundado en 1987 por Shoko Asahara, era llamado Aum Shinrikyo (オウム真理教). Su evolución como secta con creencias sobre el apocalipsis les llevó primero a cometer el ataque de Matsumoto, donde murieron 8 personas y centenares resultaron intoxicados. En el ataque al metro de

Tokio hubo 13 víctimas y miles resultaron afectadas, muchos con problemas severos de visión. Esta secta intentaba buscar el desarrollo de poderes sobrenaturales a través del yoga y la meditación y tenía una visión pesimista del futuro, que incluía la creencia en la cercanía de una gran guerra. Tras el ataque de Aum Shinrikyo, en Japón empezó a dibujarse un paralelismo entre las creencias de la secta y muchas historias que aparecían en anime y manga (MacWilliams, 2008). Se exponían teorías en relación con *Yamato*, por ejemplo, debido a que Aum creía en que habría una inminente destrucción por culpa de una avanzada civilización externa, tal y como ocurría allí. También se relaciona con *Akira* o *Nausicaa*, ambas poseedoras de una visión de un futuro catastrófico, la segunda además muy relacionada con el término *Aum* (“guardianes del bosque”). Finalmente, habría una relación entre la búsqueda de una transformación a través de “poderes” con *Akira*, de nuevo, o *Gundam*, por su concepto de *newtype*.

Algunos productores y directores de animación, incluso, aceptaron cierta responsabilidad con gran pesar, por ejemplo, Yoshiyuki Tomino o su compañero Yasuhiko Yoshikazu. (MacWilliams, 2008). Mamoru Oshii comentó simplemente que, cuando ocurrió el ataque de gas sarín al metro de Tokio, se alegró de que su película (*Patlabor 2*) se hubiese estrenado antes (Horn, 1996). Tomino llegaría a exponer que el grupo de fanes que nació en la década de los 80 había acabado por refugiarse de la realidad dentro de la ficción, lo que suponía una visión totalmente distinta de la que tenía de la nueva generación durante aquel famoso día de 1981 en que hicieron la *Declaración*.

Desde los años 90, muchos consideran que hay un aumento de la ficción y de la debilitación del sentido de conexión con la realidad dentro de la comunidad *otaku* (Azuma, 2007). Oshii incluso declaraba en una entrevista que consideraba que las personas aún no habían “despertado a la realidad” y no parecían conscientes de ciertos peligros existentes en la sociedad (Horn, 1996). La imagen de un grupo de fanes de *anime* unidos por la afición y formando unos vínculos más genuinos entre ellos y hacia la sociedad se había transformado en la imagen (o estereotipo) de un grupo que se aislaba en sí mismo, que evitaba las relaciones humanas y que se obsesionaba hasta el punto de no afrontar problemas en la realidad, una relación con la ficción que podía llevarle a actuar de forma violenta.

Yoshiyuki Tomino, en el año 2019, comenta en una crítica hacia la película *Your Name* de Makoto Shinkai algo relevante con respecto a las nuevas generaciones y su relación con la ficción: que el sentimiento de frustración hacia la política japonesa había

sido constante y las personas sólo quieren seguir adelante sin confrontar la incompetencia de los políticos, apartando la mirada de la realidad y dirigiéndose hacia su interior, motivo por el que cierto tipo de animación cuenta con tantos seguidores. Sin embargo, acaba diciendo que lo ideal es que esa misma mentalidad de seguir adelante se dirija a ayudar a los demás para resolver los problemas del mundo, en lugar de a uno mismo; solo así, según el autor, puede pensarse en el futuro con optimismo (Tomino, 2019).

Podemos, finalmente, observar que la visión de una era y una generación, incluso por parte de sus propios protagonistas, ha ido cambiando a lo largo del tiempo, un fenómeno que incide en la creación de ficción. Esta puede entenderse como síntoma o testimonio de unos años, unas generaciones y unas mentalidades, y su comprensión fuera de estos resulta en una abstracción no vinculada a los procesos materiales de la historia.

## **5. METODOLOGÍA**

Para la obtención de resultados y aproximarse a una respuesta a las hipótesis planteadas en la introducción se ha empleado una metodología cualitativa, centrada en el análisis de productos culturales y de su discurso más o menos explícito. Con ello se intenta ofrecer una visión general de la influencia que sobre estos ha tenido del contexto sociocultural del sector más contrahegemónico. Comprendiendo una década concreta (desde principios de los 80 hasta principios de los 90), también se tendrá en cuenta la evolución de estos sectores, con objeto de ofrecer una visión amplia e integral del tema abordado.

En el apartado teórico se ha expuesto información sobre el contexto sociocultural de Japón durante el momento en el que surgieron los productos audiovisuales escogidos para su análisis. Para ello, se ha hecho uso de fuentes primarias y secundarias: diversos artículos periodísticos, libros, estudios sobre determinados movimientos sociales y sobre las propias producciones audiovisuales, tesis, entrevistas e informes oficiales sobre ciertos sucesos, contando con algunas fuentes de noticias en japonés. Durante la investigación se ha tenido en cuenta los diferentes elementos de las obras audiovisuales y la información que se podía encontrar en el conjunto de la bibliografía, relacionándose esos elementos y la información para así poder responder a la hipótesis.

Entre los libros consultados se encuentran uno del profesor de Estudios del Japón Moderno, Steven Ridgely, que analiza las temáticas del director Shuji Terayama; otro del crítico cultural y filósofo Hiroki Azuma, que aborda el fenómeno *otaku* desde su

nacimiento en la década de los 80; otro de Stuart Dowsey que detalla el movimiento estudiantil desde muy cerca; y otro de la profesora y socióloga Saruya Hiroe, que analiza el desarrollo de las protestas de Anpo. Además de los libros, que en este trabajo representan las fuentes más extensas y destacables de información, se ha contado con artículos que tratan las luchas disidentes en Japón, análisis sobre las diferentes temáticas que surgen en la animación del momento y entrevistas realizadas a Yoshikazu Yasuhiko, Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii y Yoshiyuki Tomino en diferentes momentos de sus carreras.

En el marco teórico se presenta, con ayuda de toda la información obtenida, el contexto de producción y los datos técnico-artísticos de las obras, pudiendo así situar las producciones en su contexto social, cultural, económico y político, así como entender cuáles fueron sus condiciones concretas de producción (siendo importante resaltarlas en muchos casos). Se expresará el argumento de cada obra en forma de resumen y también elementos que destacar dentro del tema que nos atañe, en un sentido general. Si se ha encontrado información sobre las obras en las fuentes bibliográficas, también se ha añadido en el marco teórico, exponiendo así en este toda la información disponible.

Finalmente, el proceso de consecución de resultados pasará por varias fases. Una vez tenemos toda la información recopilada en el marco teórico, se procederá al análisis minucioso de las obras audiovisuales. Se destacarán detalles y escenas muy concretas de muchas de ellas para ejemplificar la respuesta a la hipótesis planteada. A partir del análisis de esos detalles concretos, se procederá a la interpretación haciendo uso de todo el contenido disponible, tanto informativo como de discurso.

Dentro de este análisis también es destacable la referencia de los escenarios donde se presentan estas obras y cómo estos evolucionan y se transforman; también de las preocupaciones que muestran los protagonistas de las obras, desde un plano personal y político. Finalmente, una de las partes más importantes será también el análisis del discurso y de su forma de transmisión, explícita o implícita: en relación con una ideología o sin aparente relación con lo ideológico. Atender la forma en la que los autores y directores afrontan diferentes problemáticas sociales desde la narrativa de estas obras es sumamente importante para responder con rigor a la hipótesis; especialmente, el momento en que se emitieron en televisión ofrece indicios diferenciales. Una vez se analice la forma del discurso, se revisarán los debates y contradicciones al respecto.

## 6. RESULTADOS

### *Combatividad*

*Zeta Gundam* es una de las obras más representativas de una etapa aún combativa en la historia de la disidencia en Japón. Destaca en él que la representación de un grupo armado que lucha contra un gobierno represor y autoritario es positiva: la AEUG, antes nombrada, es un grupo que no usa violencia armada hacia la población civil sino hacia los militares del gobierno. En el primer episodio de la serie se deja ver el extremo control policial y cómo este usa violencia sin motivo, relacionando cualquier tipo de rebelión con ese grupo armado.



Imagen 1. *Mobile Suit Zeta Gundam* (Yoshiyuki Tomino, 1986-1987)

Parece inevitable establecer una relación entre esa policía militar, los Titans, y la ocupación militar americana, en diferentes puntos: uno, el pretexto de “evitar movimientos nacionalistas insurgentes” (en referencia al antiguo principado de Zeon, de corte fascista) para reprimir movimientos pacíficos o socialistas; dos, el mantenimiento de bases militares en territorios donde la población civil no los quiere (como es la situación de Okinawa); por último, el trato a la población, con episodios en que los Titans dispensan a esta un trato despectivo y, a veces, de acoso sexual a mujeres. Además, aunque de forma más anecdótica, los Titans usan uniformes de color azul oscuro, como los policías antidisturbios (Dowsey, 1970).

En términos de las historias posteriores de Gundam en las que trabajé, tratando de mostrar cómo un humano podría evolucionar en algo mejor, por lo general se describiría como

algo así como un dios, pero eso no es lo que yo pretendía. Los newtypes son seres evolucionados, no dioses. No creo que las series posteriores de Gundam fueran capaces de mostrar adecuadamente lo que eso podría ser. (...) (el concepto de newtype) dio lugar a un tipo de humano que podía comprender a otro sin malentendidos (Barder, 2017)

El concepto de *newtype* es, probablemente, el aspecto más interesante de esta obra. El concepto de evolución humana, como bien indica Tomino en la cita anterior, ha sido malinterpretado por otros *Gundam* no dirigidos por él, transmitiendo un mensaje diferente a la audiencia. El original implicaba que la evolución humana, en el espacio, significaba una mayor comprensión entre las personas, superándose por fin todas las contradicciones que llevaban hacia el odio y la violencia. A partir del episodio 7 se establece la gravedad como metáfora, siendo que aquellos que no dejan la Tierra (representada en su mayoría con población de vida lujosa y acomodada) no son capaces de evolucionar. El espacio representa el progreso evolutivo y un marco en el que las personas reconocen el problema y son capaces de dejar la alienación. Amuro Ray es un personaje interesante en este sentido, ya que en su juventud se convirtió en *newtype*, pero al acomodarse y crecer bajo el amparo de la Federación y con una vida lujosa en la Tierra habría olvidado todo aquello. Es destacable también cómo en el episodio 7 se expresa el temor de la gente de la Tierra a la posibilidad de que la población espacial evolucione y se convierta en una clase dominante, hasta el extremo de sustituirles.

*Char's Counterattack* representa una visión mucho más pesimista de las temáticas representadas en *Zeta Gundam*. Dentro de la película se muestra de forma directa, pero no explícita, los diversos privilegios que las conexiones tienen en la Federación Terrestre, permitiéndose, por ejemplo, vuelos a personas con familiares militares durante la amenaza de ataque de Char, ahora líder del movimiento independiente de las colonias espaciales. Asimismo, se muestra cierta corrupción dentro del gobierno de la Federación en el caso de políticos que realizan tratos con Char, hecho ejemplificado en el personaje de Adenauer, que comparte nombre con un político real de la antigua RFA, Konrad Adenauer. Además, hay constantes inspecciones en las colonias para reprimir a los disidentes; inspecciones fracasadas, porque nadie traiciona al movimiento, como consecuencia del gran resentimiento que existe hacia la Federación.

Sin embargo, dentro del “gobierno” de las colonias espaciales también hay diversos problemas: aún hay muchos resquicios reaccionarios del Principado de Zeon, a pesar del intento de cambio de imagen. Char se desliga completamente del antiguo Principado, pero se siente “un payaso” bajo el control de otros, sin verdadera independencia de

actuación. Uno de los momentos más representativos es cuando Char se deshace de “Axis y sus memorias”, un asteroide representativo del antiguo Principado.

Podría leerse el enfrentamiento de ideas de cambio radical y reformismo como la declaración ideológica más relevante de esta película. Char representa el cambio radical y la desesperación; tras el final de *Zeta Gundam*, donde la AEUG fracasa y muchos de los personajes acaban muriendo (no el protagonista que, sin embargo, acaba totalmente incapacitado por el *shock*), siente que no hay una forma de luchar y conseguir sus objetivos si no realiza un gran cambio. Su decepción le hace llegar a una conclusión radical: forzar un éxodo masivo al espacio atacando la Tierra y a su élite. Expresa en una escena que “alguien tiene que cargar con toda la maldad de la humanidad”, un consecuencialismo desde el que se muestra consciente de lo alejados que están sus actos del bien. Amuro, en cambio, representa el reformismo, hasta el punto en que llega a dar un discurso contra lo que considera “idealismo revolucionario”, la mediocridad y la reclusión de intelectuales debido a ella. Pide esperar a que las personas evolucionen por sí mismas; posición previsible en alguien que ya no vive en las colonias ni se expone al sufrimiento y la desesperación de su población.



Imagen 2. *Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack* (Yoshiyuki Tomino, 1988)

Por su parte, las nuevas generaciones, representadas en los personajes de Hathaway y de Quess, evidencian un punto de vista externo a esa dicotomía. Quess comenta a Hathaway que está a favor de la idea de Char sobre una evolución a partir de la migración hacia el espacio, pensándola como una forma de acabar con las luchas; pero no le gustaba la manera de provocarlo. Expresa también que la gente de la Tierra es “obstinada y conservadora”, y que los jóvenes ven más progreso en el espacio. A pesar

de la diferencia generacional que encarnan estos jóvenes no conformes con ninguna de las posiciones radicalmente opuestas de los adultos, estos acaban por involucrarse en las diferentes tramas políticas existentes y hasta por ser manipulados según los intereses de los propios adultos.

La obra más destacable de la lista es, probablemente, *The Death Lullaby*. Como se expuso en el marco teórico, esta obra incluye un mensaje muy directo con referencia a lo que se vivía en la lucha de Narita, entre otras temáticas expresadas de forma más surrealista. Una de ellas es la pérdida de la identidad nacional y de la tradición frente al avance tecnológico. El corto comienza con la voz de una chica en inglés, seguida de la voz de un hombre japonés haciendo una crítica sobre política y animación. Estas voces cesan al introducirse la primera animación de la historia. Más adelante, aparecerán imágenes constantes de aviones (en referencia al aeropuerto de Narita) orbitando sobre las casas todo el tiempo y causando problemas a la población. El paso de estos aviones provoca la destrucción de casas en imágenes progresivamente más violentas que muestran una ciudad moderna a lo lejos, a modo de metáfora visual: destrucción y sustitución. También se muestran imágenes de muñecas tradicionales japonesas destruidas, casi brutalizadas, una forma muy explícita de esta misma crítica.



Imagen 3. *The Death Lullaby* (Hiroshi Harada, 1985)

El protagonista es un chico joven lleno de agresividad y apatía hacia la sociedad. Las imágenes de acoso escolar están llenas de una violencia extrema (se puede destacar cómo uno de los niños acosadores lleva estampadas en su camiseta las letras “USA”). La policía se percibe como un ser monstruoso y autoritario que, frente a la rebelión del niño, legitimó el abuso de los acosadores, metáfora de cómo se legitimaba la violencia

hacia la población civil japonesa que se oponía a la represión y que se rebelaba. El protagonista, quizás de una forma muy parecida a los protagonistas de las películas de Koji Wakamatsu, cineasta provocador y de ideas revolucionarias, también acaba teniendo fantasías violentas donde él es el acosador, como consecuencia de la violencia que recibe.



Imagen 4. Tomas *The Death Lullaby* (Hiroshi Harada, 1985)

La irrupción de imágenes reales en el corto es uno de sus elementos más destacados, una decisión bastante insólita tratándose de una obra animada. Entre las imágenes mostradas hay tres tipos: sobre desastres ecológicos, contaminación y peces muertos en ríos; sobre construcciones abundantes, protestas por enfermedades padecidas por la gente (probablemente hijos de la radiación de las bombas nucleares); y sobre las protestas de Narita. Estas últimas, aparecen casi como una explosión al final, después de la exposición de todos estos problemas acumulados, haciéndose así con la atención del espectador. Sanrizuka, sus manifestantes y su lucha se muestran de una forma positiva, centrándose en sus discursos de aliento y en imágenes de su resistencia.

En resumen, en *Zeta Gundam*, frente a la violencia policial y militar, la respuesta desde un grupo armado se muestra como algo natural y lógico. Sin embargo, no existe realmente un mensaje directo de que “la lucha armada es correcta” o de apoyo a este tipo de resistencia; más bien se muestra la constante humana de la lucha, y cómo esta no ha de terminar mientras no se encuentre una solución a las contradicciones del sistema. A pesar de ello, se identifica el problema en la estructura social existente y no sólo de

una forma superficial, y, además, a través del concepto de *newtype* se intenta lanzar un mensaje directo a la audiencia para que tome ejemplo. Tomino expresa que “así que en *Mobile Suit Gundam* envié un mensaje a los espectadores, especialmente a los más jóvenes, para que intentaran convertirse en un *Newtype*” (Barder, 2017).

Aunque en ambas entregas de *Gundam* no hay un mensaje anticapitalista explícito, sí existe uno que insiste en el avance y en la construcción de relaciones humanas libres de las contradicciones existentes en el sistema, a menudo arraigadas en las generaciones precedentes. El concepto de *newtype* existe, en cierto modo, como ejemplo de qué es abandonar la alienación. El propio autor expone en una entrevista: “Casi diría que el capitalismo en su forma actual no debería estar realmente permitido. Creo que el mundo moderno es el resultado miserable de que todo el mundo se centre únicamente en la economía” (Barder, 2017).

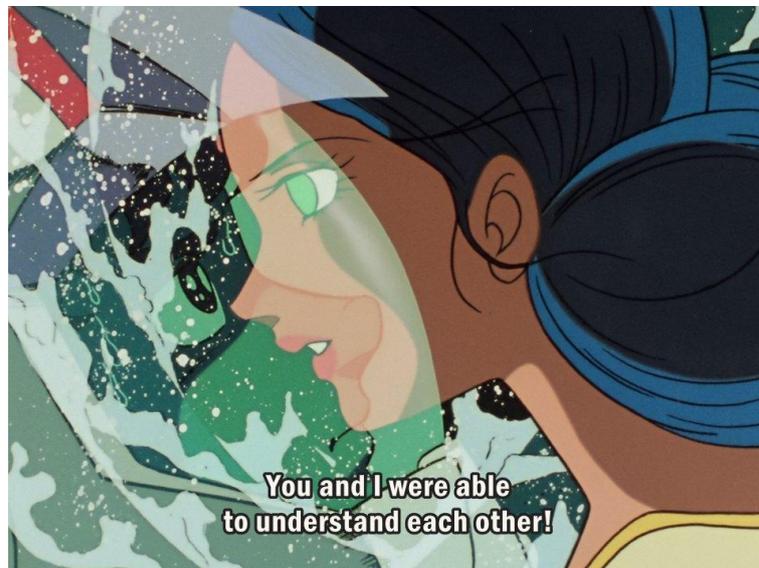


Imagen 5. *Mobile Suit Gundam* (Yoshiyuki Tomino, 1979)

*The Death Lullaby* contiene un mensaje ideológicamente más directo y combativo, que no solo muestra de forma metafórica el origen del problema en las bases estructurales del sistema, como hizo *Gundam*, sino que también lanza un mensaje de apoyo a un movimiento realmente existente y una crítica a problemáticas reales, con imágenes reales, de la sociedad japonesa de los años 80. Quizás este mensaje más revolucionario y su naturaleza experimental y poco comercial haya afectado en el hecho de que el corto sea imposible de encontrar en una calidad aceptable, no estuviese bien financiado y adolezca en la actualidad de un deficiente nivel de conservación.

## ***Exposición***

*Nausicaa* es una de las obras que hablan del trauma de guerra enquistado y no afrontado por la sociedad japonesa, aunque sea de forma indirecta. Su temática más visible es la ecología y el medio ambiente, tratándose de una cuestión que Miyazaki ha tratado en numerosas ocasiones debido a su estrecha relación con el movimiento ecologista japonés. La protagonista, *Nausicaa*, intenta proteger el equilibrio ecológico y representa la conexión pura que podría existir entre los elementos naturales y los seres humanos. Se puede observar durante toda la película un mensaje espiritual fácilmente relacionable con los principios del sintoísmo, cuyo propósito es la armonía entre la vida humana y la naturaleza. También es destacable que, a diferencia de otras obras coetáneas, su protagonista femenina representa un modelo de mujer fuerte pero complejo, alejado de un marco femenino suave o rudo sin más características.

Muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes, chicas valientes y autosuficientes que no se lo piensan dos veces a la hora de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán una amiga, o un apoyo, pero nunca un salvador. Cualquier mujer es tan capaz de ser una heroína como cualquier hombre (Baritoux, 2013).

Asimismo, en la película hay un tratamiento directo de la responsabilidad de los humanos sobre los desastres naturales, ya que se nos hace saber que la situación de alta contaminación y el escenario apocalíptico que se muestra en la película es resultado de una gran guerra. En la idea de esa guerra ficticia puede leerse la huella del trauma de la Segunda Guerra Mundial en Japón, único país que entonces sufrió las consecuencias de las bombas atómicas. La década de los 80 supuso una apertura de aquel trauma que parecía superado o enterrado: las consecuencias de la radiación en bebés y niños expuestos a las bombas comenzaban a materializarse en la generación de ese momento, ya adulta. El miedo existente hacia una nueva guerra fue impulso de muchas creaciones del momento, que imaginaban un futuro terrible tras materializarse las consecuencias de estas bombas.



Imagen 6. Nausicaa (Hayao Miyazaki, 1984)

Miyazaki, además, no sólo se inspiró por los sucesos traumáticos de la Segunda Guerra Mundial, sino que también encontró inspiración en desastres ecológicos en la posguerra. Uno de ellos fue la enfermedad de Minamata, causada por el vertido de mercurio al mar por parte de la empresa Chisso, causante de la contaminación en peces luego ingeridos por la población japonesa. A pesar de todo esto, también es importante señalar que se puede comprobar cierto mensaje positivo dentro de la película, como se infiere del hecho de que, a pesar de las luchas humanas interminables, las guerras y la constante destrucción, hay esperanza en la naturaleza, que siempre acaba por regenerarse.

*Akira* es otra de las obras nacidas del sentimiento traumático de la Segunda Guerra Mundial, comenzando por Neo Tokio, ciudad que ha sufrido una nueva gran guerra destructiva. La diferencia de este planteamiento inicial con el de *Nausicaa* es que, mientras en esta la guerra no ha dejado una tecnología avanzada, en *Akira* se observan escenarios de una ciudad altamente tecnológica, al estilo de la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Por otro lado, la situación económica es desastrosa: hay índices muy altos de desempleo y protestas masivas y violentas cada día en las calles. La nueva generación se divide en dos grupos: quienes llevan la protesta hacia un terreno radical, en grupos terroristas que realizan atentados de forma casi ciega, y quienes han sido llevados por la situación a la apatía y la rebeldía juvenil, en grupos de motoristas o delincuentes comunes que provocan problemas allá donde van.



Imagen 7. Akira (Katsuhiro Otomo, 1988)

Podemos observar a través de los protagonistas la influencia directa de la actuación de grupos como el Ejército Rojo Japonés en la forma de representar al grupo terrorista en *Akira*, así como la proliferación de la delincuencia juvenil y los pandilleros en los institutos japoneses. En una escena sucedida en una comisaría, puede observarse entre los detenidos a un personaje que viste un casco y una bufanda que le tapa media cara a la manera de los manifestantes de grupos de izquierda radical como el Zengakuren.

La dimensión tecnológica destaca especialmente, además de en los escenarios llenos de espacios de estimulación y explosiones visuales, en el concepto de *Akira* y los niños *espers* con habilidades psíquicas, a los que se quiere usar como armas. El descontrol de estas habilidades provocó la gran explosión que destruyó la ciudad y el gobierno, que desea tener en su poder una energía con una capacidad de destrucción y de control absoluto, intenta controlar a Akira. Por otro lado, también se crea un culto religioso en torno a la figura de Akira, con la búsqueda de un líder poderoso que ayude a salvar a la humanidad de la situación. Aún en la actualidad, la proliferación de cultos religiosos es muy abundante en Japón: como se apuntó con anterioridad, fue precisamente un culto apocalíptico el que causaría el ataque de gas sarín en el metro de Tokio.



Imagen 8. *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988)

La sensación de catástrofe inminente está también presente durante toda la película. *Akira* era también una alegoría de la historia de Japón de la posguerra. Al igual que en *Nausicaa*, la huella del trauma de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki está muy presente en esa sensación de catástrofe de la película.

Por otro lado, *Patlabor* (serie y primera película) muestra también un mundo dominado por la tecnología y el progreso constante y sin pausa que provoca inseguridad en la población civil. Existe en la historia una conexión directa entre el robot/*mecha* (aquí *labors*) y la persona que lo controla, a través de los datos que aquel recoge. El uso indebido del robot por parte de civiles, trabajadores de construcción y criminales que los roban, provocó que nacieran los *patlabors*, usados por la policía para poner orden. No hay una solución que erradique el problema del poder destructivo que pueden tener esas grandes máquinas.

La corrupción se encuentra también entre las temáticas principales de *Patlabor*. En el episodio 7 de la serie, hay una empresa que desea comprar los datos que los robots tienen de la policía para mejorar con ellos sus productos. Los protagonistas se oponen, mientras que cargos más altos intentan llevar a cabo el negocio, para acabar fracasando. En el episodio 9, unos policías corruptos traman con un desertor de la KGB una conspiración para acogerlo en el territorio y adoptar un *labor* de la URSS que les trae de regalo, intentando involucrar a un miembro de una banda terrorista para desviar hacia él el foco. Los episodios 22 y 34 muestran cómo la *yakuza* y distintas empresas intentan negociar o chantajear a la policía para conseguir *labors* que les sirvan de ayuda para alcanzar sus objetivos. Más adelante, diversos episodios muestran cómo se intenta hacer propaganda de una imagen policial amable usando eventos de exposición de *labors* o

cómo los medios de comunicación influyen fácilmente a la opinión pública, haciendo que ciertos movimientos sociales se desvanezcan.



Imagen 9. Patlabor: The Movie (Mamoru Oshii, 1989)

La representación de grupos terroristas es también continua, pero no como una amenaza seria o real en la serie. En esta, aparecen como grupos poco experimentados, torpes, de número cada vez más escaso y con ideas crecientemente descabelladas e impulsivas. De nuevo, la serie se ve inspirada por hechos reales, aunque desde la ridiculización: los grupos armados estaban ya reducidos a pocos miembros, con ideologías y objetivos poco estables o definidos, sin un motivo real para realizar esa lucha, atacando de forma indiscriminada y cada vez más desesperada.

Por lo tanto, podemos observar cómo en *Nausicaa* se ofrece un mensaje muy directo sobre la problemática de la guerra y de la contaminación de la naturaleza; sin embargo, no se puede considerar una obra realmente revolucionaria en su discurso, ya que no hay ninguna referencia concreta al origen del problema: este se atribuye a los humanos de forma general. Fue una obra que inspiró mucho a los movimientos ecologistas en Japón, que al fin y al cabo, al menos en esa década, formaban parte de la disidencia y se oponían al uso de armas nucleares, a la guerra y a las prácticas poco sostenibles de diversas empresas. Podemos concluir que fue una obra que alimentó un movimiento ya existente, pero no ofreció un discurso ideológicamente explícito que mostrase una oposición real.

El caso de *Akira*, en cambio, contiene una representación apegada a la generación de la década de los 80, dividida entre la apatía y la rebeldía extrema, y ese reflejo fiel puede suponer en sí la realidad de un discurso mucho más explícito. Hay referencias

concretas a imágenes de protestas reales, manifestantes y su código de vestimenta, una neutralidad a la hora de exponer las diferentes realidades en la sociedad de Neo Tokio, que no se diferenciaría tanto del Tokio real, con su convulsión política y social y con el miedo de la población civil hacia un nuevo desastre, no sólo por problemas existentes en el Japón de entonces, sino también debido a las tensiones mundiales de la Guerra Fría. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el autor expresó que no tenía una intención ideológica cuando concibió *Akira*, ni de transmitir ningún mensaje combativo (Kodansha, 2019).

*Patlabor* es un caso especial. Por un lado, existe cierta polémica sobre el hecho de que los protagonistas son policías y participan, en cierto modo, en la represión de ciertos movimientos sociales. Sin embargo, la visión general que se da de la policía no es positiva; más bien, ofrece una dinámica diversa, que incluye desde policías que tienen un sentido de honor o que perciben su trabajo como simplemente una manera de mantenerse hasta policías con más poder e involucrados en tramas de corrupción que involucran al propio gobierno. Este tipo de decisiones narrativas sí representan un discurso contrahegemónico, poco habitual en una serie de policías estándar de la época.

### ***Representación***

*Roujin Z* pertenece ya a una época bastante distinta a la de las obras anteriormente analizadas, a pesar de haber pasado sólo unos años entre ellas. El planteamiento inicial de la trama ya introduce un problema real y muy extendido en el Japón de la década de los 90: el envejecimiento de la sociedad. Los ancianos son percibidos por los jóvenes y el gobierno como una carga y existe despreocupación y hasta resentimiento hacia ellos. Esto se explica muy bien desde la creencia de que cuando las personas dejan de ser productivas para los demás ya no tienen “valor” en una sociedad capitalista. Esto es algo que choca directamente con la tradición japonesa y el núcleo familiar tal como se concebía en décadas anteriores, cuando diferentes generaciones vivían bajo el mismo techo.



Imagen 10. Roujin Z (Hiroyuki Kitakubo, 1991)

La solución del Ministerio de Sanidad de designar robots para cuidar a los ancianos, evitando soluciones como aumentar el número de enfermeros en los hospitales y de la masa laboral de cuidadores, junto a lo antes indicado, da una visión clara de un abandono del pensamiento tradicional y la sustitución de este por el progreso tecnológico. Además, también se deja atrás la idea del respeto a los mayores: durante la presentación del robot auxiliar hay una enorme deshumanización del anciano implicado en la prueba, que es avergonzado en público y expuesto como un sujeto de experimentación. La única persona que se preocupa por el anciano es su antigua cuidadora.

Otra de las temáticas mostradas, siguiendo la tradición de algunas obras citadas anteriormente, es la corrupción política. Se acaba por desvelar que la empresa que produjo los robots tenía objetivos ocultos con ello: experimentar para después desarrollar prototipos militares de robots, según el diseño de un diseñador que cuenta con vínculos con departamentos políticos de EEUU. Hay una crítica directa a la falta de transparencia de los políticos, que en la película toman decisiones que afectan gravemente a la población civil sin exponer sus verdaderos propósitos. A pesar de que esta corrupción acaba siendo descubierta y de los problemas causados por los robots, el gobierno decide finalmente seguir adelante con el proyecto. Los medios de comunicación también contribuyen a manipular la opinión pública y a la aceptación de este proyecto como algo positivo, sin aparente oposición.

*Sailor Moon* representa dentro de esta lista una de las obras más expositivas de la situación concreta de la juventud en la década de los 90 en Japón, pero también presenta un mensaje muy poco explícito en lo ideológico, con la excepción de algunos momentos de la serie. La villana principal, Queen Beryl, y su corporación Dark Kingdom, buscan dominar el mundo a través de la acumulación de riquezas y de energía humana, la esclavización de los seres humanos de la Tierra. Para ello, utilizan diversas formas de manipulación social, desde objetos materiales hasta diversos elementos de la cultura popular. En definitiva, usan el consumismo como un medio para atrapar a los seres humanos. El problema del consumo excesivo y la obsesión por los bienes materiales es una consecuencia del sistema neoliberal que se vivía en Japón en ese momento, y con ello esta animación se postula como una versión fiel de la realidad social.

Con respecto a la cultura popular, se representan diversas formas de manipulación a la población, especialmente a los más jóvenes: a través de mensajes malignos sobre cómo los chicos deben tratar a las chicas para tener éxito (en el episodio 2), mediante *idols*<sup>5</sup>, objetos materiales, música popular, el mundo de la belleza o las series de televisión populares.

Otra de las temáticas importantes que se ven representadas en la serie es cómo las nuevas generaciones están siendo presionadas en un sistema escolar enormemente competitivo, reflejo también de la extrema competitividad social. En el episodio 8, podemos observar cómo los villanos intentan absorber la energía de los humanos aprovechándose de la necesidad de “que los estudiantes sean los mejores en el colegio, instituto y universidad”, provocando que la presión hacia el estudio aumente desde ciertas áreas de autoridad. Especialmente interesante es el episodio 9, en el cual se manipulan los relojes para elevar la prisa en las personas. Esto provoca que aumente el estrés en la sociedad japonesa dentro de la serie, con la alegación por parte de los villanos de que “los humanos producen más energía cuando están psicológicamente estresados”. Es una evidente crítica a la forma extrema en la que muchos jóvenes estudian y después trabajan, ofreciendo su tiempo y su energía a una maquinaria socioeconómica crecientemente acelerada que los desgasta por completo.

---

<sup>5</sup> Cantantes japoneses idealizados por su público.

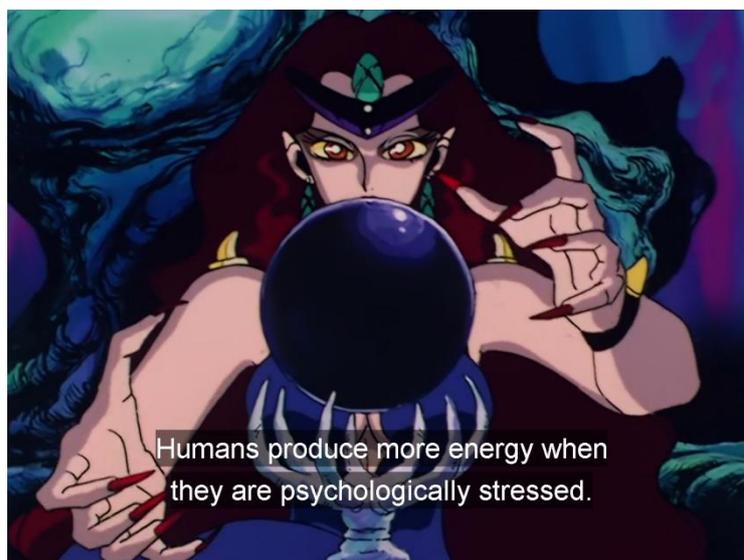


Imagen 11. *Sailor Moon* (Junichi Sato, 1992)

Otro elemento importante de la serie es el de las relaciones entre los jóvenes. No existe una heroína infalible que consigue éxitos y poder por sí sola, sin ayuda de los demás. Todas las *sailor senshi* deben trabajar juntas y colaborar para poder conseguir sus objetivos, algo que confronta el programa individualista del neoliberalismo. Se pone el foco en que las personas con más valor son aquellas que tienen buenos sentimientos, no las más ricas o de mayor estatus, y en la necesidad de centrarse en las cosas no materiales de la vida como la amistad y la compasión hacia los demás para escapar del mal, asociado al consumismo y a la obsesión por los bienes materiales.

La última obra que se analiza es *Patlabor 2: la película*, que no se aleja demasiado de sus predecesoras en temáticas. En ella se ofrece una imagen aún más explícita sobre la responsabilidad de los políticos y gobernantes a la hora de confrontar el pasado y los problemas del presente. La sombra de los hechos que ocurrieron en la Segunda Guerra Mundial sigue sobre esta obra y otras, con la añadidura del trauma de la posguerra, con la pobreza que trajo consigo, con la represión política y la destrucción de parte de la identidad nacional como consecuencia de la entrada de la cultura estadounidense. La memoria histórica ha sido una cuestión de debate hasta hoy en Japón, una polémica que parte de la idea de muchos sectores de que la sociedad japonesa nunca se ha enfrentado a los conflictos del pasado. Esta película, de una forma más sutil, contiene un discurso bastante destacable sobre esta cuestión, unida al debate sobre qué tipo de paz hay realmente en Japón.



Imagen 12. Mobile Police Patlabor 2: The Movie (Mamoru Oshii, 1993)

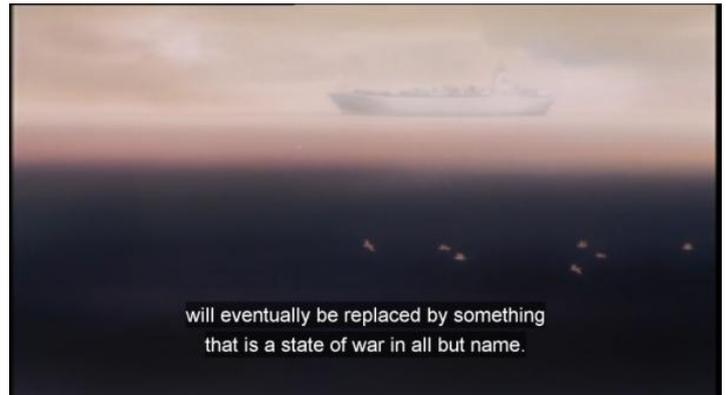


Imagen 13. Mobile Police Patlabor 2: The Movie (Mamoru Oshii, 1993)

El artículo 9 de la Constitución estableció a Japón como un país que renunciaba a la guerra por completo. Sin embargo, como se establece en esta película, la incapacidad de enfrentamiento con el pasado ha provocado que haya sectores que no desean esa paz, sintiendo cierta fuerza gracias a funcionarios del gobierno que también desean una mayor capacidad militar y a sectores de EEUU que desean a Japón como un aliado más implicado en conflictos internacionales. También se trata durante la película el poder que EEUU tiene sobre el país, planteando la cuestión de si en esa situación de mantenimiento de bases militares, tensiones constantes en el territorio y apoyo a un aliado con el que tiene un pasado beligerante, Japón es un país realmente pacífico.

Puede leerse en *Roujin Z* un discurso en el que se exponen muchas problemáticas con una visión crítica, aunque no contiene una solución o una expresión combativa contra esas problemáticas por parte de los personajes. Sin embargo, su final, en el que aparece un Buda gigante que ha obtenido los datos de uno de los robots problemáticos, puede entenderse como una forma cómica de representar cómo los problemas acumulados pueden acabar por provocar una respuesta desmesurada de la forma más imprevisible.

*Sailor Moon*, con su enfoque más juvenil y abundante en metáforas, representa una mirada que reacciona al momento que se vive en Japón, sin observar el núcleo de los problemas y sin dar nombres concretos a estas problemáticas. La representación del consumismo y de la explotación humana en forma de metáforas tiene dos caras: una, la problemática es expresada al público juvenil de forma más efectiva, llevando a este a identificarse con los protagonistas; otra, la profundidad de su sentido puede no ser percibida, al quedar enterrado entre las tramas más superficiales.



Imagen 14. *Mobile Police Patlabor 2: The Movie* (Mamoru Oshii, 1993)

*Patlabor 2: la película*, por su parte, hace un trabajo minucioso a la hora de señalar los problemas existentes en la sociedad japonesa del momento, describiendo con complejidad y reflexión cómo se relacionan pasado y presente y cómo la realidad histórica subyace en la forma en que las personas sienten. No muestra una posible solución al problema, ni una confrontación real de la sociedad con este, pero dirige un mensaje muy explícito al público de la película.

En suma, podemos observar una exposición de ideas a lo largo de la década de los años 80 que va cambiando según el contexto de producción de las obras. No se puede obviar que cada autor y director tiene su propia perspectiva del mundo, pero eso no evita que la socialización tenga una gran influencia en lo expresado. Las primeras obras, con intenciones más o menos revolucionarias, intentaban dar una solución desde la base a los problemas y dilemas existentes, con el concepto de *newtype* o el apoyo explícito a los movimientos estudiantiles de izquierda. A estas les siguieron obras que señalaron de forma más o menos explícita las problemáticas existentes, sin alcanzar la base de estas o aportar nombres concretos, pero no sin intención de representar con fidelidad los debates existentes en la vida real. Esto representa un gran cambio en la mentalidad de las personas, que pasan de un sentimiento de responsabilidad y combatividad a otro de rabia y apatía, unida a veces a una pasividad que solo reacciona a los acontecimientos desde la inacción.

## 7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A raíz de los resultados y análisis obtenidos durante la investigación, podemos responder a las hipótesis planteadas. La primera se preguntaba cómo las temáticas e ideas expuestas en las diferentes obras analizadas han ido variando con el paso de los años, según el momento histórico, social y político en el que se produjese. Hemos podido observar que, a modo general, sí han existido cambios en la exposición de las ideas, expresados con bloques divididos según las temáticas presentadas y su forma de presentación. Las ideas disidentes han tenido una influencia innegable sobre el discurso expuesto en este medio audiovisual que es la animación, de una forma más o menos explícita. A partir de estos resultados, podemos afirmar que la animación japonesa no presenta de forma general un discurso propagandístico.

Con respecto a la cuestión de si la animación japonesa también fue un medio de difusión de ideas que rompían con el esquema social impuesto puede existir más discusión, especialmente si nos centramos en lo que significa el término “difusión”. Se puede aceptar el hecho de que las obras analizadas contenían ideas contrahegemónicas como el concepto de *newtype* y de unión entre seres humanos contraria al individualismo y a la confrontación, el apoyo explícito a Sanrizuka, la representación literal de la disidencia japonesa dentro de la animación en un enfoque positivo o neutral, y discursos que señalan distintas problemáticas de forma metafórica o con un señalamiento directo. Es innegable la existencia de este tipo de ideas dentro de las obras; lo que sí es más discutible es cómo esas ideas llegaron después al público, es decir: cómo se expresarían de cara a su difusión.

Muchas de las ideas fueron representadas de forma metafórica, muchas sin señalar la raíz estructural de los problemas expuestos o dar soluciones alternativas de lucha contra esos problemas. Esto provocaría que en muchas ocasiones los mensajes no pudieran ser adoptados por su público, y que simplemente se tomaran tales ficciones como algo separado de su mundo real, sin entender las reflexiones presentes en ellas.

Quizás el ejemplo más claro de esto es cómo *The Death Lullaby*, siendo la única obra que hablaba de los problemas dando nombres reales y ofreciendo una alternativa de lucha real y existente en aquel momento histórico, acabó siendo olvidada, sin difusión real entre la población japonesa y con una difusión que se remite a pequeños grupos. Hiroshi Harada se haría conocido en todo el mundo, sin embargo, con su obra *Midori, la*

*niña de las camelias*, en la que se reconoce aún su estilo surrealista y una representación decadente y violenta de la sociedad, aunque sin el mensaje explícito de la obra que analizamos en este trabajo.

Es importante señalar también que existen vacíos dentro de la investigación, especialmente a la hora de analizar los procesos de difusión de esas ideas: se ha preferido centrar el trabajo en cómo los periodos de crisis posteriores a la Segunda Guerra Mundial en Japón y en el mundo afectaron a las propias obras. Asimismo, las fuentes en inglés o español sobre los análisis de estas obras son escasas, con las conocidas franquicias *Gundam* y *Patlabor* como las más tratadas. También escasea la información sobre la disidencia japonesa más allá de su mayo de 1968. Por lo tanto, lo concerniente a los procesos de difusión de contenidos contrahegemónicos es algo que podría ampliarse con una nueva investigación a partir de fuentes japonesas originales.

## BIBLIOGRAFÍA

### FUENTES ESCRITAS

- あのとき「アニメ」が変わった 1981年アニメ新世紀宣言. (2009, 17 Octubre). *Asahi Shimbun Digital*. Disponible en:  
<https://www.asahi.com/showbiz/manga/TKY200910170173.html>
- よど号ハイジャック事件の全容と「明日のジョー」の悲しき証明. (2021, 19 Octubre). *Japanese Magazine Aera*. Disponible en:  
<https://dot.asahi.com/amp/dot/2021101200070.html>
- Andrews, W. (2019, 23 marzo). Sanrizuka: The Struggle to Stop Narita Airport. *Throw Out Your Books*. Disponible en:  
<https://throwoutyourbooks.wordpress.com/2014/02/11/narita-airport-protest-movement-sanrizuka/>
- Animage (1993) 押井守×宮崎駿「機動警察パトレイバー2 the Movie」対談～噛み合わない2人の「戦後」と「戦争」 (Around the movie Patlabor 2: To put an end to the Era. Dialog: Mamoru Oshii versus Hayao Miyazaki). Hayao Miyazaki Web. (1993). Disponible en:  
[http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m\\_oshii\\_patlabor2.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_oshii_patlabor2.html)
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press.
- Barder, O. (2017, 26 mayo). Katsuhiro Otomo On Creating «Akira» And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime. *Forbes*. Disponible en:  
<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/?sh=3c7db6906d25>
- Barder, O. (2017, 13 marzo). Yoshiyuki Tomino On «Gundam», Newtypes And The Perilous Future Facing Humanity. *Forbes*.  
<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/03/13/yoshiyuki-tomino-on-gundam-newtypes-and-the-perilous-future-facing-humanity/?sh=5e8bea5a4b8a>
- Baritoux, Z. (2017, 24 agosto). Girlhood and Girl Power in Studio Ghibli Films. *VICE*. Disponible en:  
<https://www.vice.com/en/article/gyywqj/girlhood-and-girl-power-in-studio-ghibli-films>

- Brasor, P. (2014, 13 diciembre). Fight of flight: Narita's history of conflict. *The Japan Times*. Disponible en: <https://www.japantimes.co.jp/news/2014/12/13/national/media-national/fight-flight-naritas-history-conflict/>
- Chanlett-Avery, E. (2012). *The U. S. Military Presence in Okinawa and the Futenma Base Controversy*. Congressional Research Service.
- Corker, C. (2012) Roujin Z. *The Japan Society*. Disponible en: <https://www.japansociety.org.uk/review?review=420>
- Dowsey, S. J. (1970). *Zengakuren: Japan's Revolutionary Students*. Ishi Press International.
- Garrido, F. F. P. (2015)- La voz del progreso en el Tokio del 68. Universidad de Salamanca. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6096296>
- Girl's Gundam (2017). GIRL'Sガンダム—男子禁制! (Gundam Creator's Interview: Yoshikazu Yasuhiko). khollective. Disponible en: <https://khollectiveme.wordpress.com/2017/06/23/first-blog-post/>
- Gundam Creator Yoshiyuki Tomino Elaborates on His Criticisms of Makoto Shinkai's Weathering With You. (2019, 22 noviembre). *Anime News Network*. Disponible en: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-11-22/gundam-creator-yoshiyuki-tomino-elaborates-on-his-criticisms-of-makoto-shinkai-weathering-with-you/.153563>
- Hallam, J., & Architecture, U. O. L. S. O. (2008). *Cities in Film: Architecture, Urban Space and the Moving Image: An International Interdisciplinary Conference, University of Liverpool, 26-28th March 2008*. Young Writers.
- Horn, C. G. (1996). *Mamoru Oshii interviewed by Carl Gustav Horn*. Listification. Disponible en: <http://listification.blogspot.com/2016/02/mamoru-oshii-interviewed-by-carl-gustav.html>
- Iwanami Shoten (1994). 『風の谷のナウシカ』完結の、いま (Interview: After Nausicaa). Hayao Miyazaki Web. Disponible en: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/afternausicaa.html>
- Kane, A. J., "Repackaging Grand Narrative: From Narrative to Database in the Remakes of Space Battleship Yamato and Mobile Suit Gundam" (2016). *UVM*

- Honors College Senior Theses*. 195. Disponible en:  
<https://scholarworks.uvm.edu/hcoltheses/195>
- KODANSHA (2019, 9 enero). *10 Years of Kodansha Comics—January Spotlight: AKIRA (Otomo interview, Rightstuf exclusive pins, sweepstakes & MORE)*. .  
 Disponible en: <https://kodansha.us/2019/01/09/10-years-kodansha-comics-akira/>
- Lorasque, Á. N. (2018, 31 marzo). Las bases militares de Estados Unidos que dividen a los japoneses. *La Razón*. <https://www.larazon.es/internacional/las-bases-de-ee-uu-que-dividen-a-los-japoneses-AJ18007698/>
- MacWilliams, M. (2008). Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime. *Choice Reviews Online*, 46(02), 46-0686. Disponible en:  
<https://doi.org/10.5860/choice.46-0686>
- Miki Takeshi. El incidente de Asama-sansou: el fatídico final del Ejército Rojo Unido. (2022, 2 Febrero). *Nippon.com*. Disponible en: <https://www.nippon.com/es/in-depth/d00776/>
- Miyazaki, H. Money can't buy creativity. *Pacific Friend*, Vol. 18, N°9 (Enero, 1991), pp. 7-8. Disponible en:  
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/creativity.html>
- Morgan, G. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, Vol. 2, N°3 (Otoño, 2015) pp.172-183.
- Powell, B. "Explaining Japan's Recession." *Quarterly Journal of Austrian Economics* 5, no. 2 (2002): 35–50.
- RAPPORT DELUXE. (1986) 機動戦士Zガンダム 大事典.  
 富野由悠季インタビュー.(YOSHIYUKI TOMINO INTERVIEW)  
 Zeonic|Scanlations. Disponible en: [https://www.zeonic-republic.net/?page\\_id=7832](https://www.zeonic-republic.net/?page_id=7832)
- Richards, L. (2022). Konstantin Tsiolkovsky and his Role in Rocket Science. *Mapcon Technologies, Inc*. <https://www.mapcon.com/us-en/konstantin-tsiolkovsky-role-in-rocket-science>
- Ridgely, S.C. (2010). *Japanese Counterculture. The Antiestablishment Art of Terayama Shuji*. University of Minnesota Press.
- Saruya, H. (2012). *Protests and Democracy in Japan: The Development of Movement Fields and the 1960 Anpo Protests*. Disponible en:  
[https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/96001/hsaruya\\_1.pdf?sequence=1](https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/96001/hsaruya_1.pdf?sequence=1)

- Shuppatsuten (1994). *暮らしと環境* (Miyazaki on Nausicaa ending) Hayao Miyazaki  
Web. Disponible en:  
[http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/nausicaa\\_end.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/nausicaa_end.html)
- Sotirios Triantafyllos (2022) The dying city and the sick messiah: apocalypse and utopia in Neo Tokyo, *European Journal of English Studies*, 26:3, 462-479. Disponible en:  
<https://doi.org/10.1080/13825577.2022.2148405>
- Staff, A. O. (2021, 11 octubre). Hayao Miyazaki, Union Man. *Animation Obsessive*.  
Disponible en: <https://animationobsessive.substack.com/p/hayao-miyazaki-union-man>
- Stahl, D. C. & Williams, M. (2010). *Imag(in)ing the War in Japan : Representing and Responding to Trauma in Postwar Literature and Film*. BRILL.
- Tomita, T. (2021, 20 abril). Okinawan women’s civic group chronicles sex crimes by U.S. military. *The Japan Times*. Disponible en:  
<https://www.japantimes.co.jp/news/2021/03/18/national/social-issues/okinawa-women-military-violence/>
- Yoshimi, S. & Buist, D. (2003). ‘America’ as desire and violence: Americanization in postwar Japan and Asia during the Cold War. *Inter-Asia Cultural Studies*, 4(3), 433-450. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/1464937032000143797>